

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa pendidikan itu harus disadari arti pentingnya, dan direncanakan secara sistematis, agar suasana belajar dan proses pembelajaran berjalan secara optimal. Selain itu, pendidikan juga merupakan masalah yang sangat penting untuk mendapatkan perhatian dan penanganan yang sesuai perkembangan zaman dan dunia pendidikan. Oleh sebab itu berbagai cara dan usaha yang digunakan dalam upaya untuk memajukan pendidikan serta mengatasi berbagai kendala yang timbul, guna untuk menunjang tujuan pendidikan.

Sistem pendidikan di Indonesia ternyata telah mengalami banyak perubahan. Akibat pengaruh itu pendidikan semakin mengalami kemajuan. Sejalan dengan kemajuan tersebut, maka dewasa ini pendidikan di sekolah-sekolah telah menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Sehingga dalam pengajaran guru selalu ingin menemukan model dan media pembelajaran baru yang dapat memberikan semangat belajar bagi semua

siswa. Pada hahikatnya kegiatan belajar mengajar merupakan komunikasi dua arah yang terjadi antar guru dan siswa. Komunikasi dua arah dilakukan oleh guru dan siswa sehingga terjadinya suatu proses pembelajaran yang sengaja dikelola untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Tujuan pendidikan dalam sistem pendidikan nasional dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pencapaian tujuan tersebut tidak terlepas dari peran seorang guru sebagai pendidik. Guru memang memiliki peran yang sangat signifikan dalam menentukan kuantitas dan kualitas pendidikan. Untuk memenuhi hal tersebut guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar agar siswa teransang untuk belajar karna siswalah yang menjadi subjek utama dalam proses belajar.

Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu pembelajaran terpadu. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran terpadu siswa memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkan dengan konsep-konsep lain yang sudah mereka pahami. Pada pembelajaran tematik guru tidak lagi mengajar satu mata pelajaran melainkan memadukan beberapa pembelajaran ke dalam satu tema.

Pembelajaran tematik di SD Negeri 02 Nanga Dangan sudah sepenuhnya terlaksana dengan baik. Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan di

SD Negeri 02 Nanga Dangkan pada tanggal 19 april 2022, diperoleh informasi dari guru kelas I bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik belum maksimal dikarenakan terdapat beberapa nilai siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Hal ini dilihat dari nilai tugas siswa. Jumlah siswa kelas I ada 20 siswa, anak perempuan 9 dan anak laki-laki 11. Hanya 25% siswa didalam kelas I yang mencapai KKM. sedangkan 75% siswa masih dibawah standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal ini menunjukkan ketuntasan klasikal siswa 80% pada pembelajaran tematik masih dibawah standar.

Selain pengamatan dan pra observasi terhadap hasil belajar siswa penulis juga mengobservasi kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pada kelas I SD Negeri 02 Nanga Dangkan, dimana penulis mendapatkan informasi dari guru kelas I bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa. Dilihat dari faktor internal siswa, (1) tidak fokus saat guru menjelaskan materi, (2) rendahnya pemahaman siswa dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga sulit menjawab pertanyaan dan ada beberapa siswa yang menjawab pertanyaan dengan ragu-ragu, (3) kurangnya minat belajar dari diri siswa. Dilihat dari faktor eksternal, (1) kurangnya arahan dari orang tua, misalnya mengecek tugas anak saat di rumah, (2) kondisi pembelajaran yang terbatas dikarenakan covid-19 sehingga waktu belajar siswa di sekolah kurang, (3) penggunaan HP yang tidak dikontrol oleh orang tua, misalnya bermain game online sehingga membuat anak malas untuk

belajar di rumah. (4) keadaan ruang kelas yang tidak kondusif (5) bermain dengan teman sehingga tidak mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru. Faktor-faktor inilah yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Hasil belajar merupakan tujuan proses pembelajaran yang terdiri dari 3 ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif (*cognitive*) berhubungan dengan kemampuan intelektual siswa yang menjadi kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran. Ranah afektif (*affective*) berhubungan dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, minat, motivasi, dan sikap. Ranah psikomotorik (*psychmotoric*) berhubungan dengan keterampilan-keterampilan yang dimiliki setiap individu. Dalam konteks penilaian hasil belajar berdasarkan kompetensi, maka sasaran dalam setiap kegiatan penilaian meliputi ketiga ranah tersebut.

Menurut Thobroni (2015: 22) “Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasikan oleh para pakar pendidikan tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, tetapi secara komprehensif”. Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri anak. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik maka guru harus membangun suasana belajar yang baik, guru sudah menggunakan metode pembelajaran dalam mengajar, seperti ceramah, tanya jawab dan diskusi, guru juga menggunakan model pembelajaran kelompok tetapi dalam hal ini hasil belajar siswa masih rendah. Didalam penelitian ini penulis menawarkan salah satu model pembelajaran yang

bervariasi sehingga dengan penggunaan model pembelajaran dalam mengajar dapat terciptanya situasi dan kondisi pembelajaran yang menyenangkan yang dapat berdampak pada hasil belajar siswa.

Oleh sebab itu peneliti menerapkan suatu bentuk media pembelajaran yang bisa diterapkan di Sekolah Dasar, yaitu media interaktif *power point* dengan adanya media pembelajaran tersebut diharapkan bisa membantu guru dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik. Menurut Suyanto 2015, menyatakan bahwa “ *microsoft office power point* adalah aplikasi yang memungkinkan untuk dapat merancang dan membuat presentasi secara mudah, cepat serta dengan tampilan yang menarik dan profesional”.

Penggun media *Power point interakrif* dapat membantu menyusun sebuah presentase yang efektif, profesional, dan juga mudah diaplikasi atau digunakan, *power point* akan membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas, tujuanya jika dipresentasikan karena *power point* akan membantu dalam pembuatan *slide*, *outline* presentase, presentase elektronika, menampilkan slide yang dinamis, *clip art* yang menarik yang semua itu mudah ditampilkan dilayar monitor komputer.

Penarapan media interaktif yaitu yang harus kita lakukan adalah membuka tampilan *slide* yang sudah dibuat, kemudian kita terapkan media *power point* didalam kelas, kemudian membaca materi yang akan dipelajari dalam kelas, kemudian menampilkan slide video atau gambar. Media *power point* juga dapat memberikan peran penting dalam hal mampu menimbulkan rasa senang kepada siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini

akan menambah motivasi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Peneliti menggunakan media *power point* interaktif untuk anak SD kelas I karena anak-anak sangat menyukai hal-hal yang menarik misalnya benda yang bergerak, gambar yang bagus dengan berbagai macam warna warni, video, dan lagu anak-anak yang berkaitan dengan materi yang diajarkan sehingga dapat mendorong anak untuk aktif, ekspresif dan bahkan kreatif. Hal ini juga akan menarik perhatian dan minat anak, sehingga anak bersemangat dan antusias dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui di atas, sebagai upaya pemecahannya peneliti akan membahas lebih lanjut melalui penelitian tindakan kelas yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Sub Tema 3 Dengan Menggunakan Media Interaktif Power Point Bagi Siswa Kelas 1 SD Negeri 02 Nanga Dangan Tahun Pelajaran 2021/2022”.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Sub Tema 3 Dengan Menggunakan Media Interaktif Power Point Bagi Siswa Kelas 1 SD Negeri 02 Nanga Dangan Tahun Pelajaran 2021/2022 .

C. Pertanyaan Penelitian

1. Pertanyaan Penelitian Umum

Bagaimana penggunaan media interaktif *power poin* pada Pembelajaran Tematik Tema 6 sub tema 3 Bagi Siswa Kelas I SD Negeri 02 Nanga Dangkan Tahun Pelajaran 2021/2022?

2. Pertanyaan Penelitian Khusus

1. Bagaimana penerapan media interaktif *power point* pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Sub Tema 3 Bagi Siswa Kelas I SD Negeri 02 Nanga Dangkan Tahun Pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Sub tema 3 Dengan Menggunakan Media Interaktif *Power Point* Bagi Siswa Kelas I SD Negeri 02 Nanga Dangkan Tahun Pelajaran 2021/2022
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap media interaktif *power point* pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Sub Tema 3 Bagi Siswa Kelas I SD Negeri 02 Nanga Dangkan Tahun Pelajaran 2021/2022?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Penelitian Umum

Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media interaktif *power point* pada pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Sub Tema 3 Dengan Menggunakan Media Interaktif *Power Point* Bagi Siswa Kelas I SD Negeri 02 Nanga Dangkan Tahun Pelajaran 2021/2022?

2. Tujuan Penelitian Khusus

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan media interaktif *power point* pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Sub Tema 3 Bagi Siswa Kelas I SD Negeri 02 Nanga Dangan Tahun Pelajaran 2021/2022?
2. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Sub Tema 3 Dengan Menggunakan Media Interaktif *Power point* Bagi Siswa Kelas I SD Negeri 02 Nanga Dangan Tahun Pelajaran 2021/2022?
3. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media *power point* pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Sub Tema 3 Bagi Siswa Kelas I SD Negeri 02 Nanga Dangan Tahun Pelajaran 2021/2022?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam meningkatkan mutu pendidikan, mengetahui hasil belajar siswa dan memberikan sumbangsih teoritis pada dunia pendidikan khususnya pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Sub Tema 3 Dengan Menggunakan *Media Interaktif Power Point* Bagi Siswa Kelas I SD Negeri 02 Nanga Dangan Tahun Pelajaran 2021/2022?

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian berharap dengan menggunakan media interaktif *power point* dapat bermanfaat bagi banyak pihak yang terkait untuk

mengembangkan sikap profesional dalam melaksanakan tugas serta sebagai masukan untuk menambah wawasan bagi kalangan akademis yang akan melakukan penelitian.

b. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media interaktif power point sebagai tambahan referensi dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menyajikan pembelajaran yang alternatif dan kreatif dengan media pembelajaran yang variatif dan efektif.

c. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, yaitu dalam peningkatan hasil belajar siswa pada materi membiasakan tertib di rumah dan di sekolah.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini digunakan sebagai bahan kajian atau acuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dan dapat digunakan sebagai usaha peningkatan dalam proses pembelajaran.

F. Definisi Istilah

Untuk memperjelas dan mempertegas makna yang dimaksud oleh peneliti dan untuk menghindari kesalahan persepsi tentang variabel penelitian maka perlu dijelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian, sebagai berikut:

- a. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan

pembelajaran, sehingga kita dapat melihat perkembangan yang dimiliki oleh siswa.

b. Media Interaktif Power Point

Power point merupakan aplikasi pembantu untuk membuat paparan dalam bentuk slide presentase yang interaktif sehingga materi dapat ditampilkan lebih efektif dan profesional. Penggunaan power point yang interaktif dapat membantu seseorang tenaga pengajar untuk memaparkan materi kepada peserta dengan lebih mudah sehingga transformasi ilmu pengetahuan dapat berjalan dengan lebih baik dan lancar. Selain itu penggunaan power point yang interaktif dapat memudahkan para tenaga pengajar untuk menguasai kelas dan membantu peserta pelatihan untuk selalu fokus dengan materi yang dijelaskan, serta dapat membuat siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran yang berlangsung didalam kelas.

c. Pembelajaran Tematik

Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Disebut “bermakna”, dikarenakan dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya

