

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bagian dari kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Pendidikan saling berhubungan dengan kegiatan belajar dalam suatu aspek tertentu. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan sebagai bentuk dari apresiasi mencari sesuatu yang belum diketahui dan menambah pemahaman dalam suatu hal. Pendidikan bentuk investigasi penting untuk survei di zaman yang penuh persaingan untuk menciptakan suatu tujuan pendidikan melalui pendidikan formal maupun informal. Pendidikan formal bisa kita peroleh melalui program-program yang sedang dirancang secara terstruktur oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan, seperti pendidikan di SD, SMP, SMA, maupun Perguruan Tinggi. Tujuan pendidikan yaitu dapat mengantarkan siswa menuju ke perubahan tingkah laku yang baik, moral, maupun sosial supaya dapat lebih mandiri sebagai makhluk sosial yang baik. Pendidikan di implementasikan di sekolah melalui Kurikulum.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang mendorong siswa untuk mencoba/mengumpulkan sebuah data dalam mengamati dan mengkomunikasikan suatu pembelajaran (Majid & Rochman, 2014:1). Kurikulum 2013 mengalami peningkatan dan keseimbangan dalam bersikap, berpengetahuan, dan berketerampilan yang baik. Hal ini sesuai dengan UU N. 20 tahun 2003 pasal yang berbunyi: “kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, keterampilan, dan pengetahuan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati”.

Kurikulum 2013 untuk SD/MI menggunakan pembelajaran tematik yang dimulai dari kelas I sampai kelas VI.

Implementasi Kurikulum 2013 dapat dilaksanakan melalui tiga kegiatan pokok yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tiga kegiatan pokok dalam Kurikulum 2013 di sekolah dasar tersebut memiliki pengertian, perencanaan adalah serangkaian urutan atau langkah-langkah yang akan digunakan dalam pembelajaran sehingga tujuan pendidikan akan tercapai. Pelaksanaan adalah mengarah pada pengembangan kemampuan siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, pelaksanaan pembelajaran juga menerapkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran baik berbentuk fisik maupun berbentuk aktivitas siswa. Evaluasi adalah langkah yang dijadikan sebagai tolak ukur untuk siswa dalam mengetahui kemampuannya selama melakukan proses pembelajaran. Kemudian Kurikulum yang diterapkan melalui pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dalam menyampaikan suatu informasi melalui guru ke siswa. Dalam pembelajaran disini guru adalah sebagai pengirim informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Pertukaran informasi yang digunakan dalam penyampaian informasi disebut media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk menyalurkan suatu pesan, sehingga siswa dapat mencapai sebuah tujuan pembelajaran (Arsyad, 2009).

Pengembangan merupakan suatu bidang teknologi pendidikan, yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah pembelajaran yang terkait dengan analisis kebutuhan siswa. Pengembangan media interaktif prezzi sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Adanya media pembelajaran interaktif prezzi

proses belajar mengajar akan lebih menarik dan menyenangkan, karena dengan adanya media interaktif prezi diharapkan dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa.

Tujuan pengembangan media yaitu agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna. Selain itu, media prezi ini juga dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran untuk membantu siswa berkonsentrasi dalam pembelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan informasi tentang materi atau pesan yang akan disampaikan kepada siswa. Tujuan ini juga dapat memberikan arahan atau tindakan yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa (Sadiman, dkk., 2005:99).

Berdasarkan beberapa peneliti yang dilakukan (Hernaningtyas, dkk., 2014; Diputra, 2016; Sumarsono & Sianturi, 2019) diketahui bahwa dalam pembelajaran tematik guru belum menggunakan media secara maksimal terutama menggunakan multimedia. Peran guru dalam menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran sangat memerlukan media pembelajaran khususnya yang melibatkan perangkat komputer, dapat menampilkan layar, gambar, dan suara sekaligus sehingga dapat mengakomodasi penyampaian materi pembelajaran sesuai dengan tema. Pembelajaran dengan penggunaan multimedia dapat menjadikan pembelajaran lebih bervariasi dan efektif.

Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan oleh guru sebagai aktualisasi dari kemampuan yang dimiliki. Guru juga harus mampu memanfaatkan teknologi pembelajaran agar guru dapat menyampaikan materi-materi dengan menggunakan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Selain

itu, pengembangan yang dilakukan oleh guru dapat sesuai dengan kebutuhan siswa serta menghindari ketidaktepatan pemilihan media. Pengembangan media pembelajaran juga dapat menambah wawasan pembelajaran bagi guru, serta memperkaya pilihan media yang akan dijadikan referensi dalam mengatasi kesulitan belajar dan mendukung keefektifan belajar mengajar di dalam kelas.

Media interaktif adalah alat pembelajaran yang dirancang secara praktis dan menarik agar dapat digunakan secara mandiri oleh siswa yang berisi tentang materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta latihan soal. Media interaktif dibuat dengan menggunakan berbagai aplikasi atau *software* komputer seperti *PowerPoint*, *Microsoft Word*, *Adobe Photoshop*, *prezi* dan lain sebagainya. Media yang dihasilkan berupa teks, gambar, suara, video serta film yang dilengkapi dengan tombol interaktif. Media ini bisa diakses melalui komputer yang dapat dicopy dengan menggunakan *flasddisk*, *compactdisk* maupun *memory card*.

Media pembelajaran yang baik memang harus mengikuti kondisi zaman, guru SD harus bisa kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Terkadang guru kesulitan atau kerepotan dalam mengembangkan media pembelajaran karena guru beranggapan bahwa media pembelajaran cara membuatnya sangat susah, mudah rusak dan hanya dapat digunakan dalam satu kali mengajar. Media pembelajaran interaktif akan membuat belajar mengajar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Wibowo (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang bisa mensukseskan proses belajar mengajar yang mempermudah siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sekarang sudah banyak aplikasi maupun *software* yang mudah digunakan dalam

pembuatan media pembelajaran interaktif, karena media interaktif sangat praktis dan mudah dibawa. Salah satu contoh software yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yaitu *software* prezi.

Prezi adalah layanan presentasi *online* yang menawarkan berbagai jenis akun atau pilihan untuk membuat suatu penyimpanan presentasi interaktif yang melalui teknologi dan informasi yang ada di dalam *software* prezi tersebut. Prezi memiliki kemampuan mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, dan video ke presentasi tunggal (individu). Ketersediaan media pembelajaran dengan menggunakan *software* prezi terlihat lebih kreatif dan inovatif untuk melakukan proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa, selain membantu siswa dalam belajar media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *software* prezi juga dapat membantu guru dalam kelancaran proses belajar mengajar, dan memudahkan guru dalam mencapai materi yang akan diajarkan kepada siswa (Zurrahma, 2016:2).

Uraian diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif prezi dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dan menambah pemahaman siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media interaktif prezi tidak dirancang pada setiap pembelajaran tetapi perlu dirancang pada waktu dan topik atau sumber pokok bahasan tertentu.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti perlu mengembangkannya dalam sebuah media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *software* prezi yang mempermudah proses belajar siswa serta dilakukan penelitian dengan yang

berjudul “Pengembangan Media Interaktif Prezi Pada Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Di Kelas 3 Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan Media Interaktif prezi tema 6 subtema 2 di kelas 3 Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan Media Interaktif prezi tema 6 subtema 2 di kelas 3 Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang peneliti mengambil tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengembangkan Media Interaktif prezi tema 6 subtema 2 di kelas 3 Sekolah Dasar?
2. Mengetahui kelayakan Media Interatif prezi tema 6 subtema 2 di kelas 3 Sekolah Dasar?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Manfaat penelitian dari segi teori yaitu gagasan yang digunakan untuk memberikan sebuah pembelajaran agar mencapai suatu tujuan yang akan dicapai dengan baik.
- b. Sebagai sumber referensi penelitian dan bahan kajian guru untuk menambah informasi dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Agar bisa membantu siswa dalam berinteraksi dengan menunjukkan kerja sama dan komunikasi yang baik di dalam kelas.

b. Guru

Supaya dapat membantu guru dalam mengembangkan kemampuan siswa untuk berkreasi dan kreativitas mereka dalam pembelajaran yang dapat dilakukan dengan menggunakan media interaktif prezi.

c. Peneliti

Hasil dari penelitian ini dilakukan agar peneliti dapat mengembangkan suatu pengalaman yang baru dalam pembuatan media interaktif prezi.