

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan di masa depan dan berkompetensi dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Pendidikan merupakan hal yang paling utama yang menjadi tolak ukur perkembangan suatu bangsa agar tidak tertinggal dari bangsa lain.

Pendidikan menurut Muthohar (2007:2) menyelimuti seluruh aspek kehidupan. Pendidikan merupakan kebutuhan hidup asasi, fungsi sosial, pengaruh, pengendali dan bimbingan, konservasi (mewariskan dan mempertahankan cita-cita suatu kelompok), progressif (membekali dan mengembangkan pengetahuan, nilai dan keterampilan sehingga mampu menghadapi tantangan hidup).

Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik serta diselenggarakannya kegiatan pendidikan. Seluruh kegiatan pendidikan, yaitu bimbingan pengajaran, dan/latihan di arahkan untu mencapai tujuan pendidikan. Dalam konteks ini, tujuan pendidikan merupakan suatu kompenen sistem pendidikan yang menempati kedudukan dan fungsi sentral. Itu sebabnya, setiap tenaga pendidikan perlu memahami dengan baik tujuan pendidikan, supaya melakukan tugas dan fungsinya untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan (Hamalik, 2007 : 3).

Pendidik yang cerdas harus pandai dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi. Saat ini kebanyakan peserta didik menyukai kemajuang

teknologi interaktif (bersifat saling melakukan aksi) dalam artian ada banyak gerakan animasi pada *display* (tampilan). Oleh karena itu, pendidik yang tugasnya sebagai fasilitator, pendidik harus bisa memahami keinginan peserta didik yang sesuai dengan zamannya.

Seiring perkembangan jaman, munculnya teknologi yang sangat pesat saat ini membuat revolusi yang besar terhadap dunia, semua pekerjaan terasa mudah dan murah. Demikian pula dalam pendidikan yang berkaitan dengan Proses Belajar Mengajar (PBM) di sekolah harus menggunakan beberapa variasi media pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan ilmu kepada anak didik yang semakin maju dan canggih, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, pembelajaran lebih menarik, dan peserta didik dapat lebih lama dalam mengingat pesan yang diterima, lebih termotivasi dalam belajar.

Menurut Susilana (2007:99) *power point* merupakan program aplikasi persentasi dalam komputer. *Power point* dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

SD Inpres 10 Halmahera Barat merupakan salah satu sekolah yang masih menggunakan pembelajaran dengan cara kuno yaitu guru lebih berperan aktif berbicara tanpa mengandalkan media pembelajaran berupa powerpoin, media gambar dan lainnya. Hal ini tentunya akan menurunkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran, dan tentunya akan berdampak juga pada hasil belajarnya. Jika

pembelajaran dengan cara kuno ini tetap dipakai dalam pembelajaran disekolah maka sekolah tersebut akan mengalami ketertinggalan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, di ketahui bahwasanya hasil belajar yang diperoleh siswa rendah 60%, karena guru hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengembangkan kreativitas dan mengeksplorasi ide-ide kemampuan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.

SD Inpres 10 Halmahera Barat dalam pelaksanaan kurikulum 2013 atau tematik terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru ketika proses pembelajaran kurikulum 2013 atau tematik berlangsung khususnya dalam penggunaan media pembelajaran. Sehingga hasil belajar siswa yang diperoleh sangat rendah, karena hanya beberapa siswa saja yang memperhatikan penjelasan dari guru dan media yang digunakan guru kurang menarik dan monoton.

Permasalahan tersebut peneliti mencoba menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *power point* karena saat melaksanakan penelitian, pengguna media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masih kurang optimal. Peneliti menggunakan *Microsoft Power point* dengan materi bertemakan Berbagai Pekerjaan Orang Tuaku. Dalam penggunaan media *power point* dalam pembelajaran, diketahui bahwasanya sangat memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran, karena terdapat animasi atau gambar-gambar yang merangsang otak siswa untuk lebih tanggap dalam pembelajaran dan akan meningkatkan hasil belajar siswa. Dari permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang **Peningkatan Hasil Belajar**

Siswa Kelas IV SD Inpres 10 Halmahera Barat Pada Tema Indahnya Kebersamaan Melalui Media *Power point*

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Kurang variasi dalam pembelajaran membuat siswa kurang termotivasi mengikuti pembelajaran di kelas sehingga berdampak pada hasil belajar siswa itu sendiri.
2. Masih sedikitnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran tematik. Guru hanya menggunakan media berupa buku, pegangan siswa dan LKS sehingga membuat siswa bosan dan kurang berminat mengikuti pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres 10 Halmahera Barat dalam pembelajaran tematik masih rendah yaitu 50 % dibawah KKM yang ditentukan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi di atas, maka perumusan masalah penelitian adalah:

1. Bagaimana media pembelajaran *power point* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema Berbagai Pekerjaan kelas IV SD Inpres 10 Halmahera Barat?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema Berbagai Pekerjaan kelas IV SD Inpres 10 Halmahera Barat?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui media pembelajaran *power point* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema Berbagai Pekerjaan kelas IV SD Inpres 10 Halmahera Barat.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema Berbagai Pekerjaan kelas IV SD Inpres 10 Halmahera Barat

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada semua pihak yang menggunakan informasi, penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Memberikan wacana baru dan dapat memperluas wawasan pengetahuan tentang model pembelajaran media *Power point* pelajaran tematik pada tema Indahnya Kebersamaan

2. Bagi Siswa

Siswa dapat pengalaman belajar tema Indahnya Kebersamaan melalui media pembelajaran *power point* dan meningkatkan peran aktif siswa selama proses pembelajaran.

3. Bagi Guru

Dapat menjadi kreatifitas guru dalam menyajikan pembelajaran dengan memperoleh media pembelajran yang tepat, sehingga keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dapat meningkat dan siswa menjadi termotivasi dalam belajar.

F. Asumsi Penelitian

Asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru kelas IV SD Inpres 10 Halmahera Barat mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan media pembelajaran *power point* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Siswa kelas IV SD Inpres 10 Halmahera Barat mampu memahami materi tema Indahya Kebersamaan melalui media *power point*

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah masalah peningkatan hasil belajar tematik pada siswa kelas IV SD Inpres 10 Halmahera Barat.
2. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada siswa kelas IV SD Inpres 10 Halmahera Barat.
3. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Inpres 10 Halmahera Barat
4. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I Tahun ajaran 2021/2022

H. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran maksud utama penulisan dalam penggunaan kata pada judul, maka akan dijelaskan dalam definisi operasional sebagai berikut:

1. Hasil Belajar

Hasil belajar bisa diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil

dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Dimiyati, 1999 : 3). Secara sederhana, maksud dari hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak melalui kegiatan belajar.

2. Pembelajaran Tematik

Menurut (Hartanto, 2013 : 165) pembelajaran tematik adalah salah satu strategi pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran satu dengan yang lainnya sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada siswa.

3. Media *Power point*

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. *Power point* adalah program aplikasi dalam paket *microsoft office* yang pada umumnya digunakan untuk presentasi. Program aplikasi ini merupakan program untuk membuat presentasi yang ada dapat digunakan untuk membuat program pembelajaran, sehingga program yang dihasilkan pun akan cukup menarik dengan kombinasi warna dan animasi yang digunakan. Kebanyakan lembaga pendidikan baik formal maupun non formal menggunakan aplikasi *Power point* ini sebagai media presentasi yang efektif.