

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Sejak diumumkan oleh pemerintah mengenai kasus *Coronavirus Disease 2019* (Covid-19) pada bulan Maret 2020 yang lalu, negara Indonesia dihadapkan pada masa pandemi. Hampir seluruh sektor kehidupan terdampak, tidak terkecuali pada sektor pendidikan. Pendidikan merupakan investasi sumber daya manusia dalam waktu jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan kehidupan manusia di dunia. Maka dari itu, hampir seluruh negara menempatkan variabel pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama dalam konteks pembangunan bangsa dan negara.

Pada tahun pelajaran 2014/2015 pemerintah mulai memberlakukan Kurikulum 2013 di seluruh Indonesia yang merupakan hasil dari pembaharuan dan penyempurnaan Kurikulum 2006. Karakteristik dasar pada Kurikulum 2013 yang terletak dalam pendekatan yang digunakan untuk pengembangan kurikulum tersebut. Kurikulum 2013 menekankan pendekatan saintifik pada jenjang pendidikan dasar hingga menengah. Implementasi ini bertujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia dan peningkatan kualitas sumber daya saing bangsa seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang semakin pesat.

Dengan seiring perkembangan teknologi informatika yang sangat cepat dan pesat, dalam hal ini pendidik diharapkan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan adaptasi dari Puskurbuk (dalam Setiadi, 2016). Pendidik dituntut untuk lebih terampil dalam melaksanakan tugasnya agar menjadi pendidik yang lebih inovatif dan kreatif dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran agar menghasilkan proses pembelajaran yang menarik dan membuat peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang berkesan sehingga akan berpengaruh dengan hasil belajar peserta didik. Maka dari itu pendidik diharapkan mampu memberikan kebutuhan belajar siswa dengan cara memberikan media pembelajaran dengan kualitas yang

baik agar penyampaian pesan pada pembelajaran dapat tersampaikan lebih standart dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa *latin* ‘*medius*’ yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut H. Malik (dalam Arsyad, 2011) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan pikiran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang di dalamnya memiliki fungsi untuk menjelaskan sebagian atau keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan maupun dipahami secara verbal. Maka dari itu media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar materi yang akan disampaikan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Ada banyak pemilihan media pembelajaran yang dapat digunakan selama pembelajaran daring salah satunya adalah media *Microsoft Power Point*. *Microsoft Power Point* sendiri merupakan salah satu program berbasis multimedia yang dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi yang didalamnya terdapat berbagai jenis fitur yang menarik dan efektif. *Microsoft Power Point* digunakan sebagai media komunikasi yang menarik dan efektif karena di dalamnya ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto. Sehingga dalam pembelajaran peserta didik memiliki ketertarikan dalam proses belajar dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan termotivasi. khususnya dalam pembelajaran IPS pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diberikan diberbagai tingkat jenjang pendidikan mulai dari SD/MI/SDLB, SMP/MTs/SMPLB. IPS di dalamnya mencakup semua peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Sebagai salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar, pendidikan IPS mempunyai peranan penting yang berguna untuk mengarahkan siswa agar menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai.

Dalam proses belajar seseorang akan mengalami perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku ini dipahami sebagai rangsangan hasil dari belajar. Perubahan tingkah laku ini biasanya dinyatakan dalam bentuk serangkaian kemampuan-kemampuan yang dicapai siswa selama proses belajarnya. Menurut Sudjana (2011) Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang akan dicapai oleh peserta didik setelah kegiatan pembelajaran berakhir. Dapat dipahami bahwa hasil belajar sangat berkaitan erat dengan pengalaman belajar, karena siswa yang berada dalam proses tentu mendapatkan pengalaman belajar.

Oleh karena itu, dalam proses belajar perlu memperhatikan hal lain di luar materi ajar. Hal tersebut diberikan semata-mata agar dapat mendukung pengalaman belajar siswa. Karena sebagaimana diketahui, bahwa kemampuan yang hendak dicapai dalam hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan penghafalan teori. Pada prinsipnya, pelaksanaan pembelajaran daring yang merupakan pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid-19 memiliki beragam problematika yang dialami oleh pendidik, peserta didik, dan orang tua.

Para pendidik di sekolah mengakui bahwa selama daring pembelajaran menjadi kurang efektif apabila dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka langsung. Maka dari itu pembelajaran daring dapat berjalan sesuai kondisi yang dialami dengan berbagai permasalahan yang muncul baik yang sederhana maupun kompleks. Setiap permasalahan yang dihadapi dapat diselesaikan dengan menghadirkan beragam solusi dari para guru sehingga pembelajaran di masa pandemic covid-19 tetap berlangsung, yang terpenting anak bisa tetap belajar meskipun belajar dari rumah.

Berdasarkan pengertian yang terkait diatas peneliti ingin mengetahui bagaimanakah peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media *power point* yang berguna untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi keanekaragaman budaya pada rumah adat selama pembelajaran online (daring) dan dapat mengembangkan pengetahuan untuk memecahkan suatu masalah.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, agar menjadi lebih terarah dan fokus sesuai antara masalah yang telah dikemukakan dengan pembahasannya, maka adapun batasan masalah yang akan diteliti adalah :

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN Sedati Gede II Sidoarjo.
2. Penelitian ini dilakukan pada Tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku), Subtema 2 (Indahnya Keragaman Budaya Negeriku), Muatan pembelajaran IPS, materi Keanekaragaman Budaya pada Rumah Adat.
3. Hasil belajar kognitif pada Tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku), Subtema 2 (Indahnya Keragaman Budaya Negeriku), Muatan pembelajaran IPS, materi Keanekaragaman Budaya pada Rumah Adat.
4. Penelitian ini melakukan observasi aktivitas pendidik dan peserta didik dalam menerapkan media *power point* pada Tema 7 (Indahnya Keragaman di Negeriku), Subtema 2 (Indahnya Keragaman Budaya Negeriku), Muatan pembelajaran IPS, materi Keanekaragaman Budaya pada Rumah Adat kelas IV SDN Sedati Gede II Sidoarjo.

## **C. Pertanyaan Penelitian**

Dari batasan masalah diatas maka penulis merumuskan masalah :

1. Bagaimanakah peningkatan aktivitas pendidik selama penerapan media *power point* pada pembelajaran IPS materi keanekaragaman budaya di SDN Sedati Gede II Sidoarjo ?
2. Bagaimanakah peningkatan aktivitas peserta didik selama penerapan media *power point* pada pembelajaran IPS materi keanekaragaman budaya di SDN Sedati Gede II Sidoarjo ?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan media *power point* pada pembelajaran IPS materi keanekaragaman budaya di SDN Sedati Gede II Sidoarjo ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas pendidik selama penerapan media *power point* pada pembelajaran IPS materi keanekaragaman budaya di SDN Sedati Gede II Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas peserta didik selama penerapan media *power point* pada pembelajaran IPS materi keanekaragaman budaya di SDN Sedati Gede II Sidoarjo
3. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah penerapan media *power point* pada pembelajaran IPS materi keanekaragaman budaya di SDN Sedati Gede II Sidoarjo

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian secara umum adalah dampak dari pencapaian tujuan. Penelitian ini diharapkan menjadi sebuah bahan yang sesuai dengan penerapan media *power point* adalah :

1. Manfaat Teoretis
  - a. Menambah serta memperluas keilmuan di dunia pendidikan.
  - b. Sebagai rujukan data ilmiah dibidang pendidikan dan disiplin ilmu lainnya.
  - c. Sebagai rujukan pemikiran ilmu bagi lembaga pendidikan.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Siswa

Dalam penerapan media *power point* ini diharapkan peserta didik mampu memahami materi yang telah disampaikan oleh pendidik guna untuk meningkatkan hasil belajar agar menjadi lebih baik.
  - b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan guna penyempurnaan dan perbaikan media dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih optimal dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.
  - c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif dalam penggunaan media pembelajaran pada tingkatan sekolah tersebut selama pembelajaran berlangsung.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk memperluas serta menambah wawasan dalam bidang penerapan media khususnya media *power point* agar pembelajaran dalam kedepannya menjadi lebih baik.

## F. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Media *Power Point*

Merupakan salah satu aplikasi milik *Microsoft Office* yang didalamnya menyediakan fasilitas slide untuk menampung serta menampilkan pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan kepada audience. Pada penelitian ini *media power point* yang diterapkan ialah *media power point* yang di dalamnya didukung dengan suara serta gambar dari masing-masing rumah adat pada setiap daerah beserta ciri-cirinya, dengan harapan agar materi yang disampaikan bisa diterima, dipahami, serta bisa didengar baik oleh peserta didik. Pada *media power point* ini setiap slide di dalamnya berisi materi mengenai keragaman budaya pada rumah adat yang disampaikan kepada peserta didik kelas IV di SDN Sedati Gede II Sidoarjo.

### 2. Keragaman Budaya Rumah Adat

Keragaman budaya merupakan kualitas budaya yang sangat beragam dan berbeda pada setiap daerahnya. Di dalamnya memiliki karakteristik atau ciri-ciri yang berbeda yang digunakan sebagai suatu simbol daerah tersebut. Keragaman budaya sebagai lawan dari monokultur, monokultur global, atau homogenisasi budaya, mirip dengan pembusukan budaya. Di Indonesia memiliki berbagai jenis keragaman budaya diantaranya ialah pakaian adat, tarian adat, senjata adat, dan rumah adat. Sedangkan pengertian dari rumah adat sendiri ialah rumah yang dibangun dengan cara yang sama dari generasi ke generasi tanpa mengalami perubahan. Rumah adat juga dapat dikatakan sebagai rumah yang dibangun dengan

memperhatikan kegunaan, serta fungsi sosial dan arti budaya dibalik corak atau gaya bangunan.

### 3. Hasil Belajar

Merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dari suatu interaksi kemudian menerima pengalaman belajar sebagai suatu tingkat keberhasilan dalam mempelajari materi pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini ialah hasil belajar kognitif yang akan berpacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari sekolah dengan tujuan untuk mengukur kompetensi serta pengetahuan peserta didik setelah diterapkannya media *power point* pada pembelajaran IPS materi keanekaragaman budaya rumah adat. Clark (dalam Angkowo dan Kosasih) yang di kutip (dalam Musfiqon, 2012) bahwa hasil belajar peserta didik akan dipengaruhi oleh faktor lingkungan sekolah 70% dan 30% akan dipengaruhi oleh faktor lingkungannya. Dengan ini menunjukkan bahwa faktor internal pada diri siswa lebih dominan dalam mempengaruhi hasil belajar.