

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam upaya membangun suatu peradaban merupakan salah satu kebutuhan dasar yang dibutuhkan oleh setiap manusia dan kewajiban yang harus diemban oleh setiap negara agar dapat membentuk masyarakat yang memiliki pemahaman dan kemampuan untuk menjalankan fungsi-fungsi kehidupan yang selaras dengan fitrahnya serta mampu mengembangkan kehidupannya menjadi lebih baik dari setiap masa ke masa berikutnya.

Pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 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 definisi tersebut terdapat 3 (tiga) pokok pikiran utama yang terkandung di dalamnya, yaitu: (1) usaha sadar dan terencana; (2) mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya; dan (3) memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan penopang utama di Era Revolusi Industri 4.0. Pendidikan juga harus mengalami perubahan ke arah yang lebih baik untuk mengimbangi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perbaikan mutu dan kualitas guru diharapkan mampu mempersiapkan siswa dalam menghadapi Era Revolusi Industri. Beberapa strategi pembelajaran yang bisa diterapkan oleh guru SD dalam menghadapi tantangan Era Revolusi Industri 4.0 menurut Astuti, Waluya dan Asikin (2019:3) antara lain (1) membantu siswa dalam belajar, (2) memberikan kesempatan siswa untuk berkembang dan berprestasi, (3) Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), (4) melek teknologi, dan (5) menjadi guru efektif.

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Hal ini berarti pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dijalankan secara profesional. Setiap kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru adalah pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan (fasilitator). Sedangkan siswa sebagai siswa merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan oleh guru tersebut.

Prestasi belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi dan minat belajar yang kurang didalam mengikuti pembelajaran di kelas. Akibatnya siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang diberikan guru.

Kendala tersebut salah satunya karena minimnya penggunaan media pembelajaran sehingga kemampuan siswa masih terbatas dalam hal berfikir kritis. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru umumnya lebih banyak menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran langsung yang berpusat pada guru (*teacher centered*) dan kurang memberikan variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam materi perubahan energi.

Media konvensional dapat mengurangi antusiasme atau minat siswa untuk mempelajari Bahasa Indonesia terutama materi perubahan energi. Berkurangnya minat peserta didik terhadap pelajaran Bahasa Indonesia karena media konvensional berdampak negatif kepada motivasi belajar siswa. Minat siswa sangatlah penting karena seiring dengan menurunnya motivasi belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia, maka dampak yang terjadi adalah menurunnya pula prestasi belajar siswa tersebut dalam hal ini adalah pelajaran Bahasa Indonesia dengan ranah yang lebih sempit yaitu materi perubahan energi. Peneliti mencermati bahwa minat belajar siswa masih sangat rendah, siswa tampak sangat kesulitan dalam memahami materi perubahan energi.

Menurut Azhar Arsyad (2014:2) Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang telah disediakan di sekolah atau alat-alat yang sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman upaya mencapai tujuan pengajaran yang

diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat tersebut, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif menjadi jawaban dari semua permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi perubahan energi. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *Prezi*. Media *Prezi* adalah media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan mengandalkan tampilan menarik. Siswa bisa menjadi lebih semangat karean visualisasi dari tema yang sedang dibahas sangat menarik dan modern, sehingga faktor kebosanan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia akan berkurang.

Media *Prezi* belum pernah digunakan untuk proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri 001 Merdeka Bandung. Oleh karena itu peneliti ingin coba menggunakan media *Prezi* sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Indonesia tema perubahan energi siswa kelas III di SD Negeri 001 Merdeka Bandung.

Berdasarkan pemaparan di atas, diperlukan suatu kajian yang lebih mendalam mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar siswa khususnya pada siswa Sekolah Dasar. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pembelajaran Perubahan Energi Melalui Media Pembelajaran Prezi Pada Siswa Kelas III SD Negeri 001 Merdeka Bandung”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini secara umum adalah sebagai berikut.

Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 3 yang signifikan pada domain pengetahuan ketika siswa menggunakan metode konvensional dan menggunakan media pembelajaran

Sedangkan secara khusus penelitian ini menfokuskan pada rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana skenario dan implementasi pembelajaran perubahan energi melalui media pembelajaran prezi pada siswa kelas III di SD Negeri 001 Merdeka Bandung.
2. Bagaimana respon guru dan siswa pada pembelajaran perubahan energi melalui media pembelajaran prezi pada siswa kelas III di SD Negeri 001 Merdeka Bandung.
3. Kesulitan-kesulitan apa yang siswa alami pada pembelajaran perubahan energi melalui media pembelajaran prezi pada siswa kelas III di SD Negeri 001 Merdeka Bandung.

C. Batasan Masalah

Masalah penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran *Prezi* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tema perubahan energi siswa kelas III di SD Negeri 001 Merdeka Bandung tahun pelajaran 2019/2020.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat tujuan umum yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan pada ranah pengetahuan siswa ketika menggunakan metode konvensional dan penggunaan media pembelajaran *prezi*

Adapun dari tujuan umum tersebut terdapat tujuan yang lebih khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui skenario dan implementasi pembelajaran perubahan energi melalui media pembelajaran *prezi* pada siswa kelas III di SD Negeri 001 Merdeka Bandung
2. Mengetahui respon guru dan siswa pada pembelajaran perubahan energi melalui media pembelajaran *prezi* pada siswa kelas III di SD Negeri 001 Merdeka Bandung.
3. Mengetahui kesulitan-kesulitan yang siswa alami pada pembelajaran perubahan energi melalui media pembelajaran *prezi* pada siswa kelas 3 di SD Negeri 001 Merdeka Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah diharapkan dapat berguna bagi berbagai pihak yang bersangkutan dengan masalah pengajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dikalangan pendidik di SD Negeri 001 Merdeka Bandung.

1. Manfaat teoritis

Secara umum hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan khazanah keilmuan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 tingkat Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi peneliti

Memperdalam ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai Penggunaan Media Pembelajaran *Prezi* untuk dapat di praktekkan nantinya dalam proses pembelajaran di kelas.

2) Bagi Guru

Guru dapat menjadikan dasar fokus kajian penelitian ini untuk mengetahui lebih mendalam mengenai proses pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran untuk variasi dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas sehingga proses pembelajaran terhadap siswa menjadi lebih bervariasi dan efektif.

3) Bagi Siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media yang dapat membantu

memberi motivasi dan minat belajar untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa terhadap pesan-pesan yang disampaikan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

4) Bagi Sekolah

Diharapkan dapat membantu pihak sekolah sebagai pertimbangan dalam menetapkan acuan kegiatan pembelajaran disekolah yang lebih menekankan pada pembelajaran aktif kepada siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran.

F. Definisi Operasional

1. Pengaruh media dalam pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, mengajukan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memudahkan informasi. Adapun indikator dalam pemilihan media untuk kepentingan pengajaran adalah sebagai berikut:
 - a. Ketepatan dengan tujuan pengajaran
 - b. Bahan pengajaran bersifat fakta, prinsip dan mudah dipahami,
 - c. Media setidaknya mudah dibuat oleh guru dan biayapun terjangkau dan mudah digunakannya.
 - d. Adanya keterampilan guru dalam menggunakannya

- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya.
2. Media merupakan perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Ibrahim, 1997). Pada dasarnya media dikelompokkan menjadi tiga bagian, media audio, media visual dan media audio visual. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Dimana media merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Ciri utama media yakni, audio, visual, gerak. Adapun klasifikasi media:
- a. Media grafis
 - b. Media proyeksi
 - c. Media audio
 - d. Media komputer
3. Media Pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar, dengan indikator sebagai berikut;
- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
 - b. Pembelajaran dapat lebih menarik
 - c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
 - d. Waktu pelaksanaan pembelajaran bisa lebih diperpendek
 - e. Kualitas pembelajaran bisa ditingkatkan

- f. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- g. Peran guru mengalami perubahan kearah positif.

Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan media grafis dan media presentasi. Media grafis menurut Daryanto (2012:19) adalah penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengikhtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Sedangkan media presentasi menurut Daryanto (2012:68) adalah pesan atau materi yang disampaikan dikemas berupa teks, gambar, animasi, dan video yang dikombinasi dalam suatu kesatuan yang utuh dalam sebuah program komputer dan disajikan melalui perangkat alat saji (proyektor).

4. Menurut Nawawi (2015:5) mengatakan hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:3), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar

yaitu suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor, yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya :

- a. Faktor internal: faktor yang ada pada diri individu yang sedang belajar.
Meliputi : faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b. Faktor eksternal: faktor yang ada di luar individu, Meliputi : faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

5. Prezi adalah penyedia layanan presentasi online yang menawarkan aplikasi presentasi yang berbeda untuk membuat dan menyimpan presentasi digital. Perangkat lunak presentasi tradisional membutuhkan alur cerita linier dengan menggunakan pendekatan storyboard. *Prezi*, disisi lain, memungkinkan untuk kedua linier dan bebas mengalir dalam penyajian alur cerita. Pengguna membuat presentasi di ruang kerja kosong besar yang disebut kanvas, di mana semua elemen dari presentasi yang terlihat sebuah alur cerita kemudian dibuat dengan mengatur elemen pada kanvas. Berbagai alat yang digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur ini untuk mengkomunikasikan presenter pesan. Seperti perangkat lunak presentasi tradisional, *Prezi* memiliki kemampuan mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, dan video menjadi satu presentasi yang mulus.

6. Energi dapat berubah dari bentuk energi yang satu ke bentuk energi lainnya.

Suatu bentuk energi akan terlihat manfaatnya setelah berubah bentuk menjadi bentuk energi yang lain. Beberapa contoh perubahan bentuk energi adalah sebagai berikut:

- a. Perubahan energi kimia menjadi energi gerak. Contohnya: bensin dan solar digunakan sebagai bahan bakar yang dapat menjadikan mobil bergerak.
- b. Perubahan energi gerak menjadi energi panas. Contoh: kedua tangan yang digosokkan akan terasa hangat.
- c. Perubahan energi gerak menjadi energi bunyi. Contoh: saat kita bertepuk tangan akan terdengar bunyi.
- d. Perubahan energi listrik menjadi energi cahaya. Contoh: lampu neon, lampu pijar, televisi.
- e. Energi listrik menjadi energi panas. Contoh: setrika, magic jar, solder, dispenser dan oven.
- f. Energi listrik menjadi energi gerak. Contoh: Kipas angin, Mixer, bor listrik dan Mesin cuci.
- g. Energi gerak menjadi energi listrik. Contoh: Kincir angin, generator.
- h. Energi listrik menjadi energi bunyi. Contoh: Bel listrik, klakson mobil.