

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu peranan penting untuk menunjang kehidupan masyarakat. Mutu pendidikan yang baik juga akan menghasilkan output yang baik pula. Melalui pendidikan peserta didik dilatih untuk mandiri dalam menyelesaikan masalahnya tanpa bergantung pada orang lain. Maka dari itu, tujuan sekolah dasar adalah memberikan bekal kepada peserta didik berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang berguna untuk dirinya sendiri bahkan orang lain, sehingga peserta didik nantinya akan siap menghadapi tantangan yang sulit di masa yang akan datang.

Pendidikan yang berada di lingkungan sekolah meliputi beberapa komponen termasuk guru dan peserta didik. Guru yang memiliki kompetensi mengajar yang baik maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang baik pula, sehingga tujuan pembelajaran dan tujuan pendidikan akan tercapai dengan maksimal. Selain mencapai tujuan pembelajaran, proses belajar juga harus melatih peserta didik untuk dapat mencari solusi ketika peserta didik mendapatkan masalah baik dalam proses pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari, karena terlihat mayoritas peserta didik jika dihadapkan oleh masalah mereka sangat malas menyelesaikan dan mencari solusinya. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran di kelas harus memiliki kreatifitas tinggi sehingga dapat menumbuh kembangkan kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik dalam pembelajaran di kelas.

Untuk mendukung solusi permasalahan tersebut guru seharusnya dapat menginovasi pembelajaran yang lebih menarik baik dari proses pembelajarannya ataupun sumber belajarnya. Dalam proses pembelajarannya guru dapat menginovasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan media dan model yang sesuai. Menurut, Azhar Arsyad (2011:15) mengemukakan fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Dari teori diatas disebutkan bahwa media tersebut digunakan sebagai alat bantu guru dalam memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalam kelas.

Hasil observasi yang peneliti lakukan di SD N Sidomulyo 04, kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih sangat monoton sehingga terlihat kurang menarik dan tidak menimbulkan minat peserta didik dalam kegiatan belajar di kelas. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan juga masih berpusat pada guru (*teacher center*) sehingga peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan penggunaan pendekatan *teacher center* tersebut menyebabkan siswa menjadi malas untuk berfikir ketika sedang dihadapkan oleh suatu permasalahan, dan kesulitan untuk memecahkan permasalahan tersebut.

Dalam hasil observasi terkait portofolio peserta didik juga memperlihatkan bahwa guru telah mengambil 3 aspek penilaian baik sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Penilaian sikap dilihat dari perilaku peserta didik meliputi beberapa aspek karakter diantaranya tanggung jawab, disiplin, peduli, sopan santun, dan keaktifan siswa saat di kelas. Untuk penilaian keterampilan yaitu penilaian yang diambil dari kecerdasan ataupun kelihaian peserta didik saat

menyelesaikan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran, sedangkan pada penilaian pengetahuan diambil dari penguasaan materi pembelajaran peserta didik. Dari hasil pengamatan nilai pada portofolio tersebut ada yang harus di perbaiki, penilaian sikap sangat terlihat baik namun untuk penilaian keterampilan dan pengetahuan perlu diberikan suatu inovasi media pembelajaran karena guru belum memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif yang dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa di dalam kelas.

Di SD N Sidomulyo 04, kegiatan pembelajaran pada Tema 3 Subtema 4 Pembelajaran 2, masih dilakukan secara monoton dan belum interaktif. Pembelajaran monoton tersebut dapat dilihat dari pendekatan yang digunakan oleh guru saat pembelajaran yaitu pendekatan *teacher center*, pendekatan tersebut tidak efektif jika digunakan sebagai pancingan untuk berfikir solusi ketika dihadapkan oleh suatu permasalahan. Hal tersebut disebabkan karena guru tidak menggunakan jembatan media dan pendekatan yang sesuai dalam proses pembelajaran. Maka dari itu guru harus memvariasi dan mengemas pembelajaran sedemikian rupa sehingga dapat menunjang proses pembelajaran yang baik dan bermutu sehingga memiliki dampak yang positif dalam pembelajaran seperti meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik serta mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru didalam kelas. Media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran tersebut dapat berupa video yang menarik, power point, powtoon, atau video interaktif lainnya.

Media pembelajaran video yang digunakan saat proses belajar mengajar memiliki banyak kelebihan, diantaranya adalah video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat peserta didik seperti materi proses pencernaan makanan dan pernafasan, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk tetap melihatnya (Azhar Arsyad, 2011: 49). Diputra (2016: 127) mengemukakan bahwa sangat penting menggunakan multimedia dalam pembelajaran di sekolah dasar sehingga anak sekolah dasar dapat memahami materi pelajaran dengan mudah. Maka dari itu dengan adanya penggunaan media berupa video peserta didik mulai bisa membayangkan hal-hal yang tidak mungkin untuk ia lihat, video tersebut jelas akan lebih membantu peserta didik dalam menerima pembelajaran yang ada hal itu juga mendukung peserta didik untuk berfikir kritis sehingga peserta didik mampu menganalisis untuk memecahkan suatu masalah. Dilihat dari permasalahan tersebut peneliti akan melakukan pembaharuan menggunakan media powtoon dengan pendekatan problem solving.

Powtoon merupakan media yang berbentuk video, powtoon memiliki fitur-fitur yang menarik, maka dari itu penggunaan powtoon akan lebih menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Untuk pembuatan powtoon guru bisa mengaksesnya melalui web.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN POWTOON DENGAN PENDEKATAN PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN**

PEMECAHAN MASALAH TEMA 3 SUBTEMA 4 PEMBELAJARAN 2
KELAS III DI SD N SIDOMULYO 04 UNGARAN TIMUR.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana pengembangan media pembelajaran powtoon dengan pendekatan problem solving dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan batasan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menentukan kevalidan media pembelajaran berbasis powtoon dengan pendekatan *problem solving* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik .
2. Menentukan kepraktisan media pembelajaran berbasis powtoon dengan pendekatan *problem solving* dalam meningkatkan minat peserta didik dalam ranah keterampilan (psikomotorik).
3. Menentukan keefektifan media pembelajaran berbasis powtoon dengan pendekatan *problem solving* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan banyak manfaat baik secara praktis maupun teoritis. Manfaatnya adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

- a. Menjadii alternative pembelajaran tema 3 benda di sekitarku subtema 4 keajaiban perubahan wujud disekitarku pembelajaran 2 dengan pengembangan media powtoon untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.
- b. Menjadi bahan referensi atau sumber belajar bagi peneliti lain.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan tambahan wawasan bagi para pendidik mengenai pengembangan media powtoon.
- b. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan secara tidak langsung dapat memberikan dampak positif bagi peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.