

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sebagai seorang pendidik, guru memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Tugas utama seorang guru yaitu sebagai pendidik, sebagai pengajar, sebagai pembimbing, sebagai pengarah, sebagai pelatih dan sebagai penilai (Sadulloh, Muharram, dan Robandi, 2021, hal. 201). Peran guru merupakan faktor penentu dari keberhasilan proses pembelajaran yang berkualitas (Lazar, Sardianto, dan Basco, 2022). Guru mempunyai peranan diantaranya sebagai motivator, inspirator, inisiator, demonstrator, mediator, korektor, informator, organisator, fasilitator, pengelola kelas, supervisor dan evaluator. Hal ini berarti guru memegang peran penting dalam menentukan suatu keberhasilan suatu proses pembelajaran (Yustisia, 2020, hal. 36).

Selain itu, guru juga harus mampu menjalankan: a) perannya sebagai guru, hal ini guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan nyaman bagi peserta didik. b) peran guru sebagai orang tua, dimana siswa membutuhkan orang tua di kelas, yang mampu memberikan kasih sayang dan perhatian kepada peserta didiknya. c) peran guru sebagai sahabat bagi peserta didik, yang mampu menjadi sahabat bagi peserta didik agar dalam proses pembelajaran siswa merasa nyaman dan ceria. d) peran guru sebagai penghibur bagi anak, yang mampu menghadirkan keceriaan bagi siswa ketika dalam proses pembelajaran, maka guru harus mampu membuat media



pembelajaran dalam bentuk game kemudian ice breaking serta inovasi-inovasi lainnya yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan (Mustadi, 2020, hal. 78).

Salah satu komponen yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran adalah media. Media pembelajaran tersebut dapat berupa media interaktif. Tujuan dari penggunaan media interaktif yaitu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media interaktif ialah suatu layanan digital yang menggunakan semacam gambar bergerak, video, teks, animasi maupun video game. Media interaktif juga dapat memberikan efek untuk menarik respon siswa dalam penyajiannya (Sukma dan Handayani, 2022).

Berdasarkan observasi awal, pada saat Pratik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan pada tanggal 25 Juli - 23 September 2022 di SD Negeri 95 Palembang, peneliti melihat bahwasanya sebagian guru telah menggunakan media interaktif. Dengan penggunaan media tersebut, siswa terlihat sangat aktif dalam proses pembelajaran, khususnya pada Mata Pelajaran IPA. Beda halnya jika tidak menggunakan media, siswa terlihat sibuk mengobrol dengan teman sebangkunya, mengantuk dan kurang bersemangat. Namun tidak semua mata pelajaran menggunakan media interaktif karena membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membuatnya serta perlunya kreativitas dari seorang guru agar mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini diperkuat dengan melakukan wawancara singkat dengan wali kelas V.A di SD Negeri 95 Palembang pada tanggal 5 Februari 2023 yang menyatakan bahwa, media interPaktif yang digunakan pada

mata pelajaran IPA yaitu berupa media: gambar ppt, video animasi, aplikasi quiziz dan kahoot. Dengan adanya media tersebut peserta didik menjadi lebih semangat dan antusias dari pada tidak menggunakan media. Mata pelajaran IPA disajikan dengan menggunakan media interaktif walaupun pembuatannya memerlukan waktu dan tenaga, inovasi serta kreativitas.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti dalam semua jenjang pendidikan, termasuk di jenjang Sekolah Dasar, secara garis besar IPA ialah ilmu yang mempelajari gejala melalui proses secara ilmiah. Mata pelajaran IPA juga dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dimengerti oleh sebagian besar siswa (Winaningsih dan Harahap, 2023). Pembelajaran IPA memang sulit untuk dipahami dan menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik. Padahal jika dilihat dari kenyataan kehidupan IPA ini sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga perlunya seorang pendidik memilih media yang cocok/tepat untuk menarik minat peserta didik (Pratama dkk, 2023).

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa hubungan peran seorang guru dalam penggunaan media interaktif pada mata pelajaran IPA ini saling mempengaruhi karena guru memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran terutama perannya sebagai fasilitator dan mediator. Untuk mempermudah penyampaian materi, guru perlu menggunakan media. Contohnya seperti media interaktif karena media ini di dalamnya terdapat unsur seperti teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi, sehingga siswa lebih semangat dan dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru terutama pada mata pelajaran IPA (Sukma dan Handayani, 2022).

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Waruwu dan Sitinjak (2022), bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini menyajikan materi yang menarik melalui tampilan visualisasi gambar, animasi, audio, video dan mengakomodasi respon peserta didik. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Asmayani, Nasrah, dan Magfirah (2023), bahwa penggunaan media interaktif dapat mempengaruhi minat belajar siswa kelas V di UPT SPF Negeri Kalukuang II Makassar. Hasil penelitian bahwa media interaktif dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul **Peran Guru dalam Penggunaan Media Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V di SD Negeri 95 Palembang Tahun Pelajaran 2022/2023.**

## **1.2 Fokus dan Sub-fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, penelitian ini difokuskan untuk melihat peran guru dalam penggunaan Media Interaktif siswa kelas V di SD Negeri 95 Palembang.

Sub-fokus penelitian ini ialah menganalisis peran guru dalam penggunaan media interaktif pada Mata Pelajaran IPA kelas V, khususnya tentang materi “Siklus Air”.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang, fokus dan sub-fokus maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut. “Bagaimanakah peran guru dilakukan dalam penggunaan media interaktif mata pelajaran IPA siswa kelas V di SD Negeri 95 Palembang?”

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini tentunya memiliki tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran guru dalam penggunaan media interaktif pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 95 Palembang.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Ada 2 (dua) manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu: (a) manfaat teoritis dan (b) manfaat praktis.

##### **1) Manfaat Teoritis**

Dengan diadakannya penelitian ini, penulis berharap dapat bermanfaat dan memberikan gambaran yang lebih jelas dan rinci mengenai peran guru dalam penggunaan media interaktif pada mata pelajaran IPA siswa kelas V di SD Negeri 95 Palembang.

##### **2) Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak yang memiliki kepentingan dalam penelitian ini. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

##### **a) Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada sekolah dan dijadikan bahan pertimbangan untuk menggunakan media interaktif agar pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.

**b) Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan dalam menggunakan media pembelajaran.

**c) Bagi Peserta Didik**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan siswa lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA.

**d) Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian dengan topik yang sama.