

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dianggap sebagai kunci untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang mendorong kemajuan suatu bangsa atau negara (Utami, dkk, 2023, p. 22). Dengan sistem pendidikan yang efektif, potensi kemajuan masa depan suatu bangsa dapat terwujud. Pendidikan berperan dalam menciptakan SDM yang unggul, yaitu generasi muda yang memiliki kesiapan fisik, mental, dan sosial untuk menjadi agen pembangunan. Sekolah Dasar (SD) memiliki peran sentral dalam pembentukan tiga aspek kecerdasan utama, yakni intelektual, spiritual, dan emosional, yang esensial dalam menghadapi berbagai tantangan zaman (Muliastri, 2020, p. 16). Tujuan pendidikan SD mencakup pembentukan karakter siswa sebagai warga negara yang utuh sesuai dengan tahap perkembangannya, pembekalan pengetahuan dasar dan pemahaman terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai landasan bagi pembelajaran di jenjang yang lebih tinggi serta kehidupan dalam masyarakat. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini sangat terkait dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam menurut Trianto (Auliah, dkk, 2023, p. 91) adalah merupakan sumber informasi yang disusun secara terstruktur dan dapat dimanfaatkan untuk mempelajari fenomena - fenomena alam. Pembelajaran IPA di sekolah dasar dilakukan dengan penyelidikan sederhana dan bukan hafalan terhadap kumpulan konsep-konsep IPA. Menurut Widyo (Elfiana, dkk, 2022, p. 524) pembelajaran IPA

di SD mampu mengembangkan sikap ilmiah siswa, yang tercermin dalam kemampuan mereka merumuskan masalah dan menarik kesimpulan, sehingga mampu berpikir secara kritis. Dengan memanfaatkan teknologi yang canggih, guru dapat menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Penyalur”. Dengan demikian, maka media merupakan sarana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Sundaya , 2015, p. 5). Menurut Zaman, dkk (Nurfadillahu & Septy, 2021, p. 51) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Menurut Bastian, dkk (Batubara, 2020, p. 1) menggambarkan media sebagai alat yang penting dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerimanya. Pada masa awalnya, teknologi seperti VCD, LCD, proyektor, dan komputer jarang dimiliki oleh masyarakat, namun saat ini, teknologi tersebut sudah umum digunakan baik di lingkungan kerja maupun dunia pendidikan (Sundaya , 2015, p. 5).

Dunia Pendidikan harus mengadopsi inovasi dan kreativitas, terutama dalam mengintegrasikan kemajuan teknologi terbaru di lingkungan sekolah untuk mendukung penggunaan media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk membangkitkan minat siswa, membuat mereka terlibat, dan merasa senang selama proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal. Media yang digunakan untuk tujuan pendidikan harus interaktif dan melibatkan siswa dalam aktivitas yang berarti, baik secara mental maupun fisik, sehingga

pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Materi pembelajaran harus dirancang dengan lebih terstruktur dan memperhatikan prinsip-prinsip psikologis untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Media pembelajaran perlu memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu siswa (Arsyad, 2019, p. 3).

Febiharsa & Djuniadi (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif tiga dimensi merujuk pada media yang memungkinkan objek pembelajaran direplikasi secara virtual ke dalam komputer. Media ini merupakan bagian integral dari proses komunikasi dan memiliki peran penting dalam kesuksesan pengiriman pesan (Prahesti & Fauziah, 2022, p. 507). Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang mampu mengklarifikasi proses pembelajaran ketika didukung oleh media yang menarik minat dan perhatian siswa. Media ini juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang adaptif dan beragam, memungkinkan siswa untuk mengontrol dan menentukan urutan materi pembelajaran sesuai dengan keinginan mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Anggraeni, dkk, 2021, p. 5317).

Dengan dilakukan pengamatan saya pada SD Negeri 136 Palembang ada beberapa permasalahan dalam mata pelajaran IPA sering dialami oleh siswa di sekolah, terutama di SD Negeri 136 Palembang. Ada berbagai faktor penyebabnya, seperti kurangnya pemahaman siswa, kurangnya konsentrasi, dan tidak ada ketertarikan pada mata pelajaran IPA, kurangnya kreativitas dan inovasi dalam penggunaan media dalam proses pembelajaran sehingga menimbulkan rasa jenuh. Berdasarkan observasi awal saya di kelas IV SD Negeri 136 Palembang, diketahui

bahwa ketertarikan belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih sangat rendah dan kegiatan pembelajaran masih menggunakan media konvensional yang berdampak pada hasil belajar siswa sehingga tidak mencapai hasil maksimal kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPA di SD tersebut sangat rendah dengan nilai rata-rata 60.

Maka dari permasalahan tersebut, diperlukan solusi dalam kegiatan pembelajaran. Solusi tersebut diantaranya penggunaan media pembelajaran yang menarik saat kegiatan pembelajaran. Salah satu alternatif media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPA yaitu dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membuat proses pembelajaran menjadi efektif, mengarahkan perhatian siswa agar meningkatkan konsentrasi pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi menarik dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa tentang kejadian atau peristiwa.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan menarik perhatian siswa dan menghilangkan rasa jenuh pada mata pelajaran IPA. Beberapa penelitian juga menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Hal ini diperkuat oleh kajian terdahulu yang relevan salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Nur Linda Auliah, Asrul, & Indri Anugrah Ramadhani dengan judul penelitian penggunaan media interaktif berbasis animasi *power point* terhadap hasil belajar IPA materi gaya dan gerak kelas IV di SD Inpres 51 Kabupaten Sorong (Auliah, dkk, 2023). Hasil penelitian tersebut menyatakan adanya pengaruh yang

signifikan penggunaan media interaktif berbasis animasi *power point* terhadap hasil belajar IPA di kelas IV SD Inpres 51 Kabupaten Sorong.

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena media pembelajaran interaktif merupakan suatu cara agar siswa dapat aktif pada saat pembelajaran di kelas dan juga dapat membuat siswa antusias dan semangat untuk belajar.

Adapun kelebihan dan kekurangan dalam kegiatan penelitian dan rancangan penelitian yang digunakan oleh peneliti sebelumnya dan permasalahan yang ada di SD Negeri 136 Palembang salah satunya belum ada penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran IPA kelas IV maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di SD Negeri 136 Palembang”**

1.2 Masalah Penelitian.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pentingnya menerapkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPA Tingkat SD.
2. Tingkat pemahaman siswa pada mata Pelajaran IPA masih rendah, hal ini ditunjukkan dengan rata-rata nilai siswa yang belum mencapai KKM 75.

3. Pembelajaran sering menggunakan media konvensional, sehingga bisa membuat siswa bosan dan kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran.

1.2.2 Pembatas Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi yaitu :

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif.
2. Hasil belajar IPA yang dimaksud adalah diukur dari nilai tes pada siswa.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD Negeri 136 Palembang dengan menggunakan kurikulum merdeka, pada bab IV materi energi alternatif.
4. Penelitian ini untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Negeri 136 Palembang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD Negeri 136 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan penelitian ini dan dapat bermanfaat sebagai bahan masukan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif kelas IV di sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Hasil Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk melakukan pembenahan serta koreksi diri bagi pengembangan profesionalisme dalam pelaksanaan tugas profesinya dengan menerapkan media pembelajaran interaktif.

2. Bagi Siswa

Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPA, dapat menambah motivasi dan minat siswa sehingga menimbulkan pembelajaran yang menyenangkan dari diri siswa.

3. Bagi Sekolah

Dapat menambah sarana pendidikan baru yang dapat dipersiapkan sebagai langkah awal siswa di sekolah dasar. Diharapkan dapat bermanfaat bagi lulusan yang dihasilkan, sehingga kualitas lulusan lebih bermutu dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan tentang penggunaan media pembelajaran interaktif dan bisa memotivasi kepada peneliti selanjutnya.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan masukan dan dapat dijadikan acuan apabila melakukan penelitian dengan topik permasalahan yang sama.