

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar dikenal dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Konsep IPA di sekolah dasar merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran kimia, biologi, dan fisika. Pendidikan IPA di sekolah diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta dapat menjadi pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan dalam pembelajaran IPA akan mendapat pengalaman langsung melalui pengamatan, diskusi dan penyelidikan sederhana. Dalam kondisi saat ini dalam masa pandemi, pembelajaran dilakukan secara jarak jauh.

IPA sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah yang dapat memberikan peranan dan pengalaman bagi siswa. Hasil pembelajaran IPA sangat dipengaruhi oleh motivasi atau minat belajar dari dalam diri siswa. Pembelajaran IPA dilakukan dengan berbagai upaya, yaitu salah satunya melalui peningkatan minat belajar siswa. Dalam hal ini siswa akan berhasil jika dari dalam dirinya sendiri ada kemauan untuk belajar dan keinginan untuk belajar, karena dengan meningkatnya minat belajar siswa maka siswa akan tergerak, mempunyai rasa keinginan untuk mencari informasi dalam pembelajaran IPA. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang tepat agar tujuan pembelajaran IPA tercapai dan minat belajar siswa tetap tinggi walau pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh.

Menurut William (dalam Aritonang, 2009), minat belajar merupakan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sebagai faktor yang menentukan derajat keaktifan belajar siswa. (Siswa, 2015). Pada masa pandemic seperti ini pembelajaran dilakukan secara jarak jauh, minat belajar siswa sangat dibutuhkan agar proses pembelajaran berjalan lancar dan tujuan pembelajaran

tercapai. Berdasarkan hasil observasi kehadiran siswa selama PJJ berlangsung dimulai dari bulan Juli-Oktober tercatat dari 120 hari efektif belajar, hanya sekitar 60-70% dari 29 siswa yang aktif mengikuti pembelajaran, selain itu temuan permasalahan dalam PJJ ini adalah sering terjadi siswa hanya mengisi absen saja tanpa mengerjakan/mengumpulkan tugas.

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran pada pembelajaran jarak jauh secara umum hanya menggunakan media foto dan video pembelajaran yang di dalamnya ada materi pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru SD di SDN Klender 04 Jakarta Timur hal tersebut tidaklah cukup untuk memvisualisasikan objek yang diinginkan seperti alat indra sifat-sifat bunyi, sifat-sifat cahaya, proses bagaimana telinga bisa mendengar dan bagaimana cahaya bisa dilihat oleh mata. Selain itu, penulis juga menyebarkan angket secara online terkait kendala selama pembelajaran jarak jauh, hasil angket kepada guru yaitu dari 105 guru sekolah dasar 68 % menjawab kendalanya adalah minat belajar siswa, disusul 57% memilih kendalanya yaitu interaksi guru dengan siswa dan 53 % adalah penilaian. Selain itu, angket yang penulis sebar ke dari 102 orang tua siswa hasilnya paling tinggi yaitu 46,1% memilih minat belajar siswa, 45,1% memilih waktu belajar dan interaksi guru dengan siswa, sehingga dengan kondisi saat ini pembelajaran jarak jauh memerlukan media tambahan yaitu sebuah media yang menarik minat belajar siswa, yang lengkap dari materi hingga penilaian harian untuk siswa. Minat belajar dalam hal ini merupakan kesulitan belajar yang dialami siswa pada pembelajaran jarak jauh.

Menurut Jamaris dalam Adrian kesulitan belajar merupakan masalah yang perlu ditanggulangi secara cermat. Pengulangan kesulitan belajar yang tidak tuntas menjadikan penghalang dalam perkembangan anak selanjutnya. Berbagai teknik dan bentuk penanggulangan kesulitan perlu diterapkan dengan pertimbangan yang mendasar (P., 2019).

Pada masa pandemi seperti ini guru dan siswa sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat menampilkan objek-objek audio maupun visual kepada siswa. Terlebih pembelajaran saat ini dilakukan secara jarak jauh karena pada saat ini tidak diperbolehkan adanya pembelajaran tatap muka di sekolah titik Siswa

belajar dari rumah dan guru menyiapkan semua perangkat pembelajaran. Peningkatan kualitas pendidikan tentu saja tidak terlepas dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang esensial dalam pendidikan. Pembaharuan perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu diawali dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yang di dalamnya terdapat berbagai kegiatan, salah satu diantaranya adalah penyampaian materi pelajaran. Pembelajaran sangat dibutuhkan yaitu pembelajaran yang memancing siswa aktif belajar dan menarik siswa untuk semangat dalam belajar. Kombinasi dari media dan informasi yang berdasarkan spesifikasi yang tepat bisa dikatakan layak untuk digunakan (Holzinger & Ebner, 2003). Seiring dengan perkembangan teknologi, keterbatasan yang dimiliki oleh media pembelajaran berbasis cetak dapat diminimalisir salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yaitu media pembelajaran yang bersifat interaktif. Pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses belajar mengajar dari awal hingga akhir, yang melibatkan bagaimana aktivitas guru dan siswa, dalam desain pembelajaran tertentu yang berbantuan bahan ajar khusus, serta bagaimana interaksi antara guru siswa bahan ajar yang terjadi.

Dengan keadaan pembelajaran yang terlaksana dengan kondisi jarak jauh, didalam pembelajaran membutuhkan produk yang membantu untuk meningkatkan minat belajar siswa. Produk yang dapat menarik perhatian siswa, dapat menimbulkan perasaan senang akan belajar IPA. Selain itu, produk yang juga dapat membantu guru dalam hal pemeriksaan hasil belajar siswa. Pentingnya kebutuhan pembelajaran yang berjalan secara efektif dan tujuan pembelajaran bisa tercapai, konsep-konsep IPA dapat dipahami siswa meskipun berjalan secara daring, maka diperlukan produk yang dapat membantu berjalannya pembelajaran. Produk berupa *website* yang mudah diakses dan dioperasikan memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep IPA khususnya di kelas empat sekolah dasar. Tersedianya gambar-gambar dan audio dapat menarik perhatian siswa dan menimbulkan perasaan senang belajar IPA.

Minat belajar yang dirasakan cukup rendah ini berlangsung selama pembelajaran jarak jauh, khususnya minat belajar IPA, diketahui pada saat pembelajaran melakukan *video zoom meeting* siswa tidak ada yang ingin bertanya

dan tidak ada yang bisa menjawab soal-soal IPA yang diberikan oleh guru, sehingga dengan keadaan minat belajar IPA yang rendah ini diperlukan suatu pengembangan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar IPA siswa. Suatu pengembangan yang dapat menarik perhatian siswa, siswa merasa senang dan mencari kembali pembelajaran IPA.

Penelitian – penelitian tentang pengembangan pembelajaran berbasis *website* di Indonesia untuk kemajuan pendidikan antara lain : Pengembangan Pembelajaran Berbasis Web untuk Pelajaran Matematika (Fadli, 2014), Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA (Wulandari, 2016), The Role of Information and Communication Technology (ICT) in Higher Education for the 21st Century (Sarkar, 2012), Implementasi Perangkat Pembelajaran Audio Visual IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa (Werdhiana & Wahyono, 2020), *Teaching in Web Base Distance Learning* (Graham et al., 2000). Berbagai penelitian ini dilakukan pada jenjang sekolah menengah dan belum sampai pada penilaian. Penelitian – penelitian tersebut dilakukan pada pembelajaran langsung dan tidak secara virtual. Pada penelitian ini yang terbaru yaitu dimana pembelajaran dikemas secara daring mulai dari absensi, awal pembelajaran sampai pada tahap akhir pembelajaran dikemas dalam sebuah *website* yang mana tujuannya untuk memudahkan siswa dan meningkatkan minat belajar siswa dengan konten-konten yang ada di *website* tersebut.

Pembelajaran seperti ini pada saat ini sangat membantu terhadap kelancaran pembelajaran. Pada sisi guru pun sangat membutuhkan waktu yang lama pada sesi koreksi penilaian hasil kerja siswa. Setiap hari mengoreksi hasil belajar siswa melalui telepon genggam, dikoreksi setiap anak dan diberi nilai setiap hari. Dengan program pengembangan pembelajaran diharapkan dapat membantu guru untuk mempersingkat waktu koreksi hasil belajar siswa.

Pada masa saat ini kita harus menyesuaikan dengan tantangan revolusi industry 4.0 yang sangat membutuhkan profesionalista guru dengan menuntut guru melakukan banyak inovasi dalam pembelajaran. *Website* sangat membantu bagi guru dan siswa bagi guru membantu persiapan pembelajaran agar lebih menarik

untuk siswa. bagi siswa media interaktif dibutuhkan karena didalamnya terdapat video pembelajaran dan latihan-latihan soal yang dapat memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam mengerjakan pembelajaran jarak jauh. Pada *website* yang di dalamnya nanti ada pilihan materi IPA sekolah dasar kelas IV video pembelajaran dan latihan soal yang akan akan keluar nilai, sehingga siswa akan lebih termotivasi lagi untuk belajar meskipun pada pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran yang dapat menggabung model tatap muka dengan *e-learning* secara integratif dan sistematis adalah model *blended learning*. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis *website* yang menggabungkan tatap muka dengan *e-learning* secara integratif dan sistematis diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih praktis dan efektif.

Berdasarkan latar belakang masalah dan berbagai penelitian terdahulu peneliti mengembangkan penelitian dengan topik “Pengembangan Pembelajaran Berbasis *Website* Materi IPA untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini yaitu pengembangan model pembelajaran berbasis *website* dengan mengembangkan pembelajaran yang lengkap secara utuh pada mata pelajaran IPA sehingga minat belajar siswa akan meningkat.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka rumus rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengembangan pembelajaran materi IPA kelas 4 SD berbasis *website* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatnya minat belajar siswa pada pelajaran IPA melalui pengembangan pembelajaran berbasis *website* materi IPA kelas IV di SDN Klender 04 Jakarta Timur.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain dibawah ini:

1. Siswa

Pengembangan pembelajaran berbasis *website* mampu meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa khususnya pada mata pelajaran IPA di kelas IV sekolah dasar.

2. Peneliti

Penelitian ini diharapkan berdampak pada perubahan pola pikir peneliti dalam inovasi pembelajaran IPA membawa siswa Melalui pengembangan pembelajaran berbasis *website* ini yang bermakna sehingga dapat terampil dalam menggunakan teknologi dan memiliki kemampuan komunikasi yang baik.

3. Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat kepada sekolah khususnya untuk guru melalui peningkatan kompetensi peneliti dalam pembelajaran IPA.

1.6 State of The Art

Dalam penyusunan *Thesis* ini mengambil beberapa referensi penelitian sebelumnya termasuk *Journal-jurnal* yang berhubungan dengan penelitian ini. Berikut penelitian-penelitian yang relevan disajikan pada Tabel 1.1 berikut :

Tabel 1.1 State of The Art

| No | Judul penelitian | Pembahasan |
|----|--|---|
| 1 | Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>web site</i> Guna Peningkatan Hasil Belajar IPA di kelas V SD | Penelitian ini mengembangkan pembelajaran berbasis web untuk pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. Penelitian ini didasarkan |

| No | Judul penelitian | Pembahasan |
|----|--|---|
| | <p>Peneliti UtI Inayatun Nihlah</p> <p>Jurnal Jurnal Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga</p> | <p>bahwa fockus pembelajaran IPA untuk menghadirkan objek IPA langusng di dalam kelas. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan tahap : perancangan,⁰⁹ produksi dan tahap evaluasi.</p> <p>Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian ahli materi sebesar 73%, ahli media sebesar 91%, validasi oleh guru sebsar 93,3%. Adapun hasil angket respon siswa sebesar 89,09%, hasil Uji One Way⁰ Anova menunjukkan nilai signifikasi sebesar $0,011 < 0,05$ berarti adanya perbedaan yang signifikan⁷⁸antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.</p> |
| 2 | <p>Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar</p> <p>Penulis</p> | <p>Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>website</i> berupa⁹⁸media interaktif yang dilakukan pada siswa kelas V SD. Model⁹⁸ pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah⁰⁹model pengembangan ADDIE (<i>analyze, design, development, implementation dan evaluation</i>). Hasil uji coba pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>web articulate storyline</i> dengan ahli media, ahli</p> |

| No | Judul penelitian | Pembahasan |
|----|--|---|
| | <p>Arum Donna Safira, Iva Sarifah, Tunjung Sari</p> <p>Jurnal <i>Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 2– Nomor 2, Oktober 2021, 237-253</i></p> | <p>materi, dan ahli desain pembelajaran diperoleh skor rata-rata sebesar 95% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil uji coba <i>one to one</i> mendapatkan skor rata-rata 98,8% dan hasil uji coba <i>small group</i> mendapatkan skor rata-rata 99,4%. Merujuk pada hasil analisis data model Miles dan Huberman, media pembelajaran interaktif berbasis <i>web articulate storyline</i> sangat layak digunakan oleh peserta didik kelas V pada pembelajaran IPA di SD.</p> |
| 3 | <p>Pengembangan Pembelajaran Berbasis Web dengan menggunakan Teori Belajar Generatif</p> <p>Penulis Mafrur Udhif Nofaizzi, Saida Ulfa dan Dedi Kuswandi</p> <p>Jurnal <i>Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Malang Vol. 5 No.4 April 2020</i></p> | <p>Penelitian ini mengembangkan pembelajaran berbasis web berupa web pembelajaran yang terdapat aktivitas belajar menyeleksi, mengorganisasi dan mengintegrasikan. Penelitian ini dilakukan pada jenjang mahasiswa. Penelitian ini juga melakukan uji ketertarikan mahasiswa terhadap hasil produk, Adapun hasilnya yaitu bahwa mahasiswa tertarik dengan skor rata-rata 89,09%.</p> |
| 4. | <p>Pengembangan Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif</p> | <p>Penelitian ini dilakukan kepada mahasiswa PGSD Universitas Muhadi Setiabudi. Metode yang dipakai untuk penelitian ini yaitu</p> |

| No | Judul penelitian | Pembahasan |
|----|---|--|
| | <p>Penulis Atikah Mumpuni dan Laelia Nurpratiwiningsih</p> <p>Jurnal Cakrawala Pendidikan, 2018</p> | <p>R&D yang dikembangkan oleh Borg&Gall. Pengembangan pembelajaran berbasis <i>website</i> ini dilakukan dengan mengembangkan perangkat pembelajaran yang meliputi silabus, satuan acara perkuliahan, media pembelajaran berbasis <i>web</i> dan penilaian menulis kreatif. Keefektifan pembelajaran berbasis <i>web</i> ini dapat meningkatkan kemampuan menulis kreatif yang didasarkan adanya peningkatan dan perbedaan rata-rata kemampuan menulis kreatif mahasiswa yang signifikan setelah perlakuan..</p> |
| 5. | <p>Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer.me pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SD.</p> <p>Penulis Oktavia Ning Safitri</p> <p>Jurnal <i>JPGSD. Volume 10 Nomor 1 Tahun 2022</i></p> | <p>Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan E-LKPD Interaktif menggunakan Website <i>Wizer.me</i> Materi Berbagai Pekerjaan pada Tema 4 untuk Kelas IV Sekolah Dasar dengan kualifikasi valid, praktis dan efektif. Hasil validasi E-LKPD Interaktif menggunakan website <i>wizer.me</i> memperoleh presentase validasi materi 96% dan validasi media 91%. Kepraktisan media E-LKPD Interaktif menggunakan Website <i>Wizer.me</i> memperoleh nilai presentase kuesioner respon siswa 92% dan</p> |

| No | Judul penelitian | Pembahasan |
|----|------------------|--|
| | | <p>nilai presentase kuesioner respon guru 93%. Keefektifan media ditinjau dari hasil pretest dan posttest siswa dengan nilai rata-rata 92 dan memperoleh nilai presentase 97% sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa E-LKPD interaktif menggunakan website <i>wizer.me</i> materi Berbagai Pekerjaan tema 4 kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan.</p> |

1.7 Road Map

Road Map penelitian ini meliputi tahapan perencanaan, arah dan target luaran dari penelitian yang dilakukan. *Road Map* pada penelitian ini meliputi tiga tahapan, yaitu *input*, *proses* dan *output*. Pada tahap *input* penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, maka pada awal dilakukan



Gambar 1.1 Road Map Penelitian