

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu. Pendidikan memiliki tujuan tertentu yang mengarahkan untuk pengembangan potensi yang dimiliki oleh individu baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat.¹ Pendidikan berdasarkan isi Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1 ayat 3:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan negara.²

Dalam Pendidikan, usaha sadar dan sengaja itu dilakukan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran adalah bentuk kegiatan di mana terjadi hubungan interaksi dalam mengajar dan proses belajar guna mengembangkan perilaku peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.³ Dalam proses pembelajaran, salah satu unsur yang sangat penting adalah

¹ Nurkholis, Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi, *Jurnal Kependidikan STAIN Purwokerto*, vol.1 no.3, 2013, h.25.

² Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), h.2.

³ Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang, Belajar dan Pembelajaran, *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman IAIN Padangsidempuan*, vol.3 no.2, 2017, h.334.

media pembelajaran. Media menurut Gagne adalah sebagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar.⁴

Banyak sumber dan media yang bisa pendidik gunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang saat ini. Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap cara manusia melakukan proses belajar, termasuk memperoleh informasi dan pengetahuan. Penggunaan TIK dapat berupa penggunaan komputer, *smarthphone*, tablet, dan perangkat multimedia lainnya.

Peserta didik sekarang ini lahir di era digital yang biasa disebut juga sebagai Generasi Z atau *Internet Generation*. Keunikan anak-anak Generasi Z adalah suka melakukan gaya *multitasking*, yaitu melakukan beberapa pekerjaan bersamaan. Anak-anak Generasi Z senang dengan persoalan-persoalan yang membutuhkan pengambilan keputusan yang cepat dengan mengandalkan internet dan *gadget*. Apabila guru masih mengajar anak Generasi Z dengan gaya konvensional, seperti menggunakan metode duduk dengar catat hapal tentu akan membuatnya mudah bosan yang berakibat pada menurunnya motivasi belajar.

⁴ Wasis Dwiyoogo, *Media Pembelajaran*, (Malang: Wineka Media, 2013), h.2

Motivasi belajar merupakan salah satu hal yang berpengaruh pada kesuksesan aktivitas belajar peserta didik. Sebab itu, tanpa motivasi proses pembelajaran akan sulit untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Seseorang yang termotivasi dalam belajar maka akan tampak beberapa indikator motivasi belajar seperti akan adanya hasrat dan keinginan berhasil dan adanya dorongan akan kebutuhan belajar. Sedangkan individu yang tidak termotivasi dalam belajar tidak akan tampak usaha-usaha untuk mengarahkan segala kemampuannya tersebut.

Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh adanya motivasi belajar. Fungsi dari motivasi belajar adalah sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi karena seseorang melakukan usaha harus mendorong keinginannya, dan menentukan arah perbuatannya ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian peserta didik dapat menyeleksi perbuatan untuk menentukan apa yang harus dilakukan agar bermanfaat bagi tujuan yang hendak dicapainya.⁵ Munculnya motivasi ini tidak hanya semata-mata dari diri peserta didik itu sendiri tetapi peran guru selaku pendidik juga terlibat dalam mendorong peserta didik untuk belajar. Berkaitan dengan peran guru dalam memotivasi belajar peserta didik banyak hal bisa dilakukan salah

⁵ Amna Emda, Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran, *Lantanida Journal*, vol.5 no.2, 2017, h. 176.

satunya adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang bisa menarik perhatiannya dalam belajar.

Salah satu muatan pelajaran yang dipelajari di Sekolah Dasar adalah IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar, baik yang diamati dengan indera, maupun yang tidak diamati dengan indera. Pada dasarnya materi IPA di sekolah dasar akan menarik, karena menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung dalam kehidupan sehari-hari, agar peserta didik dapat menemukan fakta-fakta, membangun konsep, teori, dan sikap ilmiah.⁶ Pembelajaran IPA di sekolah dasar bagi peserta didik berguna agar peserta didik mampu memahami dirinya sendiri dan alam sekitar, serta berguna lebih lanjut dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

Namun kenyataan di lapangan muatan pelajaran IPA justru dianggap kurang menarik bagi sebagian peserta didik, seperti yang ditemukan dalam penelitian milik Awe dan Benge menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPA peserta didik cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Peserta didik juga beranggapan bahwa IPA adalah mata pelajaran yang sulit dimengerti dan banyak sekali materi yang harus dipelajari, dalam mengerjakan tugas yang diberikan pun peserta didik tidak punya motivasi untuk

⁶ Ika W. Utamining Tias, Penerapan Model Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Riset Pedagogik*, vol.1 no.1, 2017, h. 51.

menemukan jawaban yang benar, sebagian beranggapan yang terpenting menyelesaikan soal dengan cepat.⁷ Berdasarkan hasil temuan penelitian yang dilakukan oleh Awe dan Bengé diketahui bahwa beberapa hal yang menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam proses pembelajaran IPA disebabkan karena dalam proses pembelajaran IPA guru tidak pernah melibatkan media pembelajaran.⁸ Ini tentunya akan berbeda apabila guru mampu menghadirkan media pembelajaran yang tepat, maka akan dapat menghindarkan peserta didik dari rasa kantuk dan bosan, terlebih pada materi IPA tidak semua objek bisa diamati secara langsung seperti objek berbahaya, objek terlalu besar, objek terlalu kecil, kejadian terlalu lambat ataupun terlalu cepat sehingga sulit diamati secara langsung. Untuk itu pemilihan media yang tepat akan membantu proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas V SDN Gondangdia 01 Pagi, didapatkan informasi bahwa peserta didik lebih senang mencari materi pembelajaran melalui *gadget* dari pada buku tema, peserta didik juga mengaku dalam pembelajaran IPA ada rasa bosan dan jenuh ketika belajar, hal ini tampak dari sikap peserta didik yang asyik sendiri pada saat guru menjelaskan materi IPA melalui *zoom meeting*, bahkan ada beberapa peserta didik yang mencoret-coret layar presentasi ketika guru sedang menjelaskan.

⁷ Ermelinda Yosefa Awe dan Kristina Bengé, Hubungan Antara Minat dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar IPA Pada Siswa SD, *Journal of Education Technology*, Vol.1 no. 4, hh. 234-235.

⁸ *Ibid.*

Sementara itu ada beberapa peserta didik juga yang terlihat sibuk berdiskusi di kolom *chat zoom meeting* mengenai hal lain yang tidak ada hubungannya sama sekali dengan materi yang sedang guru jelaskan.

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, media yang biasa digunakan pada pembelajaran IPA adalah melalui gambar dan video pembelajaran dari *youtube* saja, guru kelas juga memberitahu bahwa ada beberapa peserta didik yang juga kurang disiplin dalam mengumpulkan hasil kerja, sedikit di antaranya bahkan ada yang sesekali tidak mengirimkan tugas harian, serta jeda waktu dalam mengumpulkannya tidak teratur.⁹ Berdasarkan hal tersebut, peneliti berkesimpulan bahwa sebagian peserta didik kurang termotivasi ketika belajar, hal ini disebabkan karena media pembelajaran *youtube* yang digunakan guru cenderung membuat peserta didik menjadi pasif, sebab peserta didik hanya mendengarkan penjelasan materi dan menerimanya begitu saja tanpa guru memberikan penjelasan tambahan, sementara itu media gambar dan *link* video pembelajaran dari *youtube* yang biasa digunakan guru saat mengajar juga hanya berisikan materi yang sama persis dengan apa yang ada di buku tema siswa.

Motivasi, rangsangan dan dorongan yang dapat membangkitkan gairah dan minat peserta didik dalam belajar IPA di sekolah dasar sangat diperlukan agar pembelajaran menjadi bermakna. Salah satu rangsangan dan

⁹ Hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Gondangdia 01 Pagi, Jakarta Pusat, 9 Juli 2021.

dorongan yang dapat membangkitkan gairah dan minat peserta didik adalah dengan menghadirkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Media interaktif merupakan media yang dapat menghasilkan interaksi atau tindakan aktif antara peserta didik dengan media tersebut. Menurut Rumansyah mengemukakan bahwa efek dari media pembelajaran interaktif menjadikan peserta didik lebih cepat menangkap dan memahami materi, pembelajaran juga akan lebih menarik dan menyenangkan karena menampilkan animasi bergerak, visualisasi, dan audio.¹⁰

Terdapat beberapa hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya mengenai penggunaan dan pengembangan media interaktif dengan bantuan teknologi. Seperti penelitian dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *I-Spring* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Loloan Timur Jembrana Bali”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik¹¹ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu subjek penelitian sama-sama dilakukan pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Persamaan lainnya yaitu materi pelajaran sama sama difokuskan pada materi IPA.

¹⁰ Doni Rumansyah, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Pokok Gelombang Bunyi Pada Materi Gelombang Bunyi Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas XI SMA Negeri 19 Surabaya, *Jurnal Teknologi Pendidikan UNESA*, Vol 10 No. 29, 2020, h.2.

¹¹ Devi Yulia Rahmah, *Pengembangan Media Interaktif Berbasis I-Spring Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Loloan Timur Jembrana Bali* (Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim, 2017), h. 102.

Sedangkan Perbedaannya yaitu *software* pengembangan media pada penelitian tersebut menggunakan *software I-Spring Suite 9*, sementara pada penelitian ini pengembangan media menggunakan *software Articulate Storyline 3*.

“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi IPA Pada Tema 4 Kelas V SD/MI”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan sebagai media dalam menunjang proses pembelajaran peserta didik.¹² Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama memuat media interaktif yang desain produk yang di dalamnya disertai dengan gambar-gambar yang relevan, video atau audio visual dan kuis interaktif, persamaan lainnya terletak pada *software* media, subjek dan fokus materi ajar. Sedangkan perbedaannya pada penelitian ini akan ada penambahan simulasi percobaan sederhana dan pemberian sertifikat berprestasi.

“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas XII Di SMA Sriwijaya Negara Palembang”. Pada penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan media Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* dapat

¹² Rizka Gati Utami, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi IPA Pada Tema 4 Kelas V SD/MI*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung 2021), h. 77.

meningkatkan motivasi belajar peserta didik.¹³ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah software yang digunakan menggunakan Articulate Storyline dengan format HTML5, persamaan lainnya media yang digunakan bertujuan untuk memotivasi belajar peserta didik. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah di mana subjek penelitian tersebut untuk anak SMA Kelas XII sedangkan pada penelitian ini subjek penelitian ini untuk peserta didik kelas V SD, perbedaannya lainnya yaitu materi penelitian tersebut difokuskan pada materi PPKN sedangkan materi pada penelitian ini fokus pada materi IPA.

“Rancang Bangun Media Pembelajaran IPS Berbasis Web Menggunakan HTML5”. Pada Penelitian ini terbukti bahwa nilai hasil tes setelah menggunakan aplikasi ini lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum menggunakan aplikasi. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu aplikasi sama-sama berformat HTML5. Perbedaannya penelitian tersebut dengan penelitian ini, yaitu materi penelitian tersebut difokuskan pada materi IPS sedangkan materi pada penelitian ini fokus pada materi IPA, Selain itu subjek penelitian tersebut untuk peserta didik kelas III SD sedangkan pada penelitian ini subjek penelitian ini untuk peserta didik kelas V SD. Perbedaan lainnya yaitu jenis penelitian tersebut merupakan jenis penelitian tindakan

¹³ Hesta Rafmana, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XII Di SMA Sriwijaya Negara Palembang, *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, Vol 5 No. 1, 2018, h. 52.

kelas (PTK), Sedangkan jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan.

Berdasarkan berbagai penelitian sebelumnya, pengembangan media interaktif dengan memanfaatkan teknologi sudah banyak dilakukan, namun kebanyakan dibuat bersifat khusus pada satu perangkat saja, sehingga tidak mampu digunakan pada perangkat lainnya. Hal ini yang menjadi landasan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan format HTML5. HTML5 menurut Pratami merupakan teknologi yang memungkinkan untuk membangun aplikasi berbasis web yang dapat dibuka pada perangkat apa pun melalui *browser*, baik itu pada PC komputer atau laptop, *smarthphone*, dan tablet.¹⁴ Format media interaktif HTML5 lebih efisiensi dibandingkan format lainnya, karena sifatnya yang “*accross every platform*” yang mana dapat dijalankan melalui peramban *web* komputer seperti *Mozilla Firefox*, *Google Crome*, *Microsoft Edge* dan peramban *mobile* di sistem operasi *IOS* serta *Android*.

Berdasarkan kekurangan penelitian sebelumnya, maka peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang telah ada. Pengembangan ini dilakukan dengan membuat media pembelajaran interaktif dengan format HTML5 yang berbeda dari sebelumnya. Media interaktif yang

¹⁴ Pratami, “Rancang Bangun Game Hijaiyah Match Dengan HTML5”. *Skripsi*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga”. (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga). h.15.

akan dikembangkan akan berisi tentang materi IPA Perpindahan Panas. Dalam media interaktif ini selain terdapat materi, juga akan dilengkapi dengan simulasi percobaan sederhana, kuis interaktif, dan sertifikat berprestasi setelah peserta didik nantinya selesai melewati semua halaman pada menu aplikasi. Materi-materi yang terdapat di media yang akan dikembangkan juga tidak hanya berupa tulisan dan gambar saja, tetapi juga akan dimasukkan animasi-animasi yang menarik.

Penambahan simulasi percobaan sederhana pada media interaktif ini memiliki tujuan untuk membangkitkan motivasi belajar IPA bagi peserta didik, untuk melakukan kegiatan praktikum dalam membuktikan teori tentang perpindahan panas. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran interaktif yang bisa dapat dioperasikan langsung oleh peserta didik sendiri, akan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan dan mampu menarik perhatian peserta didik untuk termotivasi dalam belajar IPA. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Memotivasi Belajar IPA Materi Perpindahan Panas”

B. Fokus Masalah

Fokus masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif

untuk memotivasi belajar IPA materi perpindahan panas untuk kelas V sekolah Dasar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah yang dikemukakan di atas, penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berupa aplikasi dengan yang hanya menyangkut muatan IPA pada Tema 6 materi perpindahan panas.
2. Penelitian hanya dilakukan untuk kelas V Sekolah Dasar

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka dapat dikemukakan rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif dalam IPA materi perpindahan panas di kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif IPA materi perpindahan panas untuk kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif dalam memotivasi belajar IPA materi perpindahan panas kelas V sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif IPA materi perpindahan panas di kelas V sekolah dasar.

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif IPA materi perpindahan panas untuk kelas V sekolah dasar.
3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif dalam memotivasi belajar IPA materi perpindahan panas kelas V sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Secara Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap teori sebelumnya bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang dekat dengan lingkungan peserta didik yang *modern* saat ini dapat membuatnya lebih termotivasi dalam memahami konsep suatu materi pembelajaran.

2. Secara praktis

- a. Bagi peneliti

Peneliti dapat menambah wawasan, pengalaman dan pengetahuan secara langsung dalam mengembangkan media interaktif.

- b. Bagi Guru

Sebagai masukan kepada guru agar terus berinovasi dalam upaya mengembangkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini.

- c. Bagi peserta didik

Sebagai alat bantu pembelajaran dalam memahami materi perpindahan panas, selain itu juga dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.