

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran saat ini memiliki peran yang sangat penting guna menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, dan pendidikan juga mempersiapkan siswa pada tuntutan zaman untuk bisa menghadapi perubahan teknologi dan ilmu pengetahuan (Sopian et al., 2023). Mendorong kemajuan negara Indonesia di era globalisasi dan teknologi merupakan hasil dari Pendidikan (Nasution et al., 2023). Aktivitas belajar luar jaringan sudah mulai diterapkan kembali setelah sempat dilanda pandemi dua tahun lamanya anak-anak hanya berdiam di rumah belajar dengan guru utama yaitu orang tua. Tidak hanya dari segi Pendidikan nya saja yang kurang tetapi sosial dan motivasi peserta didik perlu ditingkatkan untuk menjadikan Pendidikan menjadi kebutuhan semua orang (Fricticarani et al., 2023).

Salah satu kebutuhan manusia diantaranya motivasi, merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk membantu berjalannya proses belajar. Kurangnya motivasi belajar saat ini disebabkan oleh terlalu banyaknya tugas atau kegiatan yang dilakukan peserta didik diluar pembelajaran dan penggunaan teknologi yang berlebihan sehingga motivasi anak tinggi hanya untuk bermain saja (Mutiarra, n.d.). Kurangnya motivasi peserta didik untuk belajar berdampak pada kemampuan pemahaman suatu materi dan itu semua membutuhkan pembelajaran inovatif. Pemahaman merupakan suatu daya tangkap seseorang mengenai apa yang sedang dipelajari sehingga seseorang memiliki kepuasan tersendiri setelah mampu memahami (Ambarita et al., 2021).

Untuk menciptakan pembelajaran inovatif tersebut membutuhkan pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru diantaranya memahami karakteristik setiap anak, di usia sekolah dasar (SD) mereka lebih senang untuk bermain, bekerja dalam kelompok dan bergerak (Abdurahman et al., 2023). Kemudian, setelah memahami karakteristik anak, guru mengemas pembelajaran menggunakan media inovatif yang bisa mewakili karakteristik anak tersebut (Sunaengsih, 2023). Media inovatif saat ini yang banyak digunakan adalah media

digital, namun di Indonesia media pembelajaran digital khususnya pada jenjang sekolah dasar masih belum banyak diterapkan. Faktor yang melatarbelakangi hal tersebut diantaranya jiwa kompetensi yang dimiliki oleh guru terbatas, kurangnya motivasi guru menciptakan media digital untuk menunjang proses pembelajaran (Puspita et al., 2022).

Untuk menciptakan sebuah media terdapat kriteria pemilihan media diantaranya (1) disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, (2) mendukung segala bentuk isi pembelajaran (3) akses mendapatkan media dengan mudah (4) praktis dan luwes (5) keterampilan guru dalam menggunakan (6) sesuai dengan tingkat berpikir anak (Mustaqim, 2017). Intinya menciptakan media tidak semata-mata diciptakan untuk memenuhi syarat perangkat pembelajaran, tetapi harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan kemampuan guru dalam mengoperasikannya (Nirmala et al., 2023).

Selebihnya mengasah kemampuan guru dalam membuat media diantaranya dilakukan dengan cara banyak membaca buku Pendidikan, karena seorang guru pengetahuannya itu akan terus berkembang selanjutnya guru mengikuti pelatihan yang bertujuan untuk menambah keterampilan dan kompetensi guru. Berkaitan dengan kompetensi yang dimiliki oleh guru, kompetensi digambarkan sebagai seperangkat keterampilan, pengetahuan, dan perilaku yang harus dikuasai oleh guru sebagai profesi untuk mencapai keprofesionalannya. Tidak hanya profesional yang harus didapatkan tetapi ada beberapa kompetensi lainnya diantaranya kompetensi pedagogik (berkaitan dengan 9 keterampilan mengajar diantaranya (1) keterampilan membuka pembelajaran (2) menutup pembelajaran (3) keterampilan menjelaskan (4) keterampilan mengelola kelas (5) keterampilan bertanya (6) keterampilan memberi penguatan (7) keterampilan membimbing diskusi kecil (8) keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan (9) keterampilan memberi variasi (Akbar, 2021).

Membuat media interaktif dan inovatif bisa menjadi contoh keterampilan memberi variasi. Maksudnya variasi yang dituju adalah stimulus siswa yang didapatkan dari media yang guru ciptakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itu peneliti mengembangkan sebuah media interaktif bernama *Healing Maps* untuk siswa kelas 4 pada materi penjernihan air sederhana.

Memenuhi kebutuhan peserta didik tidak bisa asal-asalan tetap harus menggunakan inovasi kita sebagai guru agar kebutuhan mereka terpenuhi. Dengan penerapan pembelajaran seperti ini akan meningkatkan motivasi semakin tinggi, pemikiran peserta didik alami disesuaikan dengan keadaan, mereka akan mengutamakan fakta daripada hanya sekedar teori yang mereka pelajari di kelas, kegiatan belajar peserta didik lebih komprehensif sebab ada kegiatan mengamati, sumber belajar lebih beragam dan peserta didik dapat mengerti juga memperhatikan aspek-aspek kehidupan di lingkungan sekitar dan pastinya akan menumbuhkan kecintaan siswa kepada lingkungannya sendiri (Gumala et al., 2024).

Materi penjernihan air sederhana dipilih karena ketersediaan air di lingkungan sangat banyak tetapi masih sedikit peserta didik mengetahui pemanfaatan air. Melalui media *Healing Maps* bisa menjadi petunjuk peserta didik untuk belajar mengenai air, sumber daya alam, dan juga pemanfaatannya. Penggunaan media *Healing Maps* dapat langsung digunakan di lokasi yang mendukung isi pembelajaran sesuai kebutuhan.

Penggunaan media *Healing Maps* dapat digunakan secara langsung di luar kelas dan di dalam kelas jika keadaan tidak memungkinkan untuk dilaksanakan *eksperiental base study* di lokasi yang sudah ditentukan. Media *Healing Maps* menyajikan perjalanan peserta didik menempuh tujuan pembelajaran. Jadi, tetap saja belajar menggunakan media *Healing Maps* akan terasa seperti sedang melakukan perjalanan di alam sambil belajar materi.

Berdasarkan penelitian yang sudah terdahulu, Ketersediaan air yang memenuhi syarat Kesehatan atau air bersih yang terbatas menjadi kendala masyarakat untuk menjalani aktivitas sehari-hari. Maka dari itu penelitian ini mengajarkan masyarakat bagaimana mengolah air bersih yang memiliki syarat Kesehatan dengan saringan arang sekam padi (Aditama et al., 2023).

Sementara di daerah Kabupaten Tanjung Jabung Timur Provinsi Jambi yang mayoritas lingkungannya adalah Perkebunan pinang, kelapa, dan sawit. Mereka memanfaatkan tempurung kelapa dan serabut pinang sebagai media untuk menjernihkan air, pasalnya air di daerah tersebut keruh dan berwarna (Ria Hikmarina, 2023).

Materi penjernihan air diterapkan pada siswa jenjang SMP menggunakan model CBL (*Case Based Learning*) yang bertujuan untuk melibatkan siswa aktif dalam diskusi pemecahan masalah ketersediaan air bersih sangat kurang. Juga untuk menghubungkan antara praktik dan teori (Widyasari et al., 2023).

Penggunaan *Sustainable Development Goals* (SDGs) yang merupakan salah satu tujuannya untuk mengatasi masalah pencemaran air. Maka dari itu siswa diperkenalkan untuk mengatasi masalah tersebut dengan melakukan praktik penjernihan air yang sebelumnya guru memberikan video pembelajaran lalu siswa mengamati langkah-langkahnya (Nabila et al., 2023).

Untuk jenis media pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar saat ini sudah banyak sekali yang menggunakan aplikasi digital diantaranya aplikasi *Articulate Storyline* yang merupakan perangkat lunak produksi media pembelajaran digital yang menyenangkan dan tentunya mudah digunakan. Adapun media yang sudah dikembangkan adalah peta budaya untuk membantu pembelajaran tematik terpadu (Lubis & Sukmawarti, 2023).

Melihat penelitian yang sudah dilaksanakan maka, terdapat kesimpulan dari penelitian terdahulu diantaranya sesuai dengan permasalahan yang diangkat yaitu kurangnya ketersediaan air bersih masih menjadi kendala, selanjutnya solusi yang pernah digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dilakukan proses penjernihan air sederhana menggunakan pohon pinang dan kelapa sawit sebagai bahan-bahannya, materi penjernihan air yang diterapkan di sekolah jenjang SMP menggunakan model CBL (*Case Based Learning*), penerapan model pembelajaran *Sustainable Development Goals* (SDGs), yang terakhir pernah digunakan suatu media berbasis aplikasi tetapi menggunakan *Articulate Storyline* untuk penunjang pembelajaran materi penjernihan air sederhana.

Maka didapatkan suatu kebaruan dilihat dari perbandingan penelitian terdahulu dengan sekarang diantaranya untuk mengatasi kurangnya ketersediannya air bersih penelitian sekarang mengarah kepada pembelajaran di sekolah dasar tepatnya kelas 4 untuk melakukan percobaan menjernihkan air menggunakan bahan alam sekitar bukan menggunakan saringan dari arang, selanjutnya yang sebelumnya menggunakan tempurung kelapa menjadi menggunakan arang dari kayu, yang sebelumnya materi penjernihan air diterapkan di SMP menjadi di

sekolah dasar dengan tingkatan masih sederhana, yang sebelumnya penerapan materi ini menggunakan model pembelajaran menjadi menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi, terakhir ada yang sejenis namun penggunaan perangkatnya berbeda yang terdahulu menggunakan *Articulate Storyline* sedangkan penelitian sekarang menggunakan *iSpring Suite*.

Berdasarkan permasalahan dan melihat *novelty* dari penelitian yang akan dilaksanakan ini maka tujuan utamanya adalah peneliti tertarik untuk mengambil sebuah judul penelitian Pengembangan Media *Healing Maps* untuk Siswa Kelas 4 SD pada Materi Penjernihan Air Sederhana.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pengembangan media *Healing Maps* meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa kelas 4 pada materi penjernihan air sederhana? Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka menghadirkan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana pengembangan media *Healing Maps* untuk siswa kelas 4 SD pada materi penjernihan air sederhana?
- 1.2.2 Bagaimana hasil implementasi media *Healing Maps* untuk siswa kelas 4 SD pada materi penjernihan air sederhana?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan maka diperoleh judul penelitian Pengembangan Media *Healing Maps* untuk Siswa Kelas 4 pada Materi Penjernihan Air Sederhana dengan tujuan :

- 1.3.1 Mengetahui bagaimana pengembangan media *healing Maps* untuk siswa kelas 4 SD pada materi penjernihan air sederhana.
- 1.3.2 Mengetahui hasil implementasi media pembelajaran *Healing Maps* untuk siswa kelas 4 SD pada materi penjernihan air sederhana.

1.4 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat penelitian berdasarkan penelitian yang dilaksanakan diantaranya :

1.4.1 Manfaat Teoritis

1.4.1.1 Terciptanya media pembelajaran *Healing Maps* untuk membantu siswa kelas 4 SD belajar materi penjernihan air sederhana dan menjadi tambahan sarana teknologi di bidang pendidikan.

1.4.1.2 Penelitian ini akan menjadikan pengalaman bagi siswa di sekolah untuk mengenal aplikasi android untuk belajar bersama.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Peneliti

Banyak manfaat yang dirasakan oleh peneliti dengan dilakukannya penelitian ini diantaranya dari segi penyusunan teori banyak sekali informasi yang didapatkan untuk mengembangkan diri sebagai calon guru, kemudian menjadi lebih kritis dalam mengkaji permasalahan yang diselesaikan dan yang terakhir yaitu meningkatkan motivasi untuk melaksanakan penelitian berikutnya.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Manfaat dari penelitian ini adalah siswa diharapkan dapat termotivasi untuk belajar serta memahami pemanfaatan air melalui pembelajaran dengan pengembangan media yang sudah diciptakan oleh peneliti yaitu media pembelajaran *Healing Maps*. Dalam pembelajaran ini juga dapat meningkatkan jiwa sosial siswa dan peka terhadap keadaan lingkungan sekitarnya.

1.4.2.3 Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan akan bermanfaat bagi guru untuk mengevaluasi pembelajaran yang sudah dilaksanakan terutama pembelajaran IPA materi air. Hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan kemampuan atau keterampilan guru dalam mengajar dan memperbaiki kinerja dalam menyampaikan materi.

1.4.2.4 Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini akan mengembangkan dan meningkatkan kualitas sekolah dimulai dari siswa dan gurunya. Bisa dilihat dari kualitas guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital dan melaksanakan pembelajaran secara langsung ditempat yang memfasilitasi pembelajaran. Kemudian siswa yang sangat termotivasi untuk belajar dan memahami materi yang disampaikan.

1.4.2.5 Bagi Peneliti lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi oleh pembaca yang akan melakukan penelitian serupa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini tersusun atas tiga bab, diantaranya Bab 1, Bab II, Bab III, Bab IV, dan Bab V dengan uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut.

Bab I berisi pendahuluan terdapat uraian mengenai latar belakang atau alasan peneliti melakukan penelitian diantaranya karena terdapat permasalahan berkaitan dengan motivasi belajar dan pemahaman siswa terkait pembelajaran IPA masih rendah yang disimpan pada rumusan masalah. Selanjutnya rumusan masalah tersebut menjadi tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

Bab II berisi kajian teori yang mendukung penelitian yang membahas pembelajaran IPA, motivasi dan pemahaman siswa saat ini, materi air, pengembangan media pembelajaran digital, serta pengembangan media yang telah diciptakan yaitu media Healing Maps.

Bab III berisi metode penelitian diantaranya subjek penelitian (Subjek yang dipilih adalah sekolah dasar yang berada di Kecamatan Wado), lokasi penelitian, waktu penelitian, dan instrument penelitian. Selain itu terdapat juga penjelasan pengumpulan data dan pengolahan data.

Bab IV berisi hasil dan pembahasan disini terurai bagaimana data diperoleh dan membahas kegiatan penelitian yang berlangsung lalu didapatkan hasil olah datanya.

Bab V berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menguraikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap temuan penelitian. Simpulan menjelaskan jawaban penelitian atau rumusan masalah, kemudian implikasi dan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan seperti para pengguna hasil penelitian atau kepada peneliti selanjutnya.

1.6 Target Luaran

Pada target luaran skripsi ini adalah artikel sinta 3 yang sudah *publish* pada Didaktika Jurnal Kependidikan pada volume.13, No 2, Bulan Mei, Tahun 2024 berikut link nya:

<https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/715>

Dengan demikian luaran tersebut dapat memperluas jangkauan pembaca.