

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kemampuan pendidik dalam menciptakan perangkat pembelajaran yang menarik sangat penting guna meningkatkan motivasi ataupun minat siswa selama proses belajar. Bukan hanya menarik namun juga menjadi suatu keharusan sebuah bahan ajar menjadi perantara atau media yang dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi kepada siswa agar lebih mudah untuk dipahami. Dalam mengemban tugasnya, seorang pendidik harus bisa meningkatkan kualitas dari setiap individu siswa guna menjadikan siswa itu sendiri sebagai manusia yang seutuhnya hal ini diwujudkan agar tercapainya suatu tujuan Pendidikan nasional. Pendidikan merupakan suatu cara yang dilakukan agar manusia itu dapat lebih berkompeten dan berkualitas baik itu dalam aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) ataupun sikap (afektif). Manusia yang kompeten sangat dibutuhkan bangsa untuk meningkatkan kualitas dari bangsa itu sendiri.

Pembelajaran adalah kegiatan seseorang dalam rangka memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan juga norma-norma yang baik dengan menggunakan sumber belajar yang tersedia. Dalam kegiatan pembelajaran melibatkan dua pihak didalamnya yaitu siswa sebagai terdidik dan guru sebagai pendidik. Pembelajaran dilakukan guna mencapai tujuan Pendidikan nasional. Pembelajaran baiknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi dan kreativitasnya sendiri. Tugas guru sebagai pendidik bukan lagi untuk memberikan siswa pengetahuan dengan mendikte siswa, melainkan dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator untuk memberikan stimulus kepada siswa agar dapat bertanya, melakukan percobaan, dan mengkomunikasikannya sehingga pada akhirnya, siswa mampu menemukan sendiri konsep dari suatu materi dengan demikian sangat penting bagi guru untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Salah satunya dengan menggunakan alat bantu dalam proses belajar.

Pemilihan strategi, model atau cara yang diterapkan dalam proses pembelajaran sangat penting agar diperoleh adanya peningkatan hasil belajar pada

siswa. Pada hakikatnya, sulstriyoni (dalam Yusup dan Suhandi, 2017, hlm. 211) mengemukakan bahwa:

Terdapat tiga segi yang harus dimunculkan dalam pembelajaran IPA, yakni segi produk, proses, dan sikap. Di dalam segi produk bertahap siswa paham konsep materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sedangkan dari segi sikap berharap minat dalam mempelajari benda yang ada di sekitarnya dipelajari oleh siswa, dan dalam pembelajaran IPA konsep akan didapat oleh siswa melalui proses yang memiliki tujuan untuk mengembangkan sikap siswa.

Motivasi belajar yang tinggi diharapkan mampu mendorong siswa untuk dapat belajar secara aktif pada saat pembelajaran IPA berlangsung, sehingga potensi yang terlihat disekitar dapat berfungsi sebagai sumber belajar dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Namun pada kenyataannya di Indonesia guru seringkali tidak memperhatikan mengenai penguasaan konsep siswa dan cenderung hanya melakukan pengajaran materi terlepas dari siswa memahami materi tersebut atau tidak. Pembelajaran pun masih berpusat pada guru (teacher center), dimana seharusnya dengan kurikulum yang diberlakukan saat ini siswa yang harus berperan aktif dalam pembelajaran (student center). Setiap siswa perlu memiliki penguasaan konsep agar siswa memiliki kemampuan dalam memecahkan permasalahan sains serta menerapkannya pada kehidupan di sekitar.

Pada abad 21 ini, IPTEK berkembang dengan cukup pesat bahkan dalam segala aspek kehidupan termasuk dalam bidang Pendidikan. Perkembangan IPTEK dalam dunia Pendidikan ini semakin didorong dengan adanya pandemic Covid-19 yang mewabah hampir di seluruh negara di dunia. Dengan adanya pandemic Covid-19 ini Pendidikan bertransformasi, pada mulanya pembelajaran hanya dilakukan di kelas saja namun saat ini pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Sehingga muncul berbagai platform Pendidikan yang dapat diakses oleh siswa kapan saja dan dimana saja.

Namun meredanya pandemic Covid-19 pembelajaran kembali dilakukan di kelas dengan tetap memanfaatkan perkembangan IPTEK yang ada. Dengan perubahan pembelajaran yang kembali dilakukan didalam kelas ditambah dengan

perkembangan teknologi yang semakin pesat dan banyaknya siswa siswi sekolah dasar yang mulai mahir dalam menggunakan gadget, maka sangat memungkinkan bagi siswa untuk cepat merasa bosan selama proses pembelajaran melihat pembelajaran yang sebelumnya biasa dilakukan secara daring dengan bantuan teknologi. Seperti, menciptakan media belajar dengan menggunakan teknologi seperti media interaktif, sehingga siswa tidak hanya belajar di kelas saja namun siswa bisa belajar dimanapun dan kapanpun menggunakan media interaktif yang dibuat oleh guru sehingga pembelajaran tetap terbatas pada materi yang memang harus dipahami oleh siswa.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dimuatlah rumusan masalah yakni bagaimana penguasaan konsep siswa kelas V pada pembelajaran Siklus Air berbantuan media interaktif?.

Sehingga dalam hal ini dibuatlah pertanyaan penelitian untuk menjawab rumusan masalah tersebut, yaitu :

- 1.2.1 Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran pada materi Siklus Air terhadap penguasaan konsep siswa kelas V dengan berbantuan media interaktif ?
- 1.2.2 Bagaimana penguasaan konsep siswa kelas V pada materi Siklus Air setelah pembelajaran dengan berbantuan media interaktif.?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian yang telah disusun, maka peneliti memiliki maksud dan tujuan dari penelitian ini yaitu :

- 1.3.1 Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran pada materi Siklus Air terhadap penguasaan konsep siswa kelas V setelah pembelajaran dengan berbantuan media interaktif.
- 1.3.2 Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media interaktif dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa kelas V pada materi Siklus Air.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

- 1.4.1 Manfaat Teoritis

Selain memiliki tujuan, penelitian ini juga memiliki manfaat teoritis khususnya yaitu untuk memberi masukan pada pembelajaran IPA. Selain itu untuk memperkaya pengetahuan konsep-konsep penggunaan maupun bagaimana cara Menyusun atau membuat media interaktif serta bagaimana cara pengoperasian media interaktif yang digunakan pada materi Siklus Air sebagai dasar atau sumber untuk melakukan penelitian selanjutnya, baik bagi peneliti sendiri maupu calon-calon peneliti-peneliti lain.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1.4.2.1 Bagi Siswa

Membantu siswa untuk dapat memiliki penguasaan konsep, serta dapat merasakan pembelajaran yang menyenangkan dan berbeda dari biasanya.

##### 1.4.2.2 Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam memilih pembelajaran yang bervariasi, terutama dalam penggunaan media pembelajaran. tentunya media pembelajaran yang dibuat pun disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

##### 1.4.2.3 Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan serta pengalaman khususnya bagi peneliti sendiri, sehingga dapat menjadi bekal Ketika nanti sudah menjadi guru agar pemilihan media pembelajaran dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan serta dapat diterapkan dengan baik sesuai dengan materi yang akan disampaikan.