

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan di Finlandia dikenal sebagai salah satu yang paling maju di dunia, ditandai dengan prinsip kesetaraan, kurikulum yang fleksibel, serta pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan pengalaman belajar seumur hidup. Berdasarkan hasil terbaru dari OECD (*Organization for Economic Cooperation & Development*) pada tahun 2022 yakni tes PISA (*Programme for International Student Assessment*), Finlandia kembali mempertahankan posisinya sebagai salah satu negara dengan sistem pendidikan terbaik di dunia, khususnya dalam bidang sains, membaca, dan matematika (OECD, 2023). Finlandia menunjukkan konsistensi dalam pencapaian skor tinggi yang mencerminkan kualitas pembelajaran yang efektif dan berorientasi pada pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh. Sebaliknya, Indonesia masih berada di peringkat yang relatif rendah dalam hasil PISA 2022, menunjukkan perlunya perbaikan signifikan dalam sistem pendidikan nasional, terutama dalam hal kualitas pengajaran, akses pendidikan, dan penggunaan media serta metode pembelajaran yang inovatif. Indonesia saat ini sedang melakukan berbagai upaya transformasi, seperti penerapan kembali ujian nasional dengan skema baru, redistribusi guru untuk pemerataan mutu pendidikan, serta peluncuran program digitalisasi melalui Rumah Pendidikan untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Namun,

tantangan seperti beban tugas yang berlebihan, waktu belajar yang panjang, serta tekanan kompetisi dan peringkat masih menjadi karakteristik sistem pendidikan Indonesia, berbeda dengan Finlandia yang mengutamakan kesejahteraan mental siswa dan proses pembelajaran yang menyenangkan serta kolaboratif. Dengan adanya program wajib belajar 13 tahun dan digitalisasi pendidikan, Indonesia diharapkan dapat bergerak menuju sistem yang lebih setara dan adaptif, meskipun masih perlu waktu dan konsistensi kebijakan untuk mencapai kualitas pendidikan sebaik Finlandia. Jika dibandingkan dengan Finlandia, sistem pembelajaran di Indonesia masih menghadapi sejumlah tantangan, seperti ketergantungan pada ujian nasional sebagai alat evaluasi utama dan kurangnya pelatihan intensif bagi guru untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Finlandia menekankan pentingnya kesejahteraan siswa dan memberikan otonomi penuh kepada guru dalam merancang proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Natsir, 2025). Sementara itu, di Indonesia sistem pembelajaran cenderung lebih terpusat dan berorientasi pada penguasaan materi untuk ujian. Meskipun pemerintah Indonesia telah menginisiasi berbagai program reformasi pendidikan dan digitalisasi pembelajaran, hasil PISA 2022 menunjukkan bahwa masih dibutuhkan upaya lebih serius dan berkelanjutan untuk mengadopsi praktik-praktik terbaik seperti yang diterapkan Finlandia guna meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh.

Perubahan signifikan dalam kurikulum Merdeka, seperti penggabungan mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) menjadi IPAS di jenjang pendidikan dasar, merupakan salah satu upaya strategis Indonesia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih terstruktur dan sesuai dengan cara berpikir siswa pada tahap perkembangan mereka, dimana peserta didik pada

jenjang sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatunya secara utuh serta mereka masih dalam tahap berpikir sederhana, konkret, holistik, dan komprehensif (Budiwati dkk., 2023). Pendekatan ini sejalan dengan kebutuhan untuk mengatasi tantangan yang terungkap dari hasil PISA 2022, di mana Indonesia masih tertinggal dibandingkan negara-negara maju seperti Finlandia yang mengedepankan pembelajaran berpusat pada siswa dan pengembangan kompetensi secara menyeluruh. Dengan mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan sosial dalam satu mata pelajaran, diharapkan siswa dapat memahami konsep secara utuh dan kontekstual, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah kompetensi yang sangat dibutuhkan untuk memperbaiki prestasi di bidang sains, membaca, dan matematika. Pendekatan kurikulum Merdeka ini juga mendukung transformasi pendidikan Indonesia menuju sistem yang lebih adaptif dan menyenangkan, sebagaimana yang menjadi ciri khas sistem pendidikan Finlandia yang sukses mempertahankan prestasinya di tingkat internasional.

Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satu faktor yang paling penting adalah minat belajar yang dimiliki peserta didik. Minat belajar tersebut dapat berasal dari dorongan atau keinginan yang kuat dari dalam diri peserta didik untuk mempelajari suatu materi atau terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Ketika peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi, mereka cenderung lebih aktif, fokus, dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, yang tentunya berdampak positif pada hasil belajar yang akan mereka capai (Kristanti et al., 2024). Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, hal ini akan memicu rasa ingin tahu dan kebahagiaan dalam diri mereka

untuk terus mengeksplorasi pengetahuan (Selfiani, Adriana Kosama, 2023). Minat tersebut menjadi pendorong yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Hasil belajar berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Selain itu, hasil belajar juga mencerminkan keberhasilan guru dalam menyampaikan pelajaran di kelas. Jika hasil yang diperoleh siswa tinggi, maka metode dan media pembelajaran yang digunakan guru telah efektif dan mudah dipahami oleh siswa. Sebaliknya, jika hasil belajar rendah, diperlukan evaluasi terhadap cara penyampaian materi agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penting untuk menumbuhkan minat belajar mereka. Minat ini berperan sebagai faktor kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Wiradarma dkk., 2021).

Namun, pada kenyataannya, tidak semua peserta didik memiliki minat yang sama terhadap setiap mata pelajaran. Perbedaan ini bisa dipengaruhi oleh berbagai hal, seperti metode pengajaran yang digunakan, media pembelajaran, lingkungan belajar, serta seberapa relevan materi yang diajarkan dengan kebutuhan dan minat mereka. Ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran membutuhkan bimbingan yang tepat agar mereka dapat mengembangkan minat untuk belajar (Wiradarma dkk., 2021). Oleh karena itu, penting bagi kita untuk memahami bagaimana minat belajar dapat memengaruhi hasil belajar dari peserta didik, agar kita bisa merancang metode, alur, ataupun media untuk proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Sekolah Dasar Negeri di gugus I Gusti Ngurah Rai Denpasar Barat, ditemukan permasalahan berupa

kegiatan pembelajaran yang lebih banyak disampaikan melalui metode ceramah (*teacher center*), yang membuat peserta didik hanya berperan sebagai penonton. Proses pembelajaran menjadi kurang menarik karena peserta didik merasa jenuh dan bosan, yang berujung pada kemalasan dan seringnya membuat keributan saat guru tengah menjelaskan materi. Akibatnya, peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru. Permasalahan tersebut terutama terjadi dalam proses pembelajaran IPAS pada materi yang berhubungan dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPAS di sekolah ini masih belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari nilai IPAS pada penilaian akhir semester 1 di kelas IV Tahun Ajaran 2024/2025. Hasil tersebut akan disajikan pada tabel 1.1.

Tabel 1. 1
Data Nilai Siswa Kelas IV SD pada Mata Pelajaran IPAS Semester I

Sekolah	Jumlah Siswa	Siswa yang Tuntas		Siswa yang Tidak Tuntas	
		Jumlah	%	Jumlah	%
SDN 3 Padangsambian	68	37	45	31	55
SDN 5 Padangsambian	70	37	53	33	47
SDN 6 Padangsambian	59	31	47	28	53
SDN 11 Padangsambian	70	32	45	38	54
SDN 17 Padangsambian	65	31	47	34	53
SDN 18 Padangsambian	56	28	50	28	50
Total	388	197	48%	192	52%

Sumber: Wali Kelas IV SD Gugus I Gusti Ngurah Rai Denpasar Barat

Berdasarkan data di atas, sebanyak 52% nilai siswa tidak memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran IPAS. Hasil belajar IPAS siswa kelas IV di Gugus I Gusti Ngurah Rai Denpasar Barat masih berada di kategori kurang. Permasalahan ini disebabkan oleh beberapa faktor, yakni (1) kurangnya variasi dalam penggunaan metode pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif, (2) Guru cenderung menggunakan metode

ceramah secara dominan, sehingga siswa tidak diberi kesempatan untuk berpartisipasi, berdiskusi, atau melakukan eksplorasi mandiri terhadap materi yang dipelajari, (3) Selain itu, minimnya penggunaan media dalam pembelajaran IPA turut menghambat pemahaman konsep materi yang disampaikan pada peserta didik, (4) Kurangnya pelatihan atau pendampingan bagi guru dalam mengembangkan model pembelajaran inovatif juga menjadi faktor pendukung rendahnya kualitas pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, dan sulit mengaitkan materi IPA dengan kehidupan sehari-hari, sehingga hasil belajar mereka pun cenderung rendah.

Peneliti lain juga menemukan kasus serupa mengenai rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran tertentu. Penelitian yang dilakukan oleh Yunus dkk., (2023) dengan judul pengaruh pembelajaran berbasis *website* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian tersebut memaparkan bahwa objek yang diteliti di SMKN 2 Rambah memiliki hasil belajar yang cukup rendah. Peneliti kemudian memilih untuk menggunakan pembelajaran berbasis *website* sebagai pemecahan masalah yang ditemukan. Pembelajaran berbasis *website* tersebut hanya memberikan sedikit peningkatan pada hasil belajar siswa. Sebelum menggunakan *website*, siswa dengan hasil belajar rendah sebesar 50%, dan setelah penggunaan *website* meningkat menjadi 60%. Namun, peningkatan ini dinilai masih sangat kurang efektif. Kegagalan pembelajaran berbasis *website* ini disebabkan oleh desain yang kurang menarik, dominasi guru dalam proses belajar, serta rendahnya motivasi dan minat siswa untuk memanfaatkan materi digital secara mandiri. Selain itu, banyak siswa tidak membaca seluruh materi yang tersedia, sehingga interaktivitas dan efektivitas pembelajaran tidak tercapai.

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara pandang pendidikan, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Di era *Society 5.0*, integrasi multimedia muncul sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan partisipasi siswa. Perkembangan dalam bidang teknologi dan informasi memberikan peluang bagi para guru untuk memilih berbagai jenis media yang dapat membantu dalam menyampaikan materi pelajaran (Luh dkk., 2024). Media pembelajaran yang efektif seperti penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan. Multimedia yang mengintegrasikan berbagai komponen seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktivitas, memungkinkan penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik (Ramadhan dkk., 2025). Dengan memahami hal tersebut, guru diharapkan meningkatkan kreativitasnya dengan menyiapkan media berbasis teknologi, salah satunya dengan menggunakan multimedia interaktif sebagai media pendukung dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran sangat penting karena menjadikan proses belajar lebih menarik, dinamis, dan efektif. Dengan menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi, multimedia ini mampu menyesuaikan dengan berbagai cara belajar siswa sehingga memudahkan mereka memahami materi yang sulit sekalipun dan meningkatkan semangat belajar. Selain itu, multimedia interaktif memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan fleksibel sesuai kecepatan mereka sendiri, sekaligus membantu guru untuk berkreasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan kemampuan memberikan umpan balik secara langsung serta

mengatasi batasan waktu dan tempat, multimedia interaktif menjadi solusi yang tepat untuk menjawab kebutuhan pendidikan di era digital dan Society 5.0.

Penggunaan teknologi digital dalam pendidikan memberikan kesempatan untuk pengalaman belajar yang interaktif, memperkuat pemahaman, meningkatkan keterampilan dalam menyelesaikan masalah, serta memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan dengan lebih mendalam (Belva Saskia Permana dkk., 2024). Teknologi berperan penting sebagai alat bantu atau media dalam menyampaikan informasi dalam bentuk materi pembelajaran yang akan diterima oleh peserta didik dari pendidik dalam kegiatan belajar mengajar. Teknologi memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa yang akan berpengaruh pada hasil belajarnya. Integrasi teknologi dalam media pembelajaran, terutama melalui multimedia interaktif diharapkan memberikan dampak yang signifikan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang mengalami ketidakpuasan hasil akhir. Dengan memanfaatkan multimedia interaktif yang didesain menyesuaikan agar menarik minat belajar siswa yang akan membuat siswa dapat terlibat dalam pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam, membantu mereka mengatasi tantangan tersebut. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran IPAS dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi teoritis dan hafalan, sekaligus meningkatkan minat belajar siswa yang akan berpengaruh pada hasil belajarnya serta mempersiapkan mereka untuk beradaptasi dengan teknologi digital yang semakin berkembang. Keberhasilan guru dalam proses pembelajaran IPAS dapat dikatakan berhasil jika guru mampu mengubah

pembelajaran yang semula sulit menjadi mudah, yang tidak menarik menjadi menarik, dan yang semula kurang bermakna menjadi lebih bermakna bagi siswa (Raditya dkk., 2023). Melalui pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih kontekstual, relevan, dan mampu membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta adaptif dalam menghadapi tantangan dunia yang terus berkembang.

Penelitian ini menghadirkan pembaharuan (*novelty*) dengan mengintegrasikan teknologi digital berbasis website sebagai media pembelajaran interaktif yang lebih fleksibel, mudah diakses, dan dinamis dibandingkan media konvensional maupun multimedia yang tidak berbasis web. Website memungkinkan penyajian materi IPAS yang interaktif dengan kombinasi teks, gambar, audio, video, dan animasi secara terpadu dan real-time, sehingga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara signifikan. Penggunaan website sebagai platform multimedia didasarkan pada landasan kemudahan akses tanpa batasan ruang dan waktu, serta kemampuannya menyediakan update konten secara cepat dan interaksi yang responsif, yang sesuai dengan karakteristik generasi digital masa kini dan tuntutan *Society 5.0*. Rasionalnya adalah website dapat menjembatani kesenjangan dalam pembelajaran IPAS yang sering kali dianggap sulit dan membosankan, dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, kontekstual, dan relevan, sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara optimal serta mempersiapkan mereka beradaptasi dengan dunia digital yang terus berkembang.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul: “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Website* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan di atas, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar. Permasalahan-permasalahan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Dalam proses pembelajaran, peserta didik menghadapi kesulitan dalam memahami materi IPAS terutama Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang bersifat teoritis atau memerlukan hafalan.
- 2) Media pembelajaran yang kurang menarik sehingga mengurangi minat peserta didik untuk aktif selama kegiatan pembelajaran.
- 3) Kegiatan pembelajaran di kelas masih berpusat kepada guru (*teacher center*) sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
- 4) Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran IPAS.
- 5) Kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan guru menyebabkan kegiatan belajar mengajar cenderung pasif.
- 6) Rendahnya capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang teridentifikasi cukup luas sehingga peneliti perlu memberikan pembatasan pada penelitian. Pembatasan dilakukan pada masalah-masalah utama untuk memberikan hasil yang optimal. Penelitian ini difokuskan pada masalah terkait efektivitas

penggunaan multimedia interaktif berbasis *website* sederhana muatan IPA pada minat dan hasil belajar kognitif dari siswa di kelas IV.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan pokok yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah multimedia interaktif berbasis *website* berpengaruh secara simultan terhadap minat dan hasil belajar siswa?
2. Apakah multimedia interaktif berbasis *website* berpengaruh terhadap minat belajar siswa?
3. Apakah multimedia interaktif berbasis *website* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menguji pengaruh secara simultan penggunaan multimedia interaktif berbasis *website* terhadap minat dan hasil belajar siswa.
2. Menguji pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis *website* terhadap minat belajar siswa.
3. Menguji pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis *website* terhadap hasil belajar siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini, peserta didik dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPA secara interaktif dan menarik bagi siswa melalui media pembelajaran berupa *website* sederhana.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan penggunaan media pembelajaran *website* sederhana ini khususnya dalam pembelajaran IPA akan menarik minat siswa serta membangkitkan semangat mereka dalam kegiatan pembelajaran. Karena tujuan dari penggunaan media tersebut adalah untuk menarik minat belajar siswa agar lebih mudah memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran berupa *website* sederhana ini dapat membantu pengajar menyajikan materi pembelajaran kepada siswa dan meningkatkan keefektifan siswa dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Menambah koleksi media pembelajaran di sekolah dan dapat digunakan sebagai referensi untuk menciptakan media pembelajaran serupa untuk digunakan pada mata pelajaran lainnya.

d. Bagi Peneliti dan Lainnya

Penelitian ini dapat memberikan wawasan berharga bagi peneliti lain yang tertarik untuk meneliti lebih dalam topik yang serupa, memperluas pemahaman, dan memperkaya basis pengetahuan yang dimiliki.