

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah aspek penting dalam kehidupan sehari-hari kita, dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat perlu untuk dipelajari. Hal ini dikarenakan IPA membahas hubungan sebab dan akibat dari berbagai fenomena yang terjadi di alam (Bayu, 2020). Menurut Safira dkk. (2022) dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bidang studi yang mengkaji berbagai gejala alam melalui fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang telah teruji kebenarannya dengan menggunakan metode ilmiah. Namun di era globalisasi Ilmu Pengetahuan Alam dianggap pembelajaran yang tidak menyenangkan dan membosankan bagi siswa. Hal ini menekankan pentingnya proses pembelajaran yang dapat memberikan motivasi khususnya pada mata Pelajaran IPA agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan. Pada Tingkat SD, Pembelajaran Ilmu berfokus pada penerapan pengalaman nyata melalui pengembangan proses serta sikap ilmiah. Siswa berada dalam fase berpikir konkret, yang ditandai dengan ketangkasan dalam berpikir logis serta penguasaan keterampilan di bidang ilmu alam. Dalam hal ini, peran guru sangat diharapkan untuk bersikap kreatif dan inovatif, agar pengalaman belajar dapat menjadi lebih menarik dan efektif.

Meningkatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan praktis dikenal sebagai edutainment, yang merupakan suatu metode pengajaran yang dirancang untuk menggabungkan elemen pendidikan dan hiburan dengan

seimbang, menciptakan pengalaman belajar yang menarik (Yunailis et al., 2019). Namun, sering kali pembelajaran tidak efektif karena belum dapat menarik perhatian siswa, di mana siswa cepat merasa jenuh, lebih suka bermain, dan tidak berpartisipasi aktif, yang bisa menghalangi pencapaian tujuan pembelajaran. Untuk memastikan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan praktis serta menjadikan siswa sebagai pelaku utama, guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dengan memanfaatkan alat pembelajaran yang tepat, seperti media pembelajaran. Dari penelitian yang dilakukan oleh Mayasari dkk. (2021) menyatakan bahwa penggunaan perangkat / media pembelajaran di kelas masih sangat terbatas.

Penggunaan perangkat pembelajaran seperti menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan semangat siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif adalah perangkat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dari guru kepada siswa, di mana penggunaannya menciptakan interaksi antara siswa dan media dengan cara yang saling terhubung serta memberikan respons satu sama lain (MZ et al., 2022). Selain itu, media pembelajaran interaktif mampu menggabungkan elemen visual, audio, dan beragam animasi yang akan memperkaya pengalaman belajar siswa. Pernyataan ini diperkuat Wulandari dkk (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan informasi dengan cara yang menarik sehingga siswa jadi lebih tertarik dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ini adalah salah satu alat yang mendukung proses belajar dengan menjelaskan konsep-konsep yang bersifat sulit dipahami atau dengan kata lain mengubah hal-hal yang

abstrak menjadi lebih nyata bagi siswa. Hal ini terjadi karena adanya interaksi dan respons antara individu-individu yang terlibat. Penggunaan media mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis (Fitria, dkk. 2023).

Namun, kenyataan rata – rata guru di sekolah dasar belum memanfaatkan teknologi secara optimal sebagai alat untuk mengajar, banyak dari mereka masih menerapkan cara-cara konvensional dalam menyampaikan bahan ajar. Tidak semua guru memiliki kemampuan untuk menggunakan media berbasis teknologi. Selain itu, jumlah media pembelajaran di SD masih sangat terbatas, pengajaran di kelas hanya bergantung pada buku. Penggunaan media semacam ini membuat guru kesulitan dalam menyampaikan materi, khususnya pada pelajaran IPA, sehingga guru merasa proses pembelajaran tidak efektif karena siswa kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan. Ini berdampak pada banyak siswa yang belum memahami materi yang diajarkan. Jika kondisi ini terus berlangsung, maka akan berpengaruh pada minat belajar siswa dan hasil belajar mereka (Hidayah, dkk. 2023). Upaya yang dapat dilakukan sebagai seorang pendidik, penting untuk dapat menentukan perangkat pembelajaran yang tepat dan sesuai agar tujuan pengajaran yang telah ditentukan oleh sekolah dapat tercapai (Nurrita, 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan dengan Bapak I Made Aldy Setyadi, S.Pd. Selaku guru wali kelas V di SD Negeri 5 Penatih tentang materi Ekosistem yang harmonis pada hari Selasa, 4 Maret 2025 yang menyatakan bahwa masih banyak siswa kurang termotivasi siswa untuk belajar, yang mengakibatkan rendahnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga berpengaruh terhadap pemahaman siswa pada materi pembelajaran masih tergolong rendah yang disebabkan dari minimnya inisiatif

bertanya dan menjawab pertanyaan. Selain itu, guru masih menerapkan cara-cara konvensional seperti menggunakan buku, media konkret, spidol dalam menyampaikan materi muatan IPA, karena tidak semua guru memiliki kemampuan untuk menggunakan media berbasis teknologi. Contohnya pada materi ekosistem yang harmonis diperlukan contoh nyata termasuk pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan pemahaman dan menarik perhatian siswa. Materi ini mendukung siswa dalam memahami hubungan antara kehidupan dan lingkungan, serta signifikansi menjaga keseimbangan alam.

Kategori motivasi belajar siswa ditentukan berdasarkan skala Likert 5. Siswa dengan nilai 90–100% dikategorikan "Sangat Baik", rentang 80–89% dikategorikan "Baik", rentang 65–79% dikategorikan "Cukup", rentang 40–64% dikategorikan "Kurang", dan rentang 0–39% dikategorikan "Sangat Kurang" (Agung dkk., 2020). Berdasarkan hasil observasi menggunakan rubrik motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 5 Penatih, diperoleh rata-rata nilai sebesar 64,14%, sehingga termasuk dalam kategori "Kurang". Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan sehingga diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kurangnya motivasi belajar merupakan hal penting yang sangat berdampak pada pemahaman siswa dalam menyimak materi selama proses pembelajaran. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam proses pembelajaran baik bagi guru maupun siswa karena, motivasi belajar adalah salah satu faktor kunci yang menentukan pencapaian tujuan pendidikan. Baik motivasi yang berasal dari dalam diri sendiri maupun yang dipengaruhi oleh lingkungan

sekitar, keduanya memiliki peran penting dalam proses pembelajaran (Mitkovska, 2020). Menurut Djamarah, motivasi adalah suatu rangsangan yang mengubah energi di dalam diri menjadi aktivitas nyata untuk mencapai tujuan (Riadnya, dkk. 2021). Namun kenyataan yang didapat dari hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran masih tergolong rendah yang disebabkan dari minimnya inisiatif bertanya dan menjawab pertanyaan terutama dalam mata Pelajaran yang dianggap sulit untuk dimengerti tanpa adanya contoh visual agar mudah dimengerti. Maka diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang dapat memicu dan mempertahankan motivasi siswa.

Salah satu solusi dalam mengatasi kurangnya motivasi belajar siswa adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Information and Communication Technology (ICT)* yang didasarkan dengan teori pembelajaran Konstruktivisme, yang menyatakan pengetahuan lebih efektif dipahami ketika siswa dapat menghubungkannya dengan pengalaman mereka sendiri, interaksi sosial, dan refleksi. Dalam media pembelajaran berbasis *ICT*, teori ini menjadi dasar dalam merancang pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna. Jamaluddin dkk. (2022) menjelaskan bahwa teknologi informasi dan komunikasi (TIK/*ICT*) adalah proses pengolahan dan penyebaran informasi melalui berbagai teknologi, sehingga menghasilkan informasi yang berkualitas, efektif, dan komunikatif untuk disampaikan kepada pihak yang membutuhkannya. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan membantu mereka mengaitkan materi yang diajarkan dengan kenyataan di sekitar mereka (Husna & Supriyadi, 2023). Pada

penelitian yang dilakukan oleh Meilani & Insania (2024) dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* Materi Ekosistem di Kelas V dinyatakan sangat layak dengan rata-rata validasi ahli sebesar 91,25%. Respon siswa juga sangat positif, dengan 82,41% menyatakan media tersebut menarik, memudahkan pemahaman, dan meningkatkan antusiasme belajar. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa pada materi ekosistem.

Maka dari itu media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, interaktif, dan berbasis teknologi informasi yang sesuai dengan kebutuhan zaman, hal ini sangat penting untuk mendorong siswa berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Munawaroh dkk. (2023) bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa setelah memanfaatkan media yang berbasis *ICT*. Maka dari itu diciptakan media pembelajaran berbasis *ICT* ini menggunakan Canva dan Construct 2 yang dipublikasikan secara daring, sehingga para guru dapat memanfaatkan media tersebut untuk proses pembelajaran di kelas dengan fasilitas yang ada di sekolah. Penggunaan media interaktif berbasis teknologi informasi sangat sesuai untuk kegiatan belajar di kelas yang sudah dilengkapi dengan sarana dari sekolah, terutama untuk materi IPA khususnya tentang ekosistem yang harmonis yang banyak memuat antara keterkaitan komponen biotik dan abiotik serta menjaga keseimbangan dan kelangsungan hidup makhluk hidup dapat ditampilkan secara visual melalui media interaktif berbasis *ICT*. Penelitian media pembelajaran *ICT* ini pernah dikembangkan oleh Safira dkk. (2022) yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web pada mata pelajaran IPA di kelas V. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dengan skor rata-rata

95% dari ahli materi, media, dan desain pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang, maka dilakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *ICT (Information and Communication Technology)* Untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu.

- 1) Motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 5 Penatih didapatkan rata – rata nilai 64,14%. dikategorikan “kurang”.
- 2) Pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media pembelajaran konvensional yang kurang bervariasi, seperti buku dan papan tulis. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik, sehingga siswa kurang berpartisipasi, kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, dan lebih cepat merasa bosan.
- 3) Belum dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *ICT* selama proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka diperlukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini berfokus pada identifikasi masalah yaitu rendahnya motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 5 Penatih pada mata pelajaran IPA. Hasil analisis

menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa memperoleh rata-rata 64,14% yang berada pada kategori kurang. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media pembelajaran konvensional yang kurang bervariasi, seperti buku paket dan papan tulis. Sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik sehingga siswa cenderung kurang aktif, kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, dan lebih cepat merasa bosan. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini difokuskan pada “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Information and Communication Technology (ICT) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Tahun Ajaran 2025/2026”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *ICT* untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPA materi Ekosistem yang Harmonis untuk siswa kelas V SD?
- 2) Bagaimana Validitas media pembelajaran berbasis *ICT* pada mata pelajaran IPA materi Ekosistem yang Harmonis untuk siswa kelas V SD?
- 3) Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *ICT* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi Ekosistem yang Harmonis siswa kelas V SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan penelitian

sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *ICT* untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPA materi Ekosistem yang Harmonis untuk siswa kelas V SD
- 2) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbasis *ICT* pada mata pelajaran IPA materi Ekosistem yang Harmonis untuk siswa kelas V SD
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Interaktif Berbasis *ICT* untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPA materi Ekosistem yang Harmonis siswa kelas V SD

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *ICT* (berbentuk video pembelajaran dimata Pelajaran IPA kelas V mengenai materi ekosistem yang harmonis. Produk ini dirancang sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran ini dipergunakan dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti, smartphone, laptop / tablet
- 2) Media pembelajaran ini menyajikan berbagai elemen visual seperti, animasi, teks, gambar, audio, dan video animasi mengenai materi ekosistem yang harmonis.
- 3) Media yang dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *ICT* yang dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar tampilan visual yang menarik dan fitur interaktif.

- 4) Media ini dapat dipergunakan dengan cara ditayangkan saat proses pembelajaran melalui proyektor dan LCD yang sudah tersedia di sekolah.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki asumsi dan keterbatasan sebagai berikut.

1) Asumsi Pengembangan

- a. Materi yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan pembelajaran di sekolah dasar
- b. Media yang dikembangkan dapat dengan mudah digunakan dan dapat menarik perhatian siswa.
- c. Sekolah telah menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung penerapan teknologi, seperti akses internet yang stabil dan ruang kelas yang dilengkapi infrastruktur memadai.
- d. Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *ICT* dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dikelas.

2) Keterbatasan Pengembangan

- a. Media yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *ICT* yang hanya memuat 1 materi pembelajaran.
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan harus menggunakan alat bantu elektronik seperti LCD, Proyektor dan laptop dalam penerapan media.
- c. Model ADDIE ialah acuan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *ICT* yang meliputi 5 tahapan yakni: analisis (analysis), perancangan produk (design), pengembangan produk (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Media pembelajaran

berbasis *ICT* ini dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V di Sekolah Dasar, sehingga penggunaannya ditujukan khusus untuk jenjang Sekolah Dasar.

1.8 Definisi Istilah

Dalam penelitian ini Dalam penelitian ini, agar terhindar dari kesalahpahaman mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penting untuk mendefinisikan istilah-istilah tersebut, yaitu:

- 1) Pengembangan media pembelajaran interaktif yakni sebuah media yang berisikan suara, teks dan gambar yang ingin disampaikan dengan menarik yang dapat memberikan bayangan atau referensi bagi nantinya akan mengamatinya.
- 2) Ekosistem yang harmonis adalah lingkungan di mana semua makhluk hidup (seperti tumbuhan, hewan, dan manusia) dan komponen tidak hidup (seperti air, tanah, dan udara) saling berinteraksi secara seimbang.
- 3) Media konvensional adalah media pembelajaran yang menggunakan sarana dan alat bantu tradisional atau non-digital dalam menyampaikan materi ajar. Media ini umumnya bersifat manual, sederhana, seperti papan tulis, buku teks, modul, poster, atau media konkret lainnya.
- 4) ADDIE adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan yang bisa dipertanggungjawabkan dengan pendekatan penelitian pengembangan.