

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan penyampaian isi pembelajaran kepada siswa secara lebih efektif dan efisien. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu siswa dalam memahami, memotivasi, dan terlibat dalam pembelajaran. Media-media tersebut berfungsi untuk menyampaikan pesan dan gagasan serta dapat mempengaruhi pemikiran, minat, dan perhatian siswa. Media yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, dan permainan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Media pembelajaran juga dapat membantu memahami konsep secara lebih mendalam. Misalnya saja dengan menggunakan media visual dan audio dapat membantu siswa memahami konsep yang abstrak atau kompleks..

Kenyataannya, pemanfaatan media pembelajaran di sekolah dasar belum sepenuhnya dilaksanakan. Berdasarkan observasi per-tanggal 16 Februari 2024, peneliti menemukan bahwa pembelajaran di SDN 156 Muga Lombang masih mengandalkan metode tradisional seperti ceramah dan buku teks. Banyak guru yang masih belum mampu memanfaatkan teknologi dan media digital dalam proses pengajaran. Kurangnya pelatihan dan dukungan menjadi faktor utama yang mempengaruhi efektivitas penggunaan media pembelajaran. Sekolah ini memiliki fasilitas pembelajaran yang luas antara lain gedung yang sangat bagus, 10 ruang kelas yang lengkap, bahan ajar dan 15 *Chromebook* yang dapat digunakan untuk belajar dengan kemampuannya. *Chromebook* merupakan perangkat komputasi yang mirip dengan laptop biasa namun menggunakan sistem operasi Chrome OS yang dikembangkan oleh *Google*. Sekolah juga memiliki empat unit *Infocus*. Meskipun para guru di SDN 156 Muga Rombang memiliki peralatan yang lengkap, namun kreativitas mereka dalam mengelola perangkat tersebut, seperti *Chromebook*, masih kurang untuk mengembangkan materi dan alat pembelajaran yang inovatif dan menghibur. Penulis juga menemukan bahwa meskipun guru didukung untuk membuat

e-Kinerja di sekolah, guru masih mengalami kesulitan dalam menggunakan *Chromebook*. Hal ini menunjukkan bahwa guru belum paham teknologi atau “tidak paham teknologi” saat menggunakan perangkat tersebut.

Hasil ini menunjukkan bahwa peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (ICT). TIK mencakup berbagai alat dan teknologi untuk berkomunikasi, mengelola, menyimpan, dan mendistribusikan informasi. Di bidang pendidikan, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang baru. Berbagai keunggulan media pembelajaran berbasis ICT seperti komputer, tablet, internet, dan software pembelajaran antara lain akses terhadap beragam sumber belajar, kemampuan memvisualisasikan konsep yang kompleks, dan platform interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan lain sebagainya. Salah satu contohnya adalah multimedia, yaitu perangkat lunak yang menggabungkan berbagai jenis media visual seperti video, teks, gambar, suara, dan animasi. Media memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, bukan sekedar mendengarkan dan menonton. *PowerPoint* adalah salah satu contoh multimedia.

*PowerPoint* memungkinkan presentasi yang dirancang dengan baik dan memanfaatkan beragam fiturnya untuk menjadi media pembelajaran interaktif yang memungkinkan interaksi antara siswa dan guru. Dengan *PowerPoint* dapat membuat presentasi multimedia yang berisi teks, gambar, video dan animasi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dinamis. Guru dapat memanfaatkan *PowerPoint* untuk membuat media pembelajaran berupa animasi dan video animasi yang meningkatkan minat dan kegembiraan siswa. Itu adalah contoh media pembelajaran berbasis ICT (Information and Communication Technology) yang menggunakan alat komputer seperti multimedia yang dapat mengintegrasikan berbagai unsur seperti unsur visual dan audio. Penggunaan *PowerPoint* yang kreatif dan interaktif membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Jika memahami faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar dan menerapkan strategi belajar yang tepat, dapat mencapai prestasi akademik yang baik. Minat belajar merupakan keinginan dan semangat siswa untuk ikut serta dalam proses pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar antara lain lingkungan

belajar, metode pembelajaran, peran guru, kurikulum dan materi pembelajaran, serta motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Jika siswa kurang mempunyai keinginan untuk belajar, bisa jadi kurang mempunyai motivasi untuk terus belajar dengan antusias dan konsisten. Siswa yang tertarik dengan pelajaran akan aktif dan terlibat selama proses pembelajaran. Penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan meningkatkan minat belajar siswa sehingga dapat berkembang dan mencapai prestasi akademik setinggi-tingginya..

Faktanya, minat belajar siswa di SDN 156 Maga Longbang masih rendah, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan metode pembelajaran yang masih tradisional. Siswa SDN 156 Maga Longban mengatakan kelas sangat membosankan karena guru tidak kreatif dalam menciptakan suasana pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti ingin menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (teknologi informasi dan komunikasi) yang menyenangkan dan memungkinkan siswa berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan memadukan teknologi dan media digital dalam pembelajaran, diharapkan materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga meningkatkan minat belajar siswa..

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang yang menggabungkan unsur-unsur ilmu alam dan sosial untuk lebih memahami dunia kita. Tujuan IPAS adalah untuk memberikan siswa wawasan yang lebih luas tentang hubungan antara lingkungan alam dan sosial serta interaksinya. Dua definisi utama IPAS adalah ilmu alam (IPA). Sains adalah bidang ilmu yang mempelajari fenomena alam seperti fisika, kimia, biologi, dan ilmu kebumihan. Tujuan sains adalah memahami konsep dasar tentang alam semesta, meningkatkan kemampuan berpikir ilmiah, dan menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah. Ilmu Sosial (IPS). Ilmu-ilmu sosial merupakan salah satu cabang ilmu yang fokus mempelajari manusia dalam konteks sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi dan antropologi. Tujuan dari ilmu-ilmu sosial adalah untuk mengembangkan kesadaran sosial dan keterampilan berpikir kritis serta untuk memahami bagaimana orang berinteraksi dengan masyarakat dan lingkungan. Materi ilmiahnya sangat detail. Guru perlu mengajarkan konsep-konsep kompleks kepada siswa SD dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami.

Pembelajaran di SDN 156 Maga Rombang akan dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Namun implementasinya belum sempurna. Dalam pembelajaran sains, misalnya, siswa perlu diajar dengan lebih aktif dan lebih berorientasi pada proyek. Meskipun belum tentu demikian, pembelajaran harus berpusat pada siswa. Peneliti berharap dengan menggunakan media yang tersedia, sains dan mata pelajaran ilmiah menjadi lebih menarik bagi siswa. Penggunaan media yang inovatif dan interaktif dimaksudkan untuk meningkatkan partisipasi dan minat siswa, meningkatkan minat dalam proses pembelajaran dan membuat konsep-konsep ilmiah lebih mudah dipahami.

Berdasarkan hasil observasi yang telah diuraikan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Pengaruh Media Pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap Minat Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 156 Maga Lombang”**.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah penelitian ini yaitu :

1. Minimnya minat belajar siswa kelas IV di SDN 156 Maga Lombang selama proses pembelajaran.
2. Siswa merasa bosan dan cepat merasa jenuh selama proses pembelajaran.
3. Pembelajaran masih cenderung monoton atau menggunakan metode tradisional (misalnya ceramah) yang berpusat pada guru.
4. Guru belum sepenuhnya mengoptimalkan pengembangan atau produksi media pembelajaran kreatif, baik secara teknis maupun manual.

### **1.3 Batasan Masalah**

Peneliti menetapkan batasan topik agar diskusi tetap fokus dan tidak menyimpang ke arah yang tidak diinginkan.

1. Penelitian ini hanya mengkaji penggunaan media berbasis ICT (*Information and Communication Technology*), khususnya media *PowerPoint*, dan dampaknya terhadap minat belajar siswa

2. Penelitian ini hanya berfokus pada upaya peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA dan IPA di Kelas IV

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini Yaitu :

1. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 156 Maga Lombang ini dikelas kontrol?
2. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 156 Maga Lombang ini dikelas eksperimen?
3. Apakah ada pengaruh signifikan dari media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Teknology*) terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 156 Maga Lombang?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan rumusan masalah maka dikemukakan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 156 Maga Lombang ini dikelas kontrol.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 156 Maga Lombang ini dikelas eksperimen.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh signifikan dari media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN 156 Maga Lombang.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, adalah :

### 1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan penelitian dan pembelajaran selanjutnya yang relevan untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan saran yang berguna untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih efektif dan menarik, serta dapat diterapkan pada konteks pendidikan yang lebih luas agar dapat memotivasi dan meningkatkan pembelajaran.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, diharapkan siswa menjadi lebih tertarik dengan apa yang dipelajari di kelas. Media yang menarik dapat membantu meningkatkan perhatian siswa, menjadikan pembelajaran lebih menghibur, dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

#### b. Bagi Guru

Dengan menggunakan media pembelajaran yang baru dan menarik sebagai bahan masukan diharapkan dapat meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa. Penggunaan media yang inovatif diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

#### c. Bagi Sekolah

Penggunaan media pembelajaran yang aktif dan menarik dimaksudkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, baik sebagai masukan dalam pengambilan kebijakan maupun sebagai bagian dari upaya perbaikan sistem pembelajaran. Hal ini seharusnya menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif.

d. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) di Kelas IV SDN 156 Muga Lombang.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN