

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Potensi suatu negara dapat ditinjau dari kualitas warga negaranya, tentunya dalam mencapai kualitas masyarakat yang berpengetahuan membutuhkan pendidikan yang baik pula. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Pendidikan merupakan usaha sadar, yang dilakukan dalam bentuk pembelajaran dimana ada pendidik yang melayani para peserta didiknya melakukan kegiatan belajar, dan pendidik menilai atau mengukur tingkat keberhasilan belajar peserta didik tersebut dengan prosedur yang ditentukan. Pendidikan itu sendiri merupakan pengajaran yang diselenggarakan umumnya di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menjadi tempat proses belajar mengajar berlangsung.

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Tetapi, dimasa pandemi *Covid-19* pendidik tidak bisa melakukan interaksi langsung dengan peserta didik. Interaksi yang bernilai edukatif tidak maksimal diterima peserta didik dikarenakan kegiatan belajar yang dilakukan sekolah hanya menggunakan pembelajaran secara dalam jaringan (*daring*). Oleh karena itu, pemerintah mendorong adanya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dimasa pandemi *Covid-19*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Wali kelas V di SDN 104297 Sei bamban pada tanggal 28 september 2021 diketahui bahwa siswa kelas V mengalami kesulitan belajar dalam memahami materi selama pembelajaran daring berlangsung. Selama pembelajaran daring menggunakan buku dalam menyampaikan materi menggunakan zoom. Siswa hanya disuruh membaca teks pelajaran pada buku paket.guru juga memberikan soal-soal yang harus dikerjakan oleh siswa.Siswa juga cenderung merasakan bosan saat pembelajaran ada juga siswa yang mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Guru menilai hasil belajar siswa rendah yang diakibatkan kurangnya minat belajar siswa saat pembelajaran daring, guru juga mengatakan sulit untuk mengajak siswa fokus pada setiap materi pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan banyak pertanyaan-pertanyaan guru tentang materi pembelajaran yang tidak bisa dijawab oleh siswa.Rasa ketertarikan siswa sangat berbeda pada saat pembelajaran luring (luar jaringan), guru dapat menggunakan berbagai macam model pembelajaran atau media untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.Guru juga mengatakan kurang pemahaman guru dalam teknologi sehingga membuat guru sulit untuk menciptakan media yang dapat membantu dalam menyampaikan materi saat pandemi sekarang.Pada wawancara yang dilakukan guru meminta untuk dibuatkan media belajar berbasis teknologi yang menarik minat belajar siswa agar tidak mudah bosan atau mengantuk saat pembelajaran.

Pada penelitian yang dilakukan Ayu saraswati (2013) tentang pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis web pada materi IPA di SD Negeri 091317 pematang raya.Hasil penelitian ini menunjukkan

bahwa penggunaan media ini layak digunakan. Hal ini ditunjukkan dari hasil 3 pakar ahli menunjukkan skor rata-rata 3,75 dengan katagori sangat baik. Penelitian tersebut menjadi pedomen yang sagat baik sehingga peneliti berharap mendapatkan hasil penelitaian yang sama dengan penelitan diatas.

Peneliti bermaksud mengadakan penelitian di SDN 104297 Sei Baman dikarenakan hasil belajar siswa rendah. Akibat kurangnya pemanfaatan teknologi dan pengunan media yang minim sehingga pembelajaran kurang menarik. Siswa menjadi bosan dalam pembelajaran karena media belajar serta sumber belajar dari buku paket/cetak. Peneliti akan menggunakan model pemebelajaran inkuiri dikarenakan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa sekarang adalah daring. Sehingga siswa harus bisa berfikir kritis untuk memahami materi dan mengaitkannya ke dalam kehidupan sehari-hari. Faktor lainnya adanya penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan penelitian lainnya terkait variabel yang akan saya teliti. Berdasarkan masalah diatas dan kebutuhan diatas peneliti mengembangkan produk interaktif dengan melakukan penelitian *research and development* (R&D) yang berjudul Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Pada Tema 3 Sub Tema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pada Kelas V SDN 104297 Sei Baman T.A.2022/2023.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- a. Hasil belajar peserta didik rendah.
- b. Pembelajaran kurang menarik.

- c. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.
- d. kurangnya pemahaman pendidik akan teknologi.
- e. Peserta didik menjadi bosan dalam belajar.
- f. Penggunaan media pembelajaran yang minim.
- g. Sumber belajar yang digunakan pendidik hanya menggunakan buku cetak/paket.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya batasan masalah dalam penelitian ini, sehingga penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan. Adapun batasan masalahnya adalah pada Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Pada Tema 3 Sub Tema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pada Kelas V SDN 104297 Sei Bamban T.A.2022/2023.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan pada Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Pada Tema 3 Sub Tema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pada Kelas V SDN 104297 Sei Bamban T.A.2022/2023.
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan pada sub tema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pada Kelas V SDN 104297 Sei Bamban T.A.2022/2023.

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan pada sub tema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pada Kelas V SDN 104297 Sei Bamban T.A.2022/2023.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan pada sub tema 2 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pada Kelas V SDN 104297 Sei Bamban T.A.2022/2023
2. Untuk mengetahui praktikalitas media interaktif berbasis web pada sub tema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pada Kelas V SDN 104297 Sei Bamban T.A.2022/2023
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan pada pada sub tema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Pada Kelas V SDN 104297 Sei Bamban T.A.2022/2023

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **a. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dan sumber referensi bagi peneliti lain dalam bidang yang sama untuk mengembangkan penelitian lanjutan dimasa yang akan datang.

#### **b. Manfaat Praktis**

- Manfaat bagi Guru

Dengan adanya media pembelajaran berbasis web ini menambah

referensi bagi guru dalam mengajar

- Manfaat bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran berbasis web ini dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran dan juga meningkatkan minat belajar

- Manfaat bagi mahasiswa

Dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk kedepannya apabila sebelumnya terdapat kekurangan dalam mengembangkan media tersebut.

- Manfaat bagi Sekolah

Adanya media pembelajaran berbasis web ini untuk mengembangkan profesionalisme guru, dan mengembangkan kualitas mutu sekolah.

