

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan abad ke-21 ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi. Salah satu elemen penting dalam pendidikan modern adalah pemanfaatan berbagai media pembelajaran, mulai dari teknologi digital hingga alat bantu visual dan interaktif. Oleh karena itu, pendidik perlu menyesuaikan diri dan merancang metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik generasi peserta didik saat ini. Untuk menghadapi tantangan tersebut, pendidik harus meningkatkan kompetensinya dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara kreatif dan inovatif sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam proses belajar mengajar di kelas. Menurut Hasan dkk. (2021, h. 28), media pembelajaran berperan sebagai penyampai informasi yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan dalam kegiatan pembelajaran. Selain berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, media pembelajaran juga berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang efektif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran audio visual bisa digunakan oleh peserta didik baik yang memiliki gaya belajar visual, audio, maupun audio visual. Seperti yang diketahui, dalam satu kelas gaya belajar peserta didik beraneka ragam. Jadi dengan

media pembelajaran ini, akan mendukung berbagai macam gaya belajar peserta didik (Putri dkk., 2022, h.95)

Selain itu, media pembelajaran dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara menyeluruh. Penggunaan media pembelajaran juga memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih optimal. Menurut Dessiane dan Hardjono (2020, h. 42), media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Apabila kurangnya penerapan media pembelajaran dibiarkan atau tidak dikaji lebih lanjut, akan ada sejumlah kerugian yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan. Tanpa media pembelajaran yang efektif, proses belajar-mengajar cenderung berlangsung secara monoton, hanya mengandalkan penjelasan verbal dari guru, yang bisa membuat hasil belajar yang rendah. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi pelajaran menjadi dangkal, dan pencapaian tujuan pembelajaran tidak optimal.

Berdasarkan hasil observasi di SDS Pelangi, ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah kurangnya pemanfaatan media secara optimal oleh guru di kelas. Guru masih cenderung menggunakan metode konvensional tanpa dukungan teknologi atau media pembelajaran lainnya, sehingga

pembelajaran sering kali terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa. Akibatnya, tingkat partisipasi siswa menurun, dan pemahaman mereka terhadap materi menjadi kurang optimal. Selama kegiatan pembelajaran, guru masih mengandalkan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan tanpa menerapkan model pembelajaran tertentu. Jika kondisi ini terus berlanjut, perkembangan siswa berisiko terhambat, dan pencapaian tujuan pendidikan menjadi lebih sulit diwujudkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDS Pelangi, Medan Tembung, diperoleh data bahwa hasil belajar siswa kelas IV-A dalam mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah dan belum mencapai KKM. Informasi ini diperoleh dari data rata-rata nilai siswa kelas IV-A SDS Pelangi, Medan Tembung yang tercantum dalam tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Nilai Siswa Kelas IV-a SDS Pelangi 2024/2025

Nilai	Jumlah Siswa	Kategori
<75	12 Orang	Belum tuntas
>75	7 Orang	Tuntas

Berdasarkan kondisi yang dapat dilihat di SDS Pelangi, Medan Tembung peneliti ingin mengembangkan e-media interaktif menggunakan aplikasi *nearpod*. Situs web bernama *nearpod* menawarkan alat kontrol yang memungkinkan pengguna mencampur dan mencocokkan berbagai media dan menggunakannya berdasarkan kebutuhan pengguna. Pada satu platform, *nearpod* juga dapat mengintegrasikan PowerPoint, gambar, video, teks, animasi, dan permainan. Selain itu, *nearpod* dapat mendukung pendidik dalam menyajikan materi kursus dan

memberikan umpan balik langsung kepada siswa saat mereka terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran dirancang secara sistematis untuk digunakan dalam proses belajar, di mana siswa didorong untuk menyelesaikan masalah dengan cara mereka sendiri. Problem-Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran berbasis inkuiri yang berpusat pada siswa. Dalam penerapannya, pembelajaran dimulai dengan suatu permasalahan yang harus diselesaikan, sehingga siswa mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya melalui serangkaian aktivitas pemecahan masalah (Zainal, 2022, h. 3586).

Dalam proses pembelajaran, diperlukan model yang sesuai untuk mendukung jalannya pembelajaran secara efektif. Dalam penelitian ini, model yang dipilih untuk dipadukan dengan e-media adalah Problem-Based Learning (PBL), di mana siswa didorong untuk berpikir kritis dan mengasah keterampilannya dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Hamimah (2023, h.96), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran saja tidak cukup, karena diperlukan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang sesuai dapat mengoptimalkan penggunaan media, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan model yang berorientasi pada pemecahan masalah agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik.

Melihat permasalahan yang telah diidentifikasi, diperlukan solusi yang dapat meningkatkan kreativitas dalam proses belajar mengajar di kelas IV SDS Pelangi. Guru perlu memanfaatkan sumber belajar tambahan yang menarik dan

mampu mendorong minat siswa dalam belajar, sehingga selama proses pembelajaran, perhatian mereka lebih terfokus pada materi yang disampaikan. Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *Nearpod*, yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah serta diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ada.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, peneliti merasa tertarik untuk meneliti mengenai **“Pengembangan E-Media Interaktif *Nearpod* Dengan Model *Problem Based Learning* Pada Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDS Pelangi”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru di kelas masih belum optimal.
2. Hasil belajar peserta didik masih rendah.
3. Metode ceramah yang sering digunakan guru dalam menyampaikan materi cenderung membuat siswa merasa jenuh.
4. Penerapan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) masih kurang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, peneliti menetapkan batasan dalam penelitian ini agar lebih terfokus dan sesuai dengan tujuan

yang ingin dicapai, yaitu dengan membatasi penelitian pada Pengembangan E-Media Interaktif *Nearpod* dengan model *problem based learning* pada hasil belajar IPAS materi mengubah bentuk energi kelas IV SDS Pelangi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan pengembangan e-media menggunakan *nearpod* pada mata pelajaran ipas materi mengubah bentuk energi kelas IV SDS Pelangi?
2. Bagaimana kepraktisan e-media menggunakan *nearpod* pada mata pelajaran ipas materi mengubah bentuk energi kelas IV SDS Pelangi?
3. Bagaimana keefektifan e-media menggunakan *nearpod* pada mata pelajaran ipas materi mengubah bentuk energi kelas IV SDS Pelangi?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan e-media menggunakan *nearpod* pada mata pelajaran ipas materi mengubah bentuk energi kelas IV SDS Pelangi.
2. Untuk mengetahui kepraktisan e-media menggunakan *nearpod* pada mata pelajaran ipas materi mengubah bentuk energi kelas IV SDS Pelangi.

3. Untuk mengetahui keefektifan e-media menggunakan *nearpod* pada mata pelajaran ipas materi mengubah bentuk energi kelas IV SDS Pelangi.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan, hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, baik dari segi teoritis maupun praktis.

Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkaya wawasan dan pengetahuan mengenai pemanfaatan media pembelajaran *Nearpod* dalam pembelajaran mata pelajaran IPAS pada materi mengubah bentuk energi di kelas IV Sekolah Dasar.

Secara praktis manfaat dari penelitian ini ialah :

1. Bagi Peserta Didik, membantu dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi Guru, memudahkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas serta menjadi inovasi baru dalam proses pembelajaran.
3. Bagi Sekolah, menjadi referensi dalam mengembangkan bahan ajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi Peneliti, memperluas wawasan mengenai pengembangan e-media interaktif dengan model *Problem-Based Learning* menggunakan *Nearpod*.
5. Bagi Peneliti Selanjutnya, memberikan masukan untuk lebih mengembangkan e-media interaktif yang lebih variatif dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi secara optimal.