

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi, perkembangan teknologi memberikan pengaruh terhadap kemajuan dunia pendidikan. Inovasi-inovasi baru dalam ilmu pengetahuan lahir seiring dengan berkembangnya teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Simbolon (2017:1) yang menyatakan “*globalisation process continues in accordance with the development of science and technology*”. Pengaruh globalisasi tidak hanya berdampak terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi saja, tetapi juga berdampak pada karakteristik maupun gaya belajar generasi yang ada saat ini. Anak-anak yang sedang menempuh pendidikan di tingkat SD, SMP, dan SMA tahun 2018 saat ini termasuk kedalam kelompok generasi Z.

Generasi Z atau biasa disebut dengan *Generasi Net* atau *Generasi Internet* adalah generasi yang lahir pada tahun 1995-2010 dan terlahir dari generasi X dan generasi Y. Menurut Howe (2007:41-52) dalam artikelnya “*The Next 20 Years: How Customer and Workforce Attitude Will Evolve*” menyatakan bahwa dalam teori generasi (*Generation Theory*) hingga saat ini dikenal ada 5 generasi, yaitu: 1) Generasi Baby Boomer (lahir 1946-1964), 2) Generasi X (lahir 1965-1980), 3) Generasi Y (lahir 1981-1994), Generasi Z (lahir 1995-2010) dan Generasi Alpha (lahir 2011-2025). Berbeda dengan generasi-generasi pendahulunya, generasi Z memiliki kemampuan yang lebih baik di bidang teknologi. Helen Chou P. (2012:35) menyatakan bahwa “Generasi Z atau yang kemudian banyak dikenal

dengan generasi digital merupakan generasi muda yang tumbuh dan berkembang dengan sebuah ketergantungan yang besar pada teknologi digital”.

Pada data yang diperoleh dari laman *Generationz.com.au* memperlihatkan bahwa 60% dari anak yang berada di kelas III (usia 8-9 tahun) sudah mampu untuk melakukan eksplorasi menu-menu di komputer (khususnya yang terkait dengan *games*) dengan sendirinya tanpa ada bantuan dari orang dewasa. Fakta ini membuktikan bahwa Generasi Z adalah generasi yang sangat mudah beradaptasi dan mampu mengeksplorasi hal-hal yang terdapat di dalam perangkat elektronik. Berdasarkan data di atas, maka tidak mengherankan apabila pada usia muda siswa telah terampil dalam penguasaan teknologi. Oleh karena itu, untuk menghadapi karakteristik siswa di masa kini, guru sebagai tenaga pendidik hendaknya dapat menyesuaikan diri dan merancang pola pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi yang ada saat ini.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Mendikbud, 2014). Pembelajaran di sekolah dapat terlaksana dengan baik apabila penyampaian guru dari sumber belajar dapat memberikan pemahaman kepada siswa dengan baik.

Pemilihan metode dan media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa juga turut berpengaruh terhadap keefektifan proses belajar. Penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat akan dapat menghindarkan siswa dari rasa kantuk dan bosan, terlebih untuk mata pelajaran yang memiliki banyak materi bersifat abstrak seperti materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang tersusun secara sistematis. IPA berupaya untuk membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam dan seisinya. Pembelajaran IPA bagi siswa di sekolah dasar mendorong siswa untuk memupuk rasa ingin tahu secara alamiah. IPA melatih siswa untuk berpikir kritis dan objektif serta membantu siswa untuk belajar memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupannya sehari-hari.

Pada usia siswa Sekolah Dasar antara 6–12 tahun, siswa sedang berada pada masa operasional konkret. Bagi siswa yang sedang berada pada masa tersebut, kehadiran media pembelajaran sangat penting untuk membantu memahami pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Siswa baru mampu berfikir secara sistematis dalam proses pembelajaran IPA apabila dalam pembelajaran menggunakan benda-benda yang konkret atau proses pembelajaran diajarkan melalui kegiatan percobaan yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi siswa. Dengan kata lain siswa memerlukan suatu media untuk memahami materi pelajaran IPA.

Namun kenyataannya, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri 101776 Sampali, diperoleh informasi bahwa mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang sangat sulit untuk dipahami siswa. Berdasarkan hasil observasi di lapangan dan hasil wawancara dengan guru kelas IV diketahui bahwa beberapa faktor yang menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran IPA diantaranya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan kurangnya keaktifan siswa dalam belajar

IPA. Guru merasa kesulitan menentukan model atau metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga lebih banyak menggunakan metode ceramah. Secara umum proses pembelajaran berjalan dengan baik, namun ketika guru menjelaskan materi IPA dengan metode konvensional, siswa kurang memiliki gambaran nyata tentang bagaimana benda, proses atau suatu hal tersebut dapat terjadi. Hal ini menyebabkan siswa menjadi lebih pasif dan mudah bosan serta minat belajar siswa untuk belajar IPA menurun dikarenakan siswa hanya mendengarkan penjelasan materi dan menerimanya begitu saja dari guru.

Selain itu, faktor lainnya ialah kurangnya keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang efektif dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Meskipun kelas IV di SD Negeri 101776 Sampali telah menerapkan kurikulum 2013 dalam proses pembelajarannya, akan tetapi penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif masih jarang digunakan. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri 101776 Sampali, guru lebih sering menggunakan media gambar yang ada di buku. Guru menyatakan tidak pernah menggunakan media lain selain media gambar ataupun media berbasis komputer dikarenakan kurangnya fasilitas dan keterampilan guru dalam menggunakannya meskipun guru telah mengenal media berbasis komputer seperti media *Powerpoint*.

Penggunaan media gambar tersebut pun hanya dilakukan guru jika materi pembelajaran tersebut sekiranya memerlukan media, maka guru akan menggunakan media gambar. Namun jika materi pelajaran tersebut masih dapat

diajarkan melalui penjelasan saja, maka guru tidak menggunakan media. Padahal media pembelajaran digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa, bukan dipandang dari sudut kepentingan guru (Sanjaya, 2012:74).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dari itu diperlukan adanya suatu pembaharuan dalam proses pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran IPA. Salah satu caranya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yaitu *Powerpoint* dan dipadukan dengan model pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif, yaitu model pembelajaran inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*). Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Powerpoint* berbasis model pembelajaran inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*), siswa akan terdorong secara aktif untuk mencari tahu, meneliti dan memecahkan permasalahan. Penggunaan media pembelajaran interaktif *Powerpoint* yang berisikan materi, kuis, video dan gambar yang bersifat interaktif memberikan gambaran konkrit mengenai pembelajaran IPA yang bersifat abstrak. Sehingga melalui media pembelajaran interaktif ini diharapkan pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Maka berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Model Pembelajaran *Guided Inquiry* pada Materi Gaya Di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali T.A 2017/2018”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa merasa kesulitan dalam memahami materi dalam pembelajaran IPA yang hanya bersumber dari buku pelajaran.
2. Dalam menyampaikan materi, guru cenderung menggunakan metode/model pembelajaran yang kurang variatif dan lebih banyak menggunakan metode ceramah, menyebabkan siswa cenderung bosan dan pembelajaran menjadi kurang efektif.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif di kelas.
4. Kurangnya pengetahuan atau keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada. Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, baik dari segi waktu, tenaga dan biaya, maka pengembangan media pembelajaran interaktif ini dibatasi pada ruang lingkup yang dapat dijangkau oleh peneliti. Adapun yang menjadi ruang lingkup dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Materi pelajaran yang dikembangkan hanya meliputi kompetensi dasar pada pembelajaran tematik di kelas IV SD yaitu pada tema 7 tentang “Indahnya Keragaman Negeriku”, khususnya pada mata pelajaran IPA materi Gaya.
2. Dalam kegiatan pembelajarannya menggunakan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*).
3. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan *software Powerpoint* yang dikemas dalam bentuk CD.
4. Analisis kebutuhan hanya dilakukan di SD Negeri 101776 Sampali.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif IPA berbasis model pembelajaran *Guided Inquiry* pada materi Gaya yang layak digunakan pada pembelajaran di kelas IV SD Negeri 101776 Sampali Tahun Ajaran 2017/2018?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif IPA berbasis model pembelajaran *Guided Inquiry* pada materi Gaya yang efektif digunakan pada pembelajaran di kelas IV SD Negeri 101776 Sampali Tahun Ajaran 2017/2018?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif IPA berbasis model pembelajaran *Guided Inquiry* yang layak digunakan untuk siswa kelas IV SD Negeri 101776 Sampali Tahun Ajaran 2017/2018.
2. Mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif IPA berbasis model pembelajaran *Guided Inquiry* untuk siswa kelas IV SD Negeri 101776 Sampali Tahun Ajaran 2017/2018.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat teoritis

Untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam mata pelajaran IPA dan dapat dijadikan sebagai dasar ataupun rujukan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya mengenai media pembelajaran interaktif IPA.

b. Manfaat praktis

- 1) Bagi Siswa, sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa memahami materi pada pembelajaran tematik, khususnya materi IPA dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

- 2) Bagi Guru, untuk meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar di kelas dan merangsang kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan komputer.
- 3) Bagi Sekolah, memotivasi pihak sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif demi mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah.
- 4) Bagi Peneliti, penelitian ini dapat menjadi pengalaman berharga dan menambah wawasan peneliti serta dapat menjadi inspirasi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan sebuah produk media pembelajaran interaktif.