

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada intinya, pembelajaran adalah bentuk interaksi antara pengajar dan murid dalam suatu situasi belajar. Peran pengajar dalam proses pembelajaran memiliki kepentingan yang besar, bukan hanya sebagai penyaji materi pelajaran, melainkan juga sebagai fasilitator, pengawas, dan pemandu bagi siswa. Dalam melaksanakan pembelajaran, penting bagi guru untuk mempertimbangkan minat siswa, memilih bahan ajar yang sesuai, berhasil memanfaatkan strategi dalam proses pembelajaran, dan menggunakan lingkungan belajar yang sesuai. Pemanfaatan media yang sesuai oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran memiliki dampak yang penting terhadap keterlibatan dan prestasi belajar peserta didik. Pendidik perlu memiliki keterampilan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik. Salah satu metode untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan mengaplikasikan media pendidikan sebagai pendorong dalam proses pembelajaran.

Media pendidikan memegang peran yang sangat krusial dalam proses pembelajaran. Tanpa dukungan media, pemahaman terhadap materi pelajaran, terutama yang bersifat rumit atau kompleks, dapat menjadi sulit bagi setiap peserta didik. Hal itu, peran media dalam kegiatan pembelajaran sangat ditekankan untuk meningkatkan pemahaman dan penerimaan materi oleh siswa.

Menurut pendapat Arif Sadiman (2019:7), Media merupakan sarana yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan dari pengirim ke penerima dengan

maksud untuk merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa. Proses pembelajaran selesai. mungkin terjadi. Media memiliki peran penting dalam memfasilitasi pemahaman dan keterlibatan peserta didik, memungkinkan mereka menjadi lebih aktif, kreatif, dan mampu mengungkapkan pemahaman terhadap materi pembelajaran. dalam pandangan para ahli tersebut, media memiliki keunggulan yang signifikan, terutama dalam mempermudah guru menyajikan materi pembelajaran. Penggunaan media diharapkan dapat memfasilitasi serta mempermudah siswa dalam menyerap informasi sehingga dapat lebih aktif dan kreatif.

Namun, berdasarkan wawancara dengan seorang guru kelas V SD Swasta Nurkahaya Medan pada tanggal 22 Mei 2023, peneliti menemukan lambatnya proses pembelajaran disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran yang diterapkan guru. Prestasi belajar siswa di Kelas V dinilai rendah karena pendekatan pembelajaran masih berfokus pada peran utama guru. Penggunaan media oleh guru cenderung bersifat terpusat, dan peneliti mencatat bahwa perkembangan media pembelajaran belum mencapai tingkat teknologi yang lebih tinggi. Selain itu, dorongan dan motivasi siswa dalam belajar juga terlihat rendah. Meskipun sekitar 70% siswa di SD V memiliki ponsel Android, hanya sekitar 22 dari 24 siswa yang berpotensi memanfaatkannya.

Dari situasi tersebut terlihat bahwa pencapaian hasil belajar siswa cenderung rendah, yang dapat dilihat dari jadwal harian siswa di bawah ini.

Tabel 1.1 Data Nilai Harian Siswa Pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas V SD Swasta Nurcahya Medan Tahun Ajaran 2022/2023

Mata Pelajaran	NILAI KKM	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas		Siswa Tidak Tuntas	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
IPA	70	24	10	41,6%	14	58,4%
Bahasa Indonesia	70	24	9	37,5%	15	62,5%

Berdasarkan pada Tabel 1.1 di atas, hasil belajar siswa Kelas 5 Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1 SD Swasta Nurcahya Medan menunjukkan bahwa ada beberapa siswa yang tidak mampu memperoleh nilai lebih tinggi dari KKM seperti yang terlihat. Jumlahnya 14 siswa, atau 58,4%, pada mata pelajaran IPA dan 15 siswa, atau 62,5%, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia belum mencapai tingkat kelulusan. Tingkat ketuntasan mata kuliah IPA sebesar 41,6% yang dapat diselesaikan oleh maksimal 10 siswa, dan tingkat ketuntasan mata kuliah Bahasa Indonesia sebesar 37,5% yang dapat diselesaikan oleh maksimal 9 siswa. berdasarkan informasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa masih di bawah standar KKM.

Meskipun SD Swasta Nauchaya Medan memiliki fasilitas seperti Infocus, namun pemanfaatan media berbasis IT oleh para guru masih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan metode pembelajaran berbasis IT guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi secara lebih efektif dan realistis. untuk mengatasi permasalahan tersebut dikembangkan materi edukasi interaktif menggunakan aplikasi Ispring Suite 10. Meskipun masih ada banyak aplikasi lain yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan materi pendidikan yang interaktif, namun Fatmawati dkk (Dita Larasati, 2022: 81) memiliki kelebihan seperti

mampu menyajikan media materi berupa audio, visual, animasi, dan menarik lainnya. konten.ada. Dari penelitian sebelumnya, peneliti juga memperoleh feedback positif dari mahasiswa mengenai pengembangan media interaktif berbasis aplikasi Ispring Suite 10 dan mencapai hasil yang baik.

Dari masalah yang telah disebutkan, peneliti berencana untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Ispring Suite 10 Pada Tema 1 Subtema 1 Di Kelas V SD Swasta Nurcahaya Medan T.A 2023/2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Ketidakefektifan dalam mengaplikasikan media pembelajaran mengakibatkan kesulitan pemahaman materi dan tingkat partisipasi siswa yang rendah selama proses pembelajaran.
2. Capaian hasil belajar siswa menunjukkan tingkat kinerja yang rendah.
3. Media pendidikan yang digunakan masih bersifat tradisional dan kurang menarik karena kurangnya penggunaan gambar-gambar yang memikat perhatian.
4. Pendidik tidak cukup mengembangkan materi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

1.3 Batasan Masalah

Dengan merujuk pada identifikasi masalah di atas, perlu

mempertimbangkan kemampuan peneliti dan ketersediaan waktu untuk menetapkan batasan masalah yang akan menjadi fokus penelitian ini. Proyek penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan materi pendidikan interaktif dengan menggunakan perangkat lunak Ispring Suite 10, khususnya pada topik 1 mengenai organ gerak hewan dan manusia, subtopik 1 mengenai organ gerak hewan 1, di kelas V SD Swasta Nurcahaya Medan untuk tahun ajaran 2022/2023

1.4 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan kerangka batasan masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Ispring Suite 10* pada Tema 1 subtema 1 kelas V SD Swasta Nurcahaya Sekolah Medan T.A 20223/2024?
2. Bagaimana praktikilitas penerapan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Ispring Suite 10* di SD Swasta Nurcahaya Medan?
3. Bagaimana efektivitas pada perkembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Ispring Suite 10* pada tahun 2023/2024

1.5 Tujuan Penelitian

Dengan merujuk pada perumusan masalah yang telah diajukan, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Ispring Suite 10* Kelas V SD Swasta Nurcahaya T.A 2023/2024.

2. Merasakan praktik pengimplementasikan media interaktif berbasis Ispring Suite 10 pada Tema 1 Subtema 1 Kelas V SD Swasta Nurcahaya T.A 2023/2024.
3. Verifikasi keefektifan pembelajaran interaktif berbasis Ispring Suite 10 tema 1 subtema 1 Kelas V SD Swasta Nurcahaya T.A 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan inspirasi atau arahan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Ispring Suite 10 pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia, Subtema 1 Organ Gerak Hewan, Pembelajaran 1.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Siswa

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Ispring Suite 10 adalah agar proses pembelajaran menjadi lebih berarti dan menarik bagi siswa.

- b) Bagi Guru

Guru dapat menggunakan perkembangan media interaktif berbasis Ispring Suite 10 sebagai sarana untuk meningkatkan dan memperkaya kreativitasnya dalam mengembangkan media pendidikan.

- c) Bagi sekolah

Menyajikan materi dan gagasan pendidikan sebagai pedoman

untuk perbaikan dan peningkatan kualitas proses pendidikan.

d) Bagi peneliti

Peneliti dapat menggunakan Ispring Suite 10 untuk merancang produk pendidikan berupa materi pembelajaran interaktif.



THE
Character Building
UNIVERSITY