

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi telah mempengaruhi penggunaan berbagai jenis media, yang berfungsi sebagai alat bantu dalam proses interaksi belajar mengajar. Suharti *et al*, (2020: 10) menyatakan “Interaksi belajar mengajar adalah proses terjadinya saling melakukan kegiatan antara guru dengan anak didik (siswa) di dalam proses belajar mengajar, untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Hasil penelitian yang dilakukan Luthfi dan Nurmatin, (2023: 96) menjelaskan bahwa;

Tujuan pembelajaran merupakan komponen utama yang harus terlebih dahulu dirumuskan sebelum menentukan komponen pembelajaran yang lain. Tujuan pembelajaran sebagai sasaran dari aktivitas pembelajaran rumusannya memuat rumusan tentang tingkah laku baik yang berkaitan dengan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap siswa hendak dibentuk melalui proses pembelajaran.

Tujuan pembelajaran peran guru sangat penting dalam melangkahnya pendidikan generasi bangsa. Bukan hanya cara mengajar guru dalam menunjang keberhasilan dan kesuksesan dalam jalannya pembelajaran tetapi media juga ikut serta berperan dalam kesuksesan berjalannya pembelajaran. Untuk meningkatkan dan membangkitkan dorongan dan semangat aktivitas belajar serta membawa dampak psikologis kepada siswa tersebut dengan cara menggunakan media pembelajaran.

Menggunakan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materinya, karena dalam menyampaikan materi dengan baik kepada peserta didik tidak semua media dapat digunakan. Menggunakan media pembelajaran yang tidak tepat maka tujuan pembelajaran pun tidak akan tercapai. Hal ini sejalan dengan pendapat Gerlach dan Ely dalam Kustandi dan Darmawan (2020: 5), menyatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media”.

Media dalam kegiatan belajar sangatlah penting digunakan terkhusus saat ini yang sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Dengan dukungan media diharapkan terwujudnya pembelajaran yang baik, cepat dan tepat. Ada dari beberapa guru yang belum menggunakan media dalam suatu kegiatan belajar mengajar pastinya proses belajar mengajar akan tidak terlalu berjalan dengan baik dan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih lama dipahami dibandingkan dengan menggunakan media. Jika proses pembelajaran dijalani bersama dengan media lebih disenangi dan membuat peserta didik semangat maka proses hasil belajar pun akan terbantu dengan baik.

Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS) di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang penting diajarkan bagi siswa sebagai cara hidup dalam masyarakat Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS) berkaitan dengan cara sistematis dan ilmiah dalam mengeksplorasi alam tidak hanya menguasai kumpulan pengetahuan berupa tentang fakta, konsep, atau sekedar prinsip. Untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam memilih metode, model, dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat dilakukan secara maksimal.

Berkembangnya teknologi dalam ilmu pengetahuan saat ini, media pembelajaran sudah bervariasi. Yaumi (2022: 10), menyatakan “perkembangan teknologi tersebut, membuat aspek teknologi memberikan pengaruh yang cukup kuat terhadap peningkatan kecerdasan aspek kognitif”.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SD 105268 Telaga Sari dengan jumlah murid IVA 22 orang, dan jumlah IVB 21 orang, terlihat ada beberapa permasalahan diantaranya, kegiatan belajar yang hanya berpusat pada media gambar saja, menyebabkan kurangnya tertarik peserta didik pada mata pelajaran IPAS sehingga hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah dilihat dari hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS belum maksimal dan belum memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70.

Dari latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Genially* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD 105268 Telaga Sari Kec. Sunggal Tahun Ajaran 2023/2024"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS masih belum maksimal dan belum memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70.
2. Kegiatan belajar yang masih berpusat pada media gambar.
3. Kurangnya ketertarikan Peserta didik kelas IV SD Negeri 105268 Telaga Tahun Ajaran 2023/2024 pada mata pelajaran IPAS.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka batasan masalah pada penelitian ini pada penggunaan media pembelajaran berbasis *genially* dan materi pelajaran IPAS dibatasi pada pelestarian makhluk hidup di kelas IV SD Negeri 105268 Telaga Sari Kec. Sunggal Tahun Ajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS pada materi makhluk hidup perlu dilestarikan setelah diajar menggunakan media pembelajaran berbasis *genially* di kelas IV SD 105268 Telaga Sari Tahun Ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS pada materi makhluk hidup perlu dilestarikan setelah diajar tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis *genially* di kelas IV SD 105268 Telaga Sari Tahun Ajaran 2023/2024?

3. Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *genially* terhadap hasil belajar IPAS materi makhluk hidup perlu dilestarikan pada peserta didik kelas IV SD 105268 Telaga Sari Kec.Sunggal Tahun Ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, diatas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS pada materi makhluk hidup perlu dilestarikan setelah diajar menggunakan media pembelajaran berbasis *genially* di kelas IV SD 105268 Telaga Sari Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS pada materi makhluk hidup perlu dilestarikan setelah diajar tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis *genially* di kelas IV SD 105268 Telaga Sari Tahun Ajaran 2023/2024.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *genially* terhadap hasil belajar IPAS materi makhluk hidup perlu dilestarikan peserta didik kelas IV SD 105268 Telaga Sari Kec.Sunggal Tahun Ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan memberi manfaat :

1. Bagi peserta didik
 - a. Memberikan motivasi serta menambah wawasan yang dapat meningkatkan hasil belajar.
 - b. Dapat membangun semangat, dan mendorong keingintahuan peserta didik dalam belajar.
2. Bagi peneliti, sebagai bahan refrensi dan sumber informasi penelitian supaya bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Bagi guru, untuk memperoleh sumber kegiatan pembelajaran dalam upaya meningkatkan proses belajar mengajar.
4. Bagi sekolah, sebagai sumbangan untuk pemanfaatan dalam hal meningkatkan sistem belajar mengajar dengan melalui media pembelajaran berbasis *genially* dalam pembelajaran IPAS.

