

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar merupakan salah satu komponen penting dalam kurikulum pendidikan. Mata pembelajaran ini tidak hanya memberikan wawasan tentang fenomena alam, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis dan analitis pada siswa. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional membentuk generasi yang mampu berfikir logis dan menyelesaikan masalah dengan baik.

Proses pembelajaran di Sekolah Dasar, khususnya dalam mata pelajaran IPA, sering kali dihadapkan pada tantangan keterbatasan daya serap siswa terhadap materi yang bersifat abstrak. Hal ini menuntut guru untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif guna meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi, seperti video dan aplikasi pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa, terutama dalam mata pelajaran IPA.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar bertujuan untuk membantu siswa memahami berbagai fenomena alam yang terjadi di sekitar mereka. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak, seperti sistem pencernaan, siklus air, dan energi. Kesulitan ini diperparah dengan masih dominannya metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), seperti ceramah dan penggunaan buku teks tanpa dukungan media yang interaktif.

Dalam menghadapi tantangan tersebut, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan mereka dalam belajar, serta hasil belajar kognitifnya. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran IPA agar proses belajar lebih menarik, efektif, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Namun demikian, meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas media interaktif dalam pembelajaran, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan ClassPoint pada materi sistem pencernaan di sekolah dasar masih terbatas.

Observasi lapangan ini dilakukan di SDN Karang Haur 01 untuk menganalisis bagaimana penggunaan *ClassPoint* sebagai media pembelajaran interaktif dapat diimplementasikan meskipun terdapat keterbatasan sarana. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana guru dan siswa memanfaatkan teknologi yang ada, serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran menggunakan *ClassPoint*, terutama terkait dengan keterbatasan sarana yang tersedia. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan dalam literatur mengenai pengaruh penggunaan media *ClassPoint* terhadap hasil belajar kognitif siswa di sekolah dasar, dengan mengeksplorasi pengaruh ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi guru dalam memilih dan menggunakan media yang tepat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Karanghaur 01, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPA, terutama konsep-konsep abstrak seperti

sistem pencernaan dan proses metabolisme. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode ceramah yang masih dominan dalam proses pembelajaran. Metode tersebut membuat siswa kurang aktif dan kurang terlibat dalam proses belajar, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi kurang optimal.

Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran interaktif di sekolah tersebut juga masih sangat terbatas. Guru cenderung mengandalkan buku teks dan papan tulis tanpa melibatkan teknologi yang dapat menarik perhatian siswa. Padahal, pembelajaran yang melibatkan media interaktif terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa.

Hasil belajar kognitif yang baik tidak lepas dari peran seorang pendidik sebagai inovator yang bertanggung jawab dalam inovasi pembelajaran yang dilaksanakan. Dengan kualitas pendidikan yang baik dan penerapan metode yang sesuai maka akan membentuk hasil belajar kognitif yang baik Handayani et al (2017).

Hasil belajar kognitif menjadi poin yang sangat penting hal ini karena hasil belajar kognitif meliputi tentang aspek pengetahuan dan keterampilan berpikir. Setiap peserta didik perlu memiliki hasil belajar kognitif yang tinggi karena hal tersebut menjadi salah satu standar keberhasilan dalam proses pembelajaran Ramadhan et al (2017).

ClassPoint, sebagai salah satu media interaktif berbasis *PowerPoint*, memberikan berbagai fitur seperti kuis langsung, catatan digital, dan grafik hasil yang dapat langsung diakses oleh guru dan siswa. Dengan fitur ini, siswa tidak hanya terlibat secara kognitif, tetapi juga secara emosional dan sosial, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas terdapat identifikasi masalah yang diidentifikasi berikut:

1. Rendahnya hasil belajar kognitif siswa
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif
3. Kebutuhan inovasi dalam pembelajaran IPA
4. Potensi media *classpoint* yang belum di maksimalkan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah yang akan dibatasi pada penelitian ini adalah “Pengaruh media *ClassPoint* terhadap hasil belajar kognitif siswa di Sekolah Dasar”

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah maka dapat dirumuskan permasalahan yang diteliti yaitu apakah terdapat pengaruh antara penggunaan media pembelajaran *ClassPoint* terhadap hasil belajar siswa di SDN Karanghaur 01?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *ClassPoint* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDN Karanghaur 01.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *ClassPoint*, dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
- b. Memberikan kontribusi bagi pengembangan literatur terkait media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPA.

b. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar kognitif siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi rekomendasi dalam memilih media pembelajaran berbasis teknologi untuk diterapkan di sekolah guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi atau dasar bagi penelitian-penelitian lanjutan yang ingin mengkaji lebih dalam tentang efektivitas media pembelajaran interaktif dalam pendidikan dasar.

