

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di masa Pandemi *Covid-19* yang terjadi kala ini, pendidikan dituntut wajib berganti serta menyesuaikan diri dengan keadaan terbaru. Umumnya aktivitas pendidikan dan pembelajaran dilakukan secara langsung ataupun dengan tatap muka, tetapi kala ini dilakukan secara jarak jauh (Sihotang, 2020:646). Hal ini disebabkan karena adanya pembatasan sosial yang mengharuskan masyarakat tidak boleh berkumpul dengan banyak orang dan menghindari kontak fisik satu sama lain untuk mencegah penyebaran virus. Oleh sebab itu, agar kegiatan pembelajaran tetap bisa dilakukan maka cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan pembelajaran dengan sistem online atau pembelajaran dalam jaringan (daring). Adanya pelaksanaan pembelajaran dari rumah, merupakan bentuk pemenuhan hak siswa agar mendapatkan layanan pendidikan selama masa *Covid-19* serta mencegah adanya penyebaran dan penularan virus dan penyakit pada satuan pendidikan (SE Mendikbud No. 15 Th. 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah).

Selama proses pembelajaran daring, banyak sekali kendala-kendala yang ditemukan. Salah satunya adalah kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal. Menurut Uno (2014:3), motivasi merupakan dorongan yang terdapat diri seseorang guna melaksanakan aksi pergantian tingkah laku yang lebih baik untuk memenuhi kebutuhan di masa depan. Dengan adanya motivasi dalam diri siswa, kegiatan pembelajaran yang dihasilkan akan lebih bermakna karena siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan akan mempengaruhi hasil belajar dari siswa itu sendiri. Untuk menumbuhkan minat atau motivasi belajar siswa, guru dapat menggunakan model pembelajaran yang variatif misalnya dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture*. Model pembelajaran *Picture and Picture* adalah model pembelajaran dengan menyajikan materi berupa

gambar-gambar yang setelah itu dipasangkan atau diurutkan sehingga menjadi sistematis (Ngalimun, 2017:348).

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang mempunyai kaitan erat dengan makhluk hidup dan alam sekitar. Sehingga melalui pembelajaran IPA, guru dapat mengajarkan cara merawat makhluk hidup dan alam sekitar serta menumbuhkan nilai-nilai karakter peduli terhadap lingkungan kepada siswa (Khasanah, 2015:27). Sejauh ini, pembelajaran IPA di sekolah dasar masih sering terpaku pada penjelasan guru (*teacher centered*) dan buku yang tersedia. Oleh karena itu, dengan adanya variasi dalam menggunakan model pembelajaran yang digunakan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Dalam hal ini penggunaan model pembelajaran *Picture and Picture* tepat digunakan dalam muatan pelajaran IPA. Selain itu, dalam proses pembelajaran daring, penggunaan media sangat berpengaruh untuk mendukung kegiatan belajar. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang fleksibel dan mudah digunakan adalah melalui *Microsoft PowerPoint*. Menurut (Poerwanti & Mahfud, 2018:267), *Microsoft PowerPoint* adalah program berbasis multimedia yang dirancang secara khusus untuk media presentasi. Melalui *PowerPoint*, guru dapat membuat dan menyampaikan materi pembelajaran lebih menarik, kreatif serta inovatif sehingga siswa tidak merasa bosan. Penggunaan fitur-fitur di dalam program *PowerPoint* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat menunjang dalam kegiatan belajar mengajar secara daring.

Di dalam Kompetensi Dasar (KD) IPA Kelas V Tema 5 Subtema 3, terdapat materi tentang ekosistem. Pada materi ini, siswa diharapkan mampu bereksplorasi dalam belajar mengenal ekosistem yang meliputi, hubungan antar makhluk hidup dengan jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem, penyebab dan akibat perubahan terhadap komponen ekosistem di dalam sebuah jaring-jaring makanan serta cara merawat ekosistem agar tetap terjaga kelestariannya. Untuk itu, penggunaan model pembelajaran *Picture and Picture* dengan *PowerPoint* interaktif akan membuat muatan pelajaran IPA menjadi menarik dan bermakna, karena siswa diberikan kesempatan untuk bereksplorasi dan menentukan

pengetahuannya sendiri melalui kegiatan menyusun atau mengurutkan gambar sesuai dengan materi yang disampaikan guru. Selain itu, dengan penggunaan model ini, dapat menarik motivasi belajar siswa dalam merawat ekosistem melalui media pembelajaran yang digunakan dan nantinya siswa dapat menerapkan pada kehidupan sehari-hari baik di sekolah maupun di rumah. Sejauh ini, pada penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menjelaskan bahwa model *Picture and Picture* dengan media *PowerPoint* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Zubaidah, 2015:33). Namun, pada penelitian-penelitian sebelumnya dilakukan pada saat pembelajaran tatap muka. Belum ada peneliti yang membahas tentang penggunaan model *Picture and Picture* dengan *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran daring saat ini.

Dari uraian di atas, maka peneliti ingin mencoba menganalisis penggunaan model pembelajaran *Picture and Picture* dengan *PowerPoint* interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada muatan pelajaran IPA materi ekosistem. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *Picture and Picture* dengan *PowerPoint* interaktif, menekankan kepada siswa agar aktif selama proses pembelajaran dan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih bermakna. Siswa akan berlatih untuk menemukan pengetahuan baru dari kegiatan menyusun, mengurutkan dan menebak gambar-gambar yang telah disiapkan oleh guru pada *Microsoft PowerPoint* selama proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti memadukan *PowerPoint* dengan *slide* interaktif *mentimeter.com* untuk melihat interaksi atau keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul, “Analisis Model *Picture and Picture* dengan *PowerPoint* Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Ekosistem”.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka ruang lingkup dan pembatasan masalah pada penelitian ini meliputi:

1. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* dengan *PowerPoint* interaktif.

2. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran Interaktif *mentimeter.com* yang dihubungkan dengan *Microsoft PowerPoint*.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada muatan pelajaran IPA Tema 5 Ekosistem Subtema 3 Keseimbangan Ekosistem Pembelajaran 5 kelas V tahun ajaran 2020/2021.
4. Penelitian ini dilakukan agar mengetahui keberhasilan motivasi belajar siswa pada muatan pelajaran IPA Tema 5 Ekosistem Subtema 3 Keseimbangan Ekosistem Pembelajaran 5 kelas V.
5. Penelitian ini hanya dilakukan pada peserta didik kelas V di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul dan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka pertanyaan (masalah) penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas pendidik dalam menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* dengan *PowerPoint* interaktif pada muatan pelajaran IPA Tema 5 Subtema 3 pembelajaran 5 materi ekosistem kelas V di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya?
2. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* dengan *PowerPoint* interaktif pada muatan pelajaran IPA Tema 5 Subtema 3 pembelajaran 5 materi ekosistem kelas V di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya?
3. Bagaimana motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran menggunakan model *Picture and Picture* dengan *PowerPoint* interaktif pada muatan pelajaran IPA Tema 5 Subtema 3 pembelajaran 5 materi ekosistem kelas V di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menganalisis aktivitas pendidik dalam model pembelajaran *Picture and Picture* dengan *PowerPoint* interaktif pada muatan pelajaran IPA Tema 5 Subtema 3 pembelajaran 5 materi ekosistem kelas V di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.

2. Menganalisis aktivitas peserta didik dalam model pembelajaran *Picture and Picture* dengan *PowerPoint* interaktif pada muatan pelajaran IPA Tema 5 Subtema 3 pembelajaran 5 materi ekosistem kelas V di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.
3. Menganalisis motivasi belajar peserta didik setelah dilakukan pembelajaran pada muatan pelajaran IPA Tema 5 Subtema 3 pembelajaran 5 materi ekosistem menggunakan model *Picture and Picture* dengan *PowerPoint* Interaktif kelas V di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.

E. Variabel Penelitian

1. Identifikasi Variabel

Variabel penelitian adalah suatu objek yang memiliki variasi tertentu yang selanjutnya ditetapkan untuk dipelajari lalu kemudian peneliti menarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016:61). Oleh karena itu pada penelitian ini, peneliti memilih dan menggunakan 2 macam variabel, yang mana variabel tersebut adalah variabel bebas (*Variable Independent*) dan variabel terikat (*Variable Dependent*).

a. Variabel Bebas (*Variable Independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi pengaruh adanya perubahan atau yang menjadi sebab timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2016:61). Dalam penelitian ini, variabel bebas yang digunakan adalah penggunaan model *Picture and Picture* dengan *PowerPoint* Interaktif (X).

b. Variabel Terikat (*Variable Dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang diberi pengaruh atau variabel yang merupakan akibat adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016:61). Dalam penelitian ini, variabel terikat yang diamati adalah motivasi belajar siswa (Y).

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai aktivitas pendidik dan peserta didik dalam menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* dengan *PowerPoint* interaktif pada pembelajaran IPA Tema 5 Subtema 3 pembelajaran 5 materi ekosistem kelas V di SDN Tenggilis I Surabaya. Selain itu, hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai motivasi belajar siswa kelas V menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture* dengan *PowerPoint* interaktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga bisa dijadikan pedoman pembelajaran yang dapat dikembangkan di sekolah.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan salah satu acuan model pembelajaran dengan menggunakan media interaktif yang dapat diterapkan pada saat pembelajaran daring sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran secara online atau pembelajaran jarak jauh.

c. Bagi Siswa

Penggunaan model *Picture and Picture* dengan *PowerPoint* interaktif dapat menumbuhkan aktivitas dan motivasi belajar siswa serta mempermudah proses pembelajaran sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan bermakna.

d. Bagi Penulis Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi rekan peneliti lain dalam penelitian selanjutnya yang mengambil topik Penggunaan Model *Picture and Picture* dengan *PowerPoint* Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa.