

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No. 20 Tahun 2003). Dengan kata lain, penting bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan tidak bergantung pada guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan (Utami, 2014).

Saat ini pendidikan mengalami perubahan yang sangat cepat, salah satu faktor pendorong perubahan tersebut adalah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memegang peranan penting dalam menunjang dan meningkatkan mutu pendidikan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempengaruhi bahan ajar serta media ajar di sekolah. Selain itu, kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan semakin terasa seiring dengan berkembangnya model pembelajaran, beralih dari pembelajaran konvensional tatap muka ke pembelajaran yang lebih terbuka dan berteknologi (Wirmawan, 2023).

Agar dapat menjadi bangsa yang maju dalam pemahaman teknologi, pendidikan tentang IPA diajarkan dari mulai pendidikan dasar (Desstya, Novitasari, Razak, & Sudraja, 2017). Istilah "*sains*" sering digunakan untuk menggambarkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut Wulandari, Matsuri, & Fakhriyah (2021), *sains* merupakan suatu pembelajaran yang membahas tentang keadaan alam semesta dan proses ilmiah sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran sesuai dengan proses ilmiah seperti, mengamati, mengklasifikasi, memprediksi, merancang dan melaksanakan eksperimen.

Karakteristik ilmu sains sendiri terdiri atas kumpulan konsep, prinsip, hukum, dan teori yang berkaitan dan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Konsep-konsep IPA tersebut haruslah dikuasai dengan baik, sehingga ketika siswa menemui permasalahan yang serupa dengan konsep tersebut maka siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Pemahaman konsep IPA yaitu kemampuan

Hani Risdiyany, 2024

PENGUNAAN MEDIA EDPUZZLE PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa dalam memahami konsep IPA, baik secara teori maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Utaya, Marlina & Lia, 2017). Sesuai dengan karakteristik ilmu sains, tujuan pendidikan IPA di sekolah adalah agar siswa menguasai konsep alam dengan baik. Selain itu, pendidikan IPA juga bertujuan agar siswa dapat menggunakan metode ilmiah untuk menyelesaikan masalah alam yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari dan menjelaskan fenomena yang terkait dengan konsep yang mereka pelajari. Oleh karena itu, pemahaman sangat dibutuhkan bagi siswa (Astuti, 2017).

Realitanya, pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Kesulitan yang dialami oleh siswa dalam menguasai konsep-konsep IPA disebabkan karena banyak materi IPA yang bersifat abstrak (Susanto, 2016). Salah satunya pada materi bagian-bagian tumbuhan yang memerlukan pemahaman dari sisi konsep dan dari sisi pendalaman materi terkait dengan membedakan komponen-komponen di materi tersebut, sehingga siswa memerlukan strategi dan media yang tepat untuk mempelajarinya (Dwiki, 2018). Pengenalan konsep lingkungan alam dengan anatomi dan fisiologi tumbuhan kepada siswa sekolah dasar sangat penting untuk menambah pengetahuan, melatih motorik, dan sikap peduli pada tumbuhan (Dedi, 2020).

Selama ini, kegiatan pembelajaran cenderung terpusat pada peran guru, dan penyampaian materi hanya terbatas pada buku teks. Penggunaan media dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) oleh guru juga jarang diterapkan. Akibatnya, siswa kurang termotivasi dan kurang tertarik untuk membaca karena buku teks yang mereka gunakan cenderung monoton dan tidak memiliki gambar-gambar yang menarik (Rahma, 2020). Hal ini menyebabkan pengetahuan siswa terhadap IPA tidak menyeluruh dan kurang maksimal (Retariandalas, 2017). Sejalan dengan pendapat Awang (2015) pemahaman konsep IPA yang kurang disebabkan oleh banyaknya istilah asing, materi yang terlalu padat, siswa terkesan mau tidak mau harus menghafal materi, terbatasnya media pembelajaran, peserta didik terkesan susah memahami materi tanpa tersedianya media, guru yang cenderung mendominasi pembelajaran, dan terlalu monoton.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan perbaikan dan solusi dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Salah satu solusinya ialah penggunaan media *Edpuzzle* yang menarik dalam pembelajaran sebagai kerangka yang berisi konsep-konsep yang hendak diajarkan. *Edpuzzle* merupakan sebuah aplikasi sebagai bentuk media pembelajaran secara digital berbasis video yang dapat digunakan oleh guru untuk melakukan pembelajaran yang menarik (Prasetya, 2021). Pemanfaatan *Edpuzzle* sebagai media pembelajaran yang menarik akan berdampak positif pada pemahaman konsep siswa.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sirri & Lestari (2020) diperoleh data bahwasannya penggunaan *Edpuzzle* terhadap siswa MTs Al Ishlah Cihaurbeuti mampu meningkatkan pemahaman materi yang diajarkan dan memberikan hasil belajar yang baik. Siswa merasa pembelajaran dengan media *Edpuzzle* selain menyenangkan, juga dapat meningkatkan kemandirian belajar dan membantu mereka memahami konsep materi yang diajarkan. Siswa juga merasakan kemajuan belajar yang dibuktikan dengan hasil tes yang memuaskan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Wiadnyana, Erawati, Kezia, & Apriliani (2022) mengemukakan penggunaan pembelajaran menyenangkan dengan *Edpuzzle* memberikan pengaruh dan pengalaman pembelajaran yang inovatif bagi siswa di sekolah dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan *Edpuzzle* ini membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan dengan mudah mempelajari dan memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Penggunaan Media *Edpuzzle* pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar”**.

1.2. Rumusan Masalah

Dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman konsep siswa pada materi bagian-bagian tumbuhan dan kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran, penelitian ini menghadapi tantangan yang perlu diatasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa mengenai materi bagian-bagian tumbuhan dalam pembelajaran dengan media *Edpuzzle*?
2. Apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa mengenai materi bagian-bagian tumbuhan dalam pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media *Edpuzzle* dengan pembelajaran yang menggunakan media konvensional pada materi bagian-bagian tumbuhan di kelas IV SD?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini:

1. Mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa mengenai materi bagian-bagian tumbuhan dalam pembelajaran dengan media *Edpuzzle*.
2. Mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa mengenai materi bagian-bagian tumbuhan dalam pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media *Edpuzzle* dengan pembelajaran yang menggunakan media konvensional pada materi bagian-bagian tumbuhan di kelas IV SD.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan menjadi sumbangsih dalam menambah wawasan pengembangan ilmu pengetahuan sehingga dapat diketahui bagaimana pengaruh penggunaan *Edpuzzle* terhadap pemahaman konsep siswa pada materi bagian-bagian tumbuhan, selain itu juga diharapkan dapat memberikan inspirasi dan motivasi bagi pihak-pihak yang berkepentingan terutama bagi para peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Meningkatkan pemahaman konsep siswa untuk dapat memahami materi bagian-bagian tumbuhan dengan menggunakan media *Edpuzzle*.

b. Bagi Guru

Mampu membantu guru untuk menyampaikan materi dengan berbantu media yang interaktif dan melatih guru untuk kreatif menghadapi era digital dengan penggunaan media berbasis IT.

c. Bagi Peneliti

Memberikan gambaran bagi peneliti dan menjadi sumber literasi untuk penelitian selanjutnya, sejauh mana pemahaman konsep siswa dipengaruhi oleh penggunaan media *Edpuzzle*.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur skripsi terdiri dari V BAB yang dispesifikasikan sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan membahas latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian.

BAB II Kajian Pustaka membahas mengenai kajian pustaka yang relevan dengan judul penelitian diantaranya media pembelajaran, media *Edpuzzle*, pemahaman konsep, pembelajaran IPA, materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya, teori yang mendukung, penelitian relevan, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian membahas mengenai metode dan desain penelitian, partisipan dan variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan membahas mengenai hasil temuan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan beserta dengan pembahasan.

BAB V Kesimpulan, implikasi dan rekomendasi membahas mengenai catatan penutup, implikasi, dan rekomendasi. Temuan penelitian ditunjukkan dan disajikan dalam bab ini sebagai informasi penting untuk digunakan dalam penelitian selanjutnya.