

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah peran penting dalam menjalankan proses pembelajaran sebagai upaya dalam peningkatan kecerdasan baik di bidang pengetahuan, akhlak, maupun keterampilan yang dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan sekitarnya. Pendidikan bertujuan agar siswa memiliki pemahaman terhadap sesuatu serta dapat berfikir kritis dan berkualitas. Jika peserta didik memiliki pemahaman konsep yang kuat, maka peserta didik tersebut akan menjelaskan ulang kembali terkait materi yang dipahami (Wahyuni *et al.*, 2023). Pemahaman konsep dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menangkap makna-makna tertentu, seperti mampu menjelaskan suatu materi yang disampaikan dalam bentuk yang lebih mudah dipahami, memberikan interpretasi yang tepat, dan menerapkannya secara efektif (Ningsih, 2017). Dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, tugas pendidik sangatlah besar dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang nyaman dengan tujuan agar siswa dapat memahaminya terkait konsep yang dipelajari dikelas. Pemahaman konsep harus diajarkan sejak awal pembelajaran berlangsung agar dapat memahami konsep-konsep lainnya. Pemahaman konsep memiliki peran penting dalam pembelajaran karena memengaruhi sikap, keputusan, dan cara siswa dalam menyelesaikan masalah. Jika pemahaman konsep kurang atau siswa hanya mengandalkan hafalan, mereka akan kesulitan menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah disiplin ilmu yang mendasar dan hadir di seluruh jenjang pendidikan dasar serta menengah, mulai dari Sekolah Dasar (SD / MI) sampai ke Sekolah Menengah Atas (SMA). IPA adalah konsep pendidikan komprehensif yang saling berhubungan dengan alam dan berkaitan erat dengan hidup manusia. Proses pendidikan sangat bergantung pada pembelajaran IPA, yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi diri mereka sendiri dan lingkungan mereka. Meskipun demikian, banyak siswa menghadapi tantangan saat belajar sains karena ruang lingkupnya yang luas.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di salah satu SDN Kabupaten Sumedang ditemukan fakta bahwa didalam proses pembelajaran masih banyak terdapat siswa kelas VI yang kurang dalam pemahaman konsep IPA, terutama pada materi sistem tata surya. Hal ini ditunjukkan dengan hasil ulangan harian yang diberikan oleh guru, dari sepuluh soal yang diberikan hanya dua belas siswa yang dapat mengerjakan lebih dari tujuh soal dengan nilai rata-rata nilai 65. Dua puluh siswa lainnya hanya mengerjakan tiga sampai lima soal dengan nilai rata-rata 40. Kurangnya pemahaman konsep IPA diakibatkan karena siswa merasa jenuh terhadap media dan pembelajaran yang diberikan oleh gurunya selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang di gunakan guru SD tersebut yaitu media konvensional dan *powerpoint* yang tidak divariasikan dan siswa hanya diperintahkan untuk mendengarkan, mencatat jika ada point-point penting dan meringkas dari buku yang sudah ada. Akibat dari hal ini banyak siswa yang tidak mengisi soal yang diberikan oleh guru dan siswa bertanya kembali setelah materi dipaparkan.

Kurangnya pemahaman konsep dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah media pembelajaran yang kurang mendukung dan menarik. Guru harus berperan sebagai fasilitator untuk membantu siswa memahami dan menerima materi yang diajarkan. Keberhasilan dalam proses pembelajaran bergantung pada kemampuan guru dalam mengkomunikasikan materi dan memilih media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, guru perlu memiliki pengetahuan yang luas mengenai media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah informasi dari sumber perantara yang dapat merangsang minat belajar siswa serta mendorong pikiran, emosi, perhatian, dan kemauan mereka. Tidak semua media pembelajaran dapat digunakan secara efektif ketika diterapkan kepada siswa, sehingga penting untuk memastikan media yang digunakan sesuai dengan materi yang disampaikan. Jika media pembelajaran digunakan dengan baik, media tersebut menjadi alat atau dukungan yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan Hamid (2020) tentang manfaat media pembelajaran, yaitu: 1. Membantu proses pembelajaran, 2. Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, dan 3. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan kemampuan indera. Namun,

masih banyak guru yang tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, karena pembuatan media pembelajaran dianggap rumit dan memakan waktu yang cukup banyak.

Media pembelajaran yang dipilih adalah media video animasi. Video animasi sebagai salah satu bentuk media pembelajaran menawarkan pendekatan yang berbeda dan dapat membuat siswa lebih fokus dalam belajar. Media ini berupa tayangan video atau gambar bergerak yang dilengkapi dengan audio. Penggunaan media video animasi diharapkan mampu memberikan respon positif dari siswa, memotivasi mereka untuk belajar, dan menciptakan suasana pembelajaran yang baru dengan menyimak materi pelajaran.

Berdasarkan informasi diatas peneliti tertarik untuk mencari dan menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA dan siswa tidak merasa jenuh selama pembelajaran berlangsung. Maka peneliti tertarik menggunakan media audio-visual berupa video animasi.

Media pembelajaran berbasis teknologi merupakan salah satu media yang dapat dikembangkan untuk sistem pembelajaran di kelas. Contoh media pembelajaran berbasis teknologi adalah media audio-visual. Media audio-visual adalah media yang mengandung unsur suara dan gambar. Media ini mempunyai daya tarik tersendiri bagi siswa dan mempunyai keunggulan dibandingkan media lain seperti media grafis, media cetak, dan media pendengaran (Rizal Fuady & Ariffin Abdul Mutalib, 2019). Media audio-visual digunakan untuk memberikan pengalaman konkret melalui visualisasi, dengan tujuan menjelaskan konsep-konsep abstrak secara lebih jelas dan mendorong aktivitas belajar lebih lanjut. Penggunaan media ini membuat siswa lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak. Salah satu contohnya adalah media animasi, yang dapat memperkaya pembelajaran dan mencegah rasa bosan pada siswa.

Menurut Husni (dalam Andrasari *et al.*, 2022), video animasi adalah pergerakan gambar-gambar berbeda dalam waktu tertentu, menciptakan kesan gerak yang didukung oleh suara, seperti percakapan atau dialog dan suara lainnya. Tampilan dalam video animasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembuatnya.

Pengaturan tata suara dan tata gerak dapat menjadi faktor pendukung yang membuat tampilan media video animasi lebih menarik.

Sedangkan Wahyudin & Paksi (2022), video animasi adalah rangkaian gambar yang bergerak dalam waktu tertentu, menciptakan kesan gerakan dan didukung oleh suara, seperti percakapan atau dialog dan suara lainnya. Video ini terdiri dari gambar bergerak dan suara pendukung dengan durasi waktu tertentu. Sebagaimana yang dikatakan Sitinjak (2022), menyatakan bahwa media video animasi merupakan salah satu media audio-visual yang sering digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan makna baru dan memperjelas pemahaman terhadap suatu materi.

Berdasarkan definisi yang dijelaskan oleh para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa media video animasi adalah media audio-visual yang menggabungkan gambar animasi bergerak dengan audio yang sesuai dengan karakter animasinya. Media ini dapat membantu siswa dengan mudah memahami materi yang disampaikan karena tayangan video yang bervariasi dapat menarik perhatian mereka dan membuat mereka lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran yang baik dan tepat harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Pembaruan dalam proses belajar mengajar diperlukan untuk mendorong siswa agar lebih aktif dalam belajar dan memahami materi pelajaran yang telah disampaikan.

Dalam pembelajaran IPA, penggunaan media pembelajaran sangat penting. Hal ini dikarenakan materi IPA bersifat abstrak, sehingga perlu disesuaikan dengan kapasitas kognitif siswa yang masih pada tahap operasional-konkret (Nuryati & Darsinah, 2021). Media pembelajaran membantu mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Ini karena dalam pembelajaran sains, tujuan utamanya adalah menciptakan interaksi langsung antara siswa dengan objek alam yang dipelajari (Supardi, 2017).

Selain itu, memanfaatkan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan memungkinkan guru untuk menyajikan materi asing dan baru dengan cara yang memfasilitasi pemahaman siswa dengan lebih baik (Magdalena *et al.*, 2021). Dalam upaya meningkatkan kualitas

pembelajaran dan menjaga antusiasme siswa, kreativitas dalam memilih media pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPA, sangat penting. Hal ini memastikan bahwa media yang dipilih selaras dengan konten yang disampaikan, mencegah kebosanan yang mungkin timbul dari penggunaan materi pembelajaran yang tidak memiliki kesesuaian dengan media yang diterapkan. Hal ini memberikan indikasi apabila terdapat kegagalan pemenuhan standar ketuntasan pendidikan yang efektif pada kegiatan belajar mengajar dalam kelas. Akibatnya, pendidik harus berusaha untuk membangun suasana yang menarik untuk pembelajaran, sehingga meningkatkan nilai siswa.

Penggunaan media pembelajaran akan bermanfaat karena akan membantu siswa dan guru sama-sama mengembangkan pemahaman yang sama tentang informasi yang diajarkan. Hal ini pun dapat secara positif berpengaruh pada tercapainya tujuan pembelajaran dan hasil belajar (Rahmayanti & Jaya, 2020). Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru dalam proses mengajar agar siswa dapat menerima, memahami, dan mengingat materi yang disampaikan dengan lebih mudah.

Sedangkan menurut Sobron *et al.*, (2019) media animasi memiliki kelebihan karena memungkinkan guru untuk menyampaikan pembelajaran secara langsung melalui video atau rekaman audio, serta memungkinkan siswa untuk memutar ulang video atau rekaman tersebut berkali-kali untuk memperdalam pemahaman jika ada materi yang kurang dipahami.

Berdasarkan paparan tersebut, penulis memutuskan untuk menggunakan media audio visual berupa video animasi dalam penelitian ini. Penggunaan video animasi dalam mata pelajaran IPA, khususnya dalam materi sistem tata surya, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam proses pembelajaran. Namun, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menginvestigasi hal ini. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **”Pengaruh Video SISTAYA terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas VI pada Materi Sistem Tata Surya”**

1.2 Rumusan Masalah

- 1) Apakah terdapat pengaruh dari pembelajaran menggunakan video SISTAYA terhadap pemahaman konsep sistem tata surya pada siswa kelas VI sekolah dasar?
- 2) Apakah terdapat pengaruh dari pembelajaran tanpa menggunakan video SISTAYA terhadap pemahaman konsep sistem tata surya pada siswa kelas VI sekolah dasar?
- 3) Bagaimana respons siswa terhadap pembelajaran materi sistem tata surya menggunakan video SISTAYA?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui pengaruh dari pembelajaran menggunakan video SISTAYA terhadap pemahaman konsep sistem tata surya pada siswa kelas VI sekolah dasar.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh dari pembelajaran tanpa menggunakan video SISTAYA terhadap pemahaman konsep sistem tata surya pada siswa kelas VI sekolah dasar.
- 3) Untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan video SISTAYA pada materi sistem tata surya.

1.4 Manfaat Penelitian

- 1) Secara Teoritis

Harapannya, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berguna sebagai pedoman bagi pengembangan pembelajaran materi sistem tata surya, serta materi-materi lain yang terkait dengan pemahaman konsep siswa, melalui penerapan media pembelajaran berbasis video SISTAYA.

- 2) Secara Praktis

- a) Guru mendapat pengalaman dalam menerapkan media pembelajaran berbasis digital melalui penggunaan video SISTAYA. Dengan menggunakan video ini sebagai media pembelajaran, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi pelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

- b) Bagi siswa, dengan video SISTAYA, siswa dapat merasakan pembelajaran yang melampaui buku, memanfaatkan gadget untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan, dan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran.
- c) Bagi peneliti, praktik adalah sarana yang penting untuk mengaplikasikan teori yang telah dipelajari dalam mengembangkan dan menyelesaikan masalah pembelajaran terkait pemahaman konsep siswa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam skripsi ini mencakup lima bab dengan uraian sebagai berikut:

Bab I mengenai Pendahuluan, yang meliputi sub bab Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur Organisasi Skripsi.

Bab II membahas Kajian Pustaka, yang mencakup pembahasan tentang kajian literatur dan kerangka berpikir yang relevan dengan penelitian.

Bab III menjelaskan Metode Penelitian, yang berisi metode penelitian yang digunakan, pendekatan penelitian, subjek penelitian, lokasi dan waktu penelitian, serta prosedur penelitiannya.

Bab IV berisi Temuan dan Pembahasan, yang memuat hasil penelitian dan analisis data yang diperoleh.

Bab V berisi Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, yang berisi kesimpulan dari rumusan masalah berdasarkan hasil penelitian serta rekomendasi yang diberikan.