

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan ialah komponen dari skala prioritas yang harus diprioritaskan pada proses kehidupan. Sebab pada hakikatnya pendidikan ini ialah pilar sekaligus modal utama dalam rangka menanggulangi serta menyambut berbagai kemungkinan di masa depan, pendidikan senantiasa diarahkan kepada pengembangan potensi peserta didik untuk mampu mengambil peran di masa mendatang dan juga diarahkan kepada apa yang menjadi kebutuhan manusia (Husein, 2017).

Pada ranah pendidikan, IPA ini adalah bidang studi inti yang termasuk dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, khususnya di SD (Susanto, 2013, hlm. 165). IPA ataupun sains asalnya dari bahasa Inggris yakni *natural science*, yang berkaitan dengan alam atau yang bersifat alamiah. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) juga berdampingan dan bahkan lekat dengan keseharian siswa. Perihal ini relevan dengan yang diinformasikan oleh Samatoa (2011) jika IPA ialah bidang ilmu yang membahas mengenai peristiwa alam yang terstruktur dan berlandaskan pada hasil eksperimen serta pengamatan yang dilaksanakan oleh manusia. Perihal ini pula menjadi bukti mengapa IPA dianggap dekat dengan kehidupan siswa. Pembelajaran IPA khususnya di SD lebih ditekankan pada transfer pengalaman secara langsung, agar siswa mampu membangun dan memaknai konsep dengan mandiri. Lebih lanjut Supriono (2016) mengungkapkan bahwa pembelajaran IPA seyogyanya didukung dengan kegiatan percobaan dan pemanfaatan media pembelajaran, agar peserta didik bisa memaknai materi dan mudah dalam menangkap suatu konsep.

Pemahaman konsep ini merupakan satu dari beberapa komponen pokok dalam pembelajaran. Tjandra dkk. (dalam Widiawati, 2015) mengartikan konsep sebagai konklusi dari suatu pandangan yang tersusun dari beberapa kebenaran dengan kategori kesamaan karakteristik. Lebih lanjut, disampaikan juga bahwa untuk menanamkan suatu konsep, akan lebih mudah jika dilakukan secara kontekstual yang dikaitkan dengan lingkungan sekitar. Sebab, hal ini dapat

menumbuhkan kecakapan siswa dalam hal berpikir yang berdasarkan fakta sekaligus membangun pemahaman konsep siswa terhadap suatu materi.

Berdasarkan hasil pengamatan di SD Negeri Tulung Sari pada tanggal 01 Maret 2022 diperoleh beberapa fakta bahwa dalam pembelajaran IPA sebagian besar siswa tidak menunjukkan rasa ketertarikannya, sebab guru lebih mendominasi kelas, sementara siswa hanya mendengarkan dan mengerjakan tugas. Guru disini kurang kreatif dalam memilih media pembelajaran, sehingga antusias siswa dalam kelas tidak terbentuk, hal ini berdampak terhadap rendahnya perolehan belajar siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran yang minim membawa pengaruh terhadap rendahnya perolehan belajar siswa (Rianda, 2018). Data hasil pengamatan dan dokumentasi di SD Negeri Tulung Sari juga menunjukkan bahwa kelengkapan dari segi sarana dan prasarana sudah memadai, misalnya seperti tersedianya proyektor dan speaker. Namun masih minim dalam penggunaannya, guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Sehingga siswa mudah bosan, dan berdampak terhadap hasil belajarnya. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran IPA yang masih banyak di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 60. Hal serupa juga terlihat pada penelitian Widiawati dkk. (2015) yang dilakukan terhadap 3 sekolah dasar mengenai pemahaman konsep siswa, yang mana diperoleh data sebanyak 10,81% siswa berada dalam kelompok papak, kemudian 45,95% berada dalam kelompok asor. Sedangkan sisanya yaitu 43,24% berada dalam kelompok unggul. Berdasarkan persentase tersebut diketahui jika pemahaman konsep siswa masih tergolong dalam rentang menengah ke bawah, untuk itu masih perlu dilakukan peningkatan terhadap pemahaman konsep siswa. Di samping itu, problema yang sering muncul berkenaan dengan pemahaman konsep siswa di sekolah dasar kerap kali ditandai dengan kesulitan belajar terutama dalam memahami suatu materi. Kesulitan tersebut dikarenakan oleh faktor belajar yang kurang efektif, atau bahkan motivasi siswa yang tergolong rendah. Pernyataan ini diperkuat dengan penelitian Tasiwan dkk. (2014) dengan hasil bahwa tingkat motivasi lebih baik jika diberikan perlakuan, begitupun sebaliknya, tanpa perlakuan maka tingkat motivasinya cenderung rendah, dengan dampak kurangnya

pemahaman terhadap materi yang diberikan guru, dan sebagai efek lanjutannya adalah rendahnya hasil belajar siswa. Untuk itu mengapa guru dikatakan memiliki andil besar dalam rangka melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien khususnya pada mata pelajaran IPA (Daryanto, 2010). Motivasi ini memainkan fungsi esensial dalam pembelajaran. Karena tingkat motivasi siswa berdampak terhadap perkembangan belajar maupun hasil belajar siswa (Tasiwan dkk., 2014).

Mengingat bahwa ruang lingkup daripada materi IPA itu teramat luas, sementara manusia dilahirkan dengan berbagai keterbatasan. Maka perlu hadirnya sebuah media sebagai jembatan sekaligus alat peraga yang efektif untuk mengatasi berbagai keterbatasan tersebut, baik itu keterbatasan dari segi ruang, waktu, daya dan indera yang ada pada manusia. Banyak fungsi dari media, yaitu untuk membangun motivasi, merepetisi materi, memberikan rangsangan, mengaktifkan respon siswa, memberikan loloh balik dengan segera, dan menggalakkan latihan yang serasi (Rowentree, dalam Miftah, 2013). Artinya media berperan dalam meningkatkan keinginan belajar siswa dan merangsang siswa untuk belajar. Atau dengan kata lain motivasi ini dapat dikembangkan melalui variasi penggunaan media.

Oleh karena itu diperlukan kegiatan aktif yang menghadirkan interaksi antara siswa dengan media pembelajaran. Media yang diperlukan untuk pembelajaran semacam ini ialah media yang dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan, sehingga memacu semangat siswa, begitupun juga pemahaman konsepnya. Penggunaan media adalah upaya untuk membantu proses pembelajaran demi tercapainya efektivitas pembelajaran. Jenis media yang dapat digunakan adalah video *explainer*.

Alasan pemanfaatan media video *explainer* ini adalah karena media video *explainer* dapat menyajikan sesuatu secara visual dan auditif sehingga dapat memotivasi siswa dan memberikan kemudahan belajar bagi siswa (Wardoyo, 2015). Manfaat dari media video *explainer* ini selain dapat memotivasi siswa untuk belajar secara aktif, juga dapat meminimalisir suasana belajar yang monoton. Mengingat bahwa secara umum, kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran disebabkan oleh penggunaan metode yang kurang variatif. Dimana guru lebih berfokus pada penggunaan metode ceramah, sehingga dengan adanya media video

explainer ini sebagai bentuk inovasi yang diharapkan dapat memberikan motivasi dan meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Banyak cakupan materi IPA yang diajarkan di kelas IV, satu diantaranya adalah daur hidup hewan. Pada materi ini memerlukan waktu yang cukup lama jika harus menghadirkan objek asli untuk dilakukan pengamatan, dan hal ini juga dianggap kurang efisien untuk dilakukan. Untuk itu sebagai salah satu alternatif agar pembelajaran dapat berlangsung efisien dapat digunakan media video *explainer*. Video ini dapat menampilkan informasi secara langsung menggunakan indra penglihatan tanpa harus menunggu beberapa hari sesuai dengan daur hidup hewan, dengan video ini siswa juga akan melihat secara langsung terkait proses daur hidup hewan tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengambil judul “Pengaruh Video *Explainer* Terhadap Pemahaman Konsep dan Motivasi Siswa Kelas IV Pada Materi Daur Hidup Hewan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video *explainer* terhadap pemahaman konsep dan motivasi siswa kelas IV materi daur hidup hewan. Dari rumusan masalah tersebut, diajukan pertanyaan penelitian berikut:

- 1.2.1 Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan video *explainer* pada materi daur hidup hewan?
- 1.2.2 Bagaimana pengaruh video *explainer* terhadap pemahaman konsep siswa pada materi daur hidup hewan?
- 1.2.3 Bagaimana pengaruh video *explainer* terhadap motivasi siswa pada materi daur hidup hewan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

- 1.3.1 Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan video *explainer* pada materi daur hidup hewan.

1.3.2 Untuk mengetahui pengaruh video *explainer* terhadap pemahaman konsep siswa pada materi daur hidup hewan?

1.3.3 Untuk mengetahui pengaruh video *explainer* terhadap motivasi siswa pada materi daur hidup hewan?

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi 2, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Menambah referensi penggunaan media pembelajaran sekaligus menjadi rujukan untuk penelitian-penelitian selanjutnya. Khususnya dalam penggunaan video *explainer* pada materi daur hidup hewan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, diantaranya yaitu:

1.4.2.1 Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman langsung di lapangan sekaligus mengetahui pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa pada materi daur hidup hewan dengan menggunakan media video *explainer*.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar pada materi daur hidup hewan dengan menggunakan video *explainer*.

1.4.2.3 Bagi Guru

Sebagai gambaran proses pembelajaran menggunakan video *explainer*. Meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran menggunakan video *explainer*. Serta bertambahnya wawasan dan daya inovasi guru terhadap alternatif media pembelajaran yang bervariasi.

1.4.2.4 Bagi Sekolah

Adanya peningkatan kualitas sekolah, sebagai dampak positif yang simultan dari peningkatan motivasi siswa dan pemahaman konsep siswa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

