

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan tempat belajar bagi para siswa. Suatu proses pembelajaran yang terjadi di sekolah atau di dalam kelas merupakan tugas yang dibebankan kepada guru, selaku tenaga profesional yang dipersiapkan untuk itu. Pembelajaran di sekolah semakin berkembang dari pengajaran yang bersifat tradisional sampai pembelajaran dengan sistem modern. Seperti yang diungkapkan oleh Sudjana (2012) pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran merupakan suatu sistem, yaitu satu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Hernawan (2013) pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam rangka perubahan sikap. Jadi pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang secara terstruktur dan terencana dengan menggunakan sebuah atau beberapa jenis media dimana proses pembelajaran mempunyai tujuan

agar siswa dapat mencapai kompetensi seperti yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut proses pembelajaran perlu dirancang secara sistematis dan sistemik.

Menurut Agung (2010) pendidikan tingkat sekolah dasar bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan kehidupan sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara dan umat manusia serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan selanjutnya. Pendidikan di sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan paling mendasar sebagai pondasi untuk jenjang pendidikan selanjutnya, yang sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Dasar pasal 17 ayat 1 yang menyebutkan bahwa pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah.

Pada era 4.0 pendidikan guru memiliki peranan penting bagi pembelajaran dalam mengajar, untuk meningkatkan nilai siswa itu sendiri guru harus lebih kreatif mencari ide dalam menumbuhkan minat belajar siswa dengan menggunakan suatu media. Menurut Haryoko (2012) media pembelajaran umumnya di definisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif. Media dalam perspektif pendidikan merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perhatian dan kemauan serta instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Sebenarnya dengan adanya media pembelajaran, guru sangat terbantu sekali dalam mengajar, sangat memudahkan guru dalam menyampaikan pelajaran. Akan tetapi pada kenyataan di beberapa sekolah

yang ada guru jarang sekali memanfaatkan atau menggunakan media yang sudah ada bahkan media/ alat peraga yang sudah disediakan sekolah.

Padahal media pembelajaran merupakan sebuah sarana yang sangat strategis bagi pendidik untuk mentransfer pengetahuan kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat memacu siswa untuk menggunakan lebih banyak inderanya dibandingkan jika guru hanya memberikan informasi secara verbal seperti yang biasa dilakukan.

Banyak pilihan media yang bisa dimanfaatkan oleh guru atau apabila guru ingin berkreasi dan menyalurkan imajinasi yang mereka miliki banyak media sederhana yang bisa dibuat tanpa perlu mengeluarkan banyak biaya untuk membuatnya dan juga tidak perlu waktu lama untuk membuatnya. Dengan adanya media memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, dapat pula menumbuhkan pemahaman konsep dalam belajar khususnya dalam pelajaran IPA.

Aspek pokok dalam pembelajaran IPA adalah siswa dapat menyadari keterbatasan pengetahuan, memiliki rasa ingin tahu untuk menggali berbagai pengetahuan baru sehingga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran IPA pada umumnya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki peserta didik sehingga mampu memahami alam sekitarnya secara ilmiah.

Kebanyakan siswa sekolah dasar menganggap pelajaran IPA adalah pelajaran yang sangat membosankan. Pembelajaran IPA di SD hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu peserta didik secara ilmiah. Hal ini akan membantu peserta didik mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam. Dalam pembelajaran ipa peserta didik terkesan susah

memahami materi tanpa tersedianya media pembelajaran. Oleh karena itu penguasaan konsep ipa berkurang disebabkan oleh kesulitan peserta didik dalam merespon pembelajaran ipa yang diberikan.

Untuk mewujudkan harapan agar potensi siswa meningkat lebih efektif dalam pembelajaran IPA, siswa didasari dengan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dihadapkan oleh permasalahan yang nyata untuk aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu proses pembelajaran IPA di Sekolah Dasar juga dapat lebih dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan perantara ataupun penyalur informasi antara guru dengan peserta didik. Perlunya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bagi peserta didik yaitu agar dapat membangkitkan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dipilih dan dikembangkan hendaknya dapat mendorong peserta didik untuk dapat belajar dengan menggunakan potensi yang mereka miliki secara optimal. Media pembelajaran yang dapat dipilih yaitu media pembelajaran animasi *VideoScribe*.

Media *VideoScribe* memiliki beberapa karakteristik yaitu, dapat menyajikan gambar, animasi, suara, teks dan juga desain yang menarik yang dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran yang diajarkan oleh guru, serta pesan yang disampaikan lebih cepat dan mudah diingat sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.

Untuk mewujudkan harapan agar potensi siswa meningkat lebih aktif, kreatif dan memiliki kemampuan pemahaman konsep yang baik, tentu dibutuhkan pula model pembelajaran yang mengacu pada kemampuan siswa. Menurut Hosnan (2014) dalam proses pembelajaran *Problem Based Learning*

(PBL) siswa dihadapkan oleh permasalahan yang nyata atau pengalaman sehari-hari yang menuntut mereka untuk aktif dalam proses pembelajaran. Setiap siswa akan mengamati dan memecahkan masalah berdasarkan sudut pandang mereka untuk mengembangkan karakter siswa (Ahmad, 2017). Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) mampu melatih kemampuan berargumentasi siswa karena didasari dengan pengalaman dalam kehidupan masing-masing yang dapat mempertahankan argumennya sendiri dengan berbagai cara berdasarkan data sebagai bukti dan fakta yang ada siswa juga akan mempengaruhi satu sama lain dan dapat lebih dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran.

Kemampuan pemahaman konsep IPA perlu diukur untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui konsep yang dibuat oleh siswa. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian terhadap pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Scribe Terhadap Pemahaman Konsep IPA Materi Alat Indra Manusia Kelas IV Sekolah Dasar dengan harapan dapat membantu dalam menyelesaikan masalah terutama pada mata pelajaran IPA materi Alat Indra Manusia.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Batasan dalam penelitian sangatlah diperlukan untuk memfokuskan penelitian agar tidak terlalu luas peserta dalam pembahasannya.

- a. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV di SDN Kebondalem Mojosari.
- b. Penelitian ini menggunakan pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Video Scribe.

- c. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar materi alat indra pada siswa kelas IV SDN Kebondalem Mojosari tahun pelajaran 2022/2023.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Adakah pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Scribe Terhadap Pemahaman Konsep IPA Materi Alat Indra Manusia Kelas IV Kebondalem Mojosari?”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah yang sudah disampaikan pada bagian sebelumnya, dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Scribe Terhadap Pemahaman Konsep IPA Materi Alat Indra Manusia Kelas IV Sekolah Dasar.

E. Variabel Penelitian

1. Variabel

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015).

a. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat). Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai variabel bebas yaitu Problem Based Learning dengan media video scribe.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pemahaman terhadap konsep IPA materi Alat Indra Manusia Kelas IV Sekolah Dasar.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah konsep yang khusus dan dapat diamati, karena penelitian adalah sebuah proses pengamatan. Dari judul penelitian “Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Scribe Terhadap Pemahaman Konsep IPA Materi Alat Indra Kelas IV Sekolah Dasar”, untuk menghindari kesalahpahaman persepsi terhadap penelitian ini, maka dijelaskan definisi operasional sebagai berikut.

- a. *Problem Based Learning* adalah pendekatan yang efektif untuk mengajarkan proses-proses berpikir tingkat tinggi dengan situasi berorientasi pada masalah, termasuk di dalamnya belajar.
- b. Media Video Scribe adalah media pembelajaran menggunakan berupa software memanfaatkan audio visual yang dapat menggantikan peran papan tulis bahkan lebih baik, media ini dapat menyajikan sebuah pembelajaran dengan memadukan gambar, music dan desain yang menarik dalam kesatuan.
- c. Pemahaman Konsep IPA adalah kemampuan siswa untuk dapat memahami suatu konsep atau fakta secara rinci melalui pengamatan dan percobaan serta menjawabnya dengan menggunakan kalimat sendiri tanpa mengubah arti dari sebuah konsep.
- d. Alat Indra adalah alat-alat tubuh yang berfungsi mengetahui keadaan di luar tubuh.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi serta dapat menambahkan pengetahuan tentang pengaruh model problem based learning berbantuan media *video scribe* dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bekal bagi peneliti sebagai calon guru sekolah dasar agar dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik melalui penggunaan media *video scribe* dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan bagi guru agar dapat menerapkan media *video scribe* dalam proses pembelajaran. Penggunaan media audio *video scribe* dapat mempermudah peserta didik dalam menerima pelajaran dan menguasai materi sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

c. Bagi Peserta Didik

Diharapkan dapat mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran serta dapat menguasai materi pembelajaran secara maksimal. Dan dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam belajar menyelesaikan masalah menggunakan *video scribe*.