

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dengan guru yang saling mempengaruhi untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran. Untuk bisa menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, maka diperlukan adanya keterampilan, diantaranya adalah keterampilan membelajarkan dan keterampilan mengajar (Mulyasa, 2005). Guru sebagai pendidik dalam proses pembelajaran berperan sebagai unsur pemberi, penyalur, dan penyampai ilmu, sehingga dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik maka diperlukan adanya perbaikan dalam proses pembelajaran salah satunya dengan media pembelajaran.

Kondisi pandemi covid-19 ini pembelajaran hanya bisa dilaksanakan secara daring mengingat karena harus mematuhi aturan protokol kesehatan yang ada. Tantangan dalam proses pembelajaran IPA yang dihadapi guru salah satunya yaitu dalam menyampaikan materi karena proses pembelajaran dilakukan secara daring. Hal ini menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan menjadi kurang maksimal. Selain itu, dalam proses pembelajaran secara daring ini guru dituntut untuk mahir dalam mengoperasikan teknologi untuk membantu peralihan pembelajaran dari proses pembelajaran tatap muka ke pembelajaran jarak jauh secara virtual dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada. Faktor yang menjadi tantangan guru yaitu kurangnya kemampuan dalam bidang teknologi serta kurangnya peran orang tua dalam mendampingi siswa dalam proses pembelajaran daring.

Sebelum dilaksanakan penelitian di SD Karang Sari 01 dan SD Karang Sari 03, peneliti mengamati dengan melaksanakan wawancara kepada guru kelas V dan siswa kelas V di masing-masing SD tersebut. Dalam wawancara tersebut terdapat permasalahan yang terjadi di masing-masing SD tersebut. Permasalahan yang terjadi antara lain proses pembelajaran daring yang

berlangsung hanya menggunakan rekaman suara dan buku yang dibagikan pada awal tahun ajaran baru. Media yang digunakan kurang bervariasi. Disini peneliti belum menemukan guru yang menggunakan media pembelajaran berbasis *youtube*. Sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Kurangnya pengetahuan tentang perkembangan teknologi juga menjadikan guru mengalami kesulitan saat menyampaikan materi kepada siswa. Sehingga guru memilih media seadanya seperti melalui group WA sehingga penjelasan materi menjadi kurang lengkap. Apalagi dalam proses pembelajaran IPA dibutuhkan gambar yang konkret untuk menyampaikan materi sehingga siswa dapat menerima materi dengan mudah. Akibatnya siswa menjadi kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Selain permasalahan dalam menyampaikan materi, peran orang tua juga dibutuhkan dalam proses pembelajaran daring. Karena pembelajaran daring tidak akan berjalan dengan baik jika orang tua tidak mendampingi anak saat proses pembelajaran. Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa menurun, salah satunya yaitu faktor hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor eksternal disini yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor orang tua. Banyaknya orang tua di SD Karang Sari 01 dan SD Karang Sari 03 bekerja sebagai petani dan buruh serabutan sehingga untuk melaksanakan pendampingan siswa saat proses pembelajaran daring menjadi berkurang. Hal ini juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Permasalahan berikutnya yaitu kurangnya minat siswa dalam belajar mata pelajaran IPA. Hal ini terjadi karena siswa kelas V menganggap jika materi IPA sulit dipahami. Sehingga siswa-siswi SD Karang Sari 1 dan SD Karang Sari 3 sulit mengerjakan tugas yang diberikan guru. Kurangnya minat siswa juga dipengaruhi karena cara guru dalam menyampaikan materi yang masih sederhana. Sehingga siswa kurang berminat dalam menyimak materi yang disajikan. Dalam hal ini guru perlu berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Apalagi dalam kondisi pembelajaran secara

daring konten materi yang disampaikan harus maksimal agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Untuk menghadapi masalah tersebut, guru harus memberikan proses pembelajaran yang tepat, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran IPA yang menarik, edukatif dan menyenangkan. IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Selama ini pembelajaran IPA di SD Karangari 01 dengan metode ceramah dengan mengirim rekaman suara guru melalui group di android dan tugas mandiri yang dikerjakan dirumah masing-masing siswa. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai untuk menunjang proses pembelajaran IPA. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan menarik minat siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan baik. Sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan optimal.

Ada berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring saat ini. Ada *Whatsapp*, *Google Classroom*, *Zoom Meeting*, *Youtube* dan masih banyak lainnya. Dari beberapa media pembelajaran daring tersebut, media pembelajaran *youtube* merupakan salah satu media yang menarik untuk dijadikan pilihan media saat pembelajaran daring. Didalam media *youtube* guru dapat menyajikan konten materi yang terdiri dari audio visual. Sehingga mampu menarik minat siswa untuk menyimak kegiatan pembelajaran. Karena siswa seperti diajar secara langsung oleh guru hanya saja berupa video. Dalam sistem pembelajaran daring saat ini, media berbasis *youtube* yang berbentuk video pembelajaran sangat membantu proses pembelajaran karena tidak mengharuskan bertatap muka dalam pemberian materi kepada siswa. Cara agar video pembelajaran sampai kepada siswa guru hanya membagikan link *youtube* untuk dibuka sehingga siswa dengan mudah mengaksesnya.

Dalam materi perubahan wujud benda karena adanya kalor. Di dalam konten video *youtube* akan ditampilkan macam-macam perubahan wujud benda beserta penjelasannya. Hal ini pembelajaran dibuat serupa dengan proses atau acara guru dalam menyampaikan materi secara langsung sehingga

siswa mampu memahami isi materi tersebut. Dalam penelitian ini, menggunakan media pembelajaran berbasis *youtube*. Media pembelajaran berbasis *youtube* merupakan proses pembelajaran yang menggunakan *youtube* sebagai alat untuk penyampaian materi yang ingin disampaikan. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *youtube* ini dapat memberikan siswa untuk tetap belajar dengan mengikuti petunjuk pembelajaran dan uraian materi yang ada dalam video tersebut. Sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Youtube* terhadap hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar Kelas V Tema 7 Materi Kalor”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat dirumuskan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPA siswa kelas V SD tema 7 materi kalor?
2. Apakah media pembelajaran berbasis *youtube* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD tema 7 materi kalor?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPA siswa kelas V SD tema 7 materi kalor.
2. Untuk mendeskripsikan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *youtube* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD tema 7 materi kalor.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran terhadap dunia pendidikan dalam penggunaan media pembelajaran. Khususnya media *youtube* di masa pandemi saat ini bermanfaat untuk mengetahui betapa pentingnya pengaruh media *youtube* terhadap hasil belajar siswa dan memperluas informasi tentang media *youtube* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti dapat dijadikan pengetahuan dan sarana untuk menerapkan teori-teori yang didapatkan dan dipelajari.
- b. Bagi guru dapat dijadikan sebagai sumber informasi untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *youtube* terhadap hasil belajar siswa.
- c. Bagi orang tua dapat menambah wawasan tentang pengaruh media pembelajaran berbasis *youtube* terhadap hasil belajar siswa, sehingga orang tua dapat mengontrol dalam penggunaannya.

1.5 Definisi Operasional

a. Pengaruh

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu orang atau benda yang ikut membuat watak kepercayaan dan perbuatan seseorang.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi, peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia dan web. Peralatan tersebut dan dirancang secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran (Yaumi, 2018:5).

c. Youtube

Youtube adalah sebuah portal website yang menyediakan layanan video sharing. Situs *youtube* juga menyediakan berbagai informasi berupa video.

Youtube ditujukan bagi mereka yang ingin mendapatkan informasi dalam bentuk video. Selain mendapatkan video, pengguna situs ini juga dapat mengunggah video mereka ke *youtube* serta mereka bisa membagikannya ke seluruh dunia.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar, perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan (Purwanto, 2013:34). Sudaryono (2012:43) menyatakan bahwa jenis-jenis hasil belajar yaitu meliputi ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*).

1) Ranah Kognitif (*cognitive domain*)

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan otak. Ranah kognitif merupakan kemampuan intelektual peserta didik dalam berfikir, mengetahui serta memecahkan masalah. Ranah kognitif meliputi, pengetahuan, pemahaman, penerapan dan analisis. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur ranah kognitif yaitu tes. Ada dua jenis tes yaitu tes soal subjektif dan tes soal objektif. Dalam penelitian ini menggunakan tes objektif untuk mengukur hasil belajar IPA dari ranah kognitif. Cara mengukurnya dengan siswa diberi soal tes berbentuk pilihan ganda..

2) Ranah Afektif (*affective domain*)

Ranah afektif berkaitan dengan sikap, dan nilai yang diharapkan dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Tingkatan dalam ranah afektif meliputi, penerimaan, partisipasi, penilaian sikap, organisasi dan pembentukan pola hidup. Alat ukur yang digunakan dalam penilaian ranah afektif yaitu angket dengan model skala Likert. Skala Likert adalah bentuk kuisioner yang mengungkapkan sikap dari responden dalam bentuk jawaban (pertanyaan) yang berupa Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak ada pendapat (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Cara

mengukurnya yaitu peneliti memberikan angket secara online dengan beberapa pertanyaan terbuka terhadap responden yang berjumlah 26 siswa.

3) Ranah Psikomotorik (*psychomotoric domain*)

Ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah peserta menerima pengalaman belajar. Hasil belajar dalam ranah psikomotorik meliputi, persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan yang terbiasa, gerakan yang kompleks. Penilaian dari aspek psikomotorik dapat dinilai menggunakan tiga cara yaitu, persiapan, proses dan produk. Dalam penelitian ini cara menilai ranah psikomotorik menggunakan cara menilai produk. Dengan cara siswa diminta untuk mengumpulkan hasil laporan percobaan berupa foto melalui group kelas.

