

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses belajar mengajar yang sekarang ini menggunakan Kurikulum 2013 dimana peserta didik dituntut aktif pada waktu proses pembelajaran. Diimplementasikan pertama kali pada tahun 2013 diseluruh jenjang pendidikan asal Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas atau SMK. Sesuai dengan kebijakan yang dirancang oleh Kemendikbud Nadiem Makarim, harapan dengan menggunakan kurikulum 2013 pendidikan Indonesia akan menjadi lebih maju dan lebih baik lagi serta akan lebih berkualitas sesuai dengan harapan semua masyarakat Indonesia yang telah diamanatkan di UUD 1945.

Pada tingkatan sekolah dasar salah satu pelajaran yang penting untuk dipelajari adalah sains dikarenakan sebagai bekal peserta didik dalam menghadapi perkembangan di era globalisasi saat ini (Yuliati, 2017). Sains merupakan ilmu pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta beserta isinya. Pada pembelajaran sains yang berkaitan erat adalah kemampuan untuk memahami konsep-konsep sains itu sendiri, dimana pemahaman konsep berperan penting untuk kelanjutan dari proses keterampilan mengamati, mengumpulkan data, mengolah data, menginterpretasikan, menyimpulkan serta mempresentasikan.

Media audio visual merupakan bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap dan ide. (Nomleni, dkk 2018). Sejalan dengan pendapat Sukiyasa & Sukoco dalam Suryani & Seto, (2020) pembelajaran yang divisualisasikan dalam bentuk gambar animasi lebih bermakna dan menarik, serta lebih mudah diterima, dan dipahami, bahkan lebih dapat memotivasi. Terkait dengan menyampaikan pengetahuan diperlukan adanya pemahaman konsep dari siswa

Istilah konsep berasal dari kata “*conceptus*” yang berarti tangkapan, sedangkan pemahaman berarti mengerti tentang suatu kebenaran atau kesalahan dari suatu permasalahan dan mampu memberikan suatu contoh mengenai kebenaran permasalahan tersebut. Jadi, konsep sains merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang atau individu dalam menerima suatu gambaran dan pengetahuan dari suatu fenomena yang terjadi Dewi dalam Dewi dan Ibrahim (2019). Sejalan dengan pendapat Widyastuti dalam Dewi dan Ibrahim (2019) menyatakan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa dalam memahami suatu materi yang terindikasi dalam ranah kognitif dengan memahami suatu konsep siswa dapat membandingkan, membedakan memberi contoh dan bukan contoh, menyimpulkan dan mengkomunikasikan dengan bahasanya atau pemikiran sendiri sesuai pemahaman suatu materi konsep yang telah dipelajari.

Media dan metode yang konvensional ialah media dan metode yang langsung pakai, tanpa perlu untuk guru membuat dan mengkreasi sendiri. Media dan metode tersebut berasal dari kurikulum kementerian Pendidikan yang sudah ada, maka dari itu hanya sebagian kecil dari Guru yang menambahkan dan berkreasi sendiri menemukan media dan metode yang cocok untuk para siswa. Bisa dari buku atau sumber belajar yang lainnya. Penggunaan media dan metode pembelajaran yang konvensional akan membuat siswa bosan untuk belajar materi pelajaran di sekolah. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang berbasis teknologi terbaru serta dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Salah satu alasan mengapa guru tidak menggunakan media pembelajaran yaitu kurangnya kreatifitas guru dalam berinovasi membuat media pembelajaran. Kemungkinan hal itu yang menyebabkan peserta didik kurang dalam memahami materi perubahan wujud benda. Untuk menghadapi masalah ini, guru harus mampu mengemas materi perubahan wujud benda dengan menggunakan media yang menarik. Sekolah Dasar merupakan tahap operasional konkret yang dimulai dari kita umur tujuh tahun sampai umur sebelas tahun seperti yang dijelaskan. Diharapkan

dengan menggunakan media yang konkret maka pembelajaran akan mudah dipahami oleh peserta didik di Sekolah Dasar.

Proses pembelajaran yang berjalan dengan baik tidak tertinggal dari penggunaan media pembelajaran. Keterbatasan media-media pembelajaran yang diterapkan di sekolah berupa modul, buku, dan bahan bacaan lainnya dapat membuat siswa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu maka perlu diterapkan media pembelajaran. Syaiful Bahri Djamarah dalam Batubara (2016) mengungkapkan bahwa salah satu faktor yang sangat penting dalam mempengaruhi proses belajar siswa di SD adalah kehadiran media pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran sangat membantu siswa yang sedang dalam fase operasional konkret dalam memahami materi yang bersifat abstrak atau kurang mampu dijelaskan dengan bahasa verbal.

Belajar yang efektif harus dimulai dari pengalaman langsung atau pengalaman konkret dan menuju kepada pengalaman yang lebih abstrak. Belajar akan lebih efektif jika dibantu dengan alat pengajaran dan pembelajaran daripada tanpa dibantu oleh alat pengajaran (Affan, 2012:28). Media mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Media yang dapat digunakan guru salah satunya adalah media audio visual. Media audio visual merupakan salah satu sarana yang tepat dalam proses belajar mengajar. Dalam kenyataannya banyak guru yang tidak menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses belajar mengajar karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru ke siswa dan sebaliknya (Khairani, 2016). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara siswa, guru, dan bahan ajar. Media pembelajaran berperan penting dalam menarik minat belajar siswa. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat banyak kemudahan di dalam

dunia Pendidikan, termasuk dalam hal pemberian materi pembelajaran kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran proses belajar akan menjadi lebih menarik dan para siswa akan lebih mudah memahami tentang materi yang sedang diajarkan.

Penggunaan media pembelajaran dalam menjelaskan pelajaran Sains sangat diperlukan kreatifitas guru untuk memudahkan memahami konsep dasar pada siswa. Seorang pendidik yang baik harus mampu mengembangkan suatu media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan siswa. Tidak bisa jika seorang pendidik hanya menjelaskan suatu materi menggunakan metode konvensional tanpa membawa alat bantu yang nyata, hal inilah yang menyebabkan siswa mudah jenuh dan bosan. Kemeranian suatu tampilan fisik sangat mempengaruhi proses belajar mengajar semakin menarik tampilan suatu media maka siswa akan termotivasi dan bersemangat untuk belajar sehingga menjadikan keberhasilan seorang siswa (Resiani, dkk 2015). Pelajaran sains sudah dianggap siswa sebagai pelajaran yang sangat sulit, jadi seorang guru harus mampu mengemas pelajaran sains agar menjadi pembelajaran yang bermakna. Kita sebagai pendidik harus mampu mengkolaborasikan antara pendidikan dan teknologi agar kita tidak ketinggalan jaman. Berdasarkan keadaan yang ada sekarang, banyak sekali pendidik yang kurang memanfaatkan teknologi terutama pada pendidikan Sekolah Dasar.

Inovasi media pembelajaran audio visual sepertinya mampu menjadi jawaban untuk tantangan seorang pendidik saat ini. Seiring berjalannya waktu, teknologi mampu menunjang dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang berbasis digital ialah media yang sangat diminati siswa karena siswa tidak hanya menerima pelajaran tapi siswa juga dapat bermain dengan media pembelajaran tersebut (Ulia, 2016). Selain itu tidak menjadikan siswa jenuh dalam menerima materi karena mereka bisa bermain sambil belajar. Dengan adanya media ini, siswa akan lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran sains khususnya materi perubahan wujud benda. Untuk memahami konsep sains perubahan wujud benda

bisa menerapkan media pembelajaran audio visual yang dikemas dalam bentuk *powerpoint* yang didalamnya terdapat video animasi pembelajaran dan *quiz* interaktif.

Berdasarkan hasil observasi di SD Islam Salafiyah Margomulyo pada tanggal 3 Januari 2022 diketahui kondisi di SD Islam Salafiyah Margomulyo terlihat bagaimana siswa masih mengalami kesulitan dalam menerima materi perubahan wujud benda. Banyak sekali siswa yang masih kebingungan dalam memahami materi-materi perubahan wujud benda. Penyebab kurang pahamnya peserta didik dalam memahami materi perubahan wujud benda ialah kurangnya alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran, Semua itu dikarenakan kurangnya pemahaman konsep sains, bahan ajar yang digunakan guru hanya menggunakan buku tematik tanpa ada bantuan dari media yang lainnya selain itu guru dalam menjelaskan materi lebih ke metode ceramah. Agar seorang siswa mudah dalam menerima pemahaman konsep sains perubahan wujud benda maka diperlukan media yang menarik dan kreatif yang menjadikan siswa lebih memahami materi perubahan wujud benda. Penerapan media sesuai dengan materi yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar yaitu perubahan wujud benda dengan menggunakan media visual proyektor yang memuat materi perubahan wujud benda maka pembelajaran akan lebih menarik dan mampu menarik minat belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Nomleni, dkk (2018) pada siswa SMPN 15 Kupang. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media audio visual dan alat peraga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan pemecahan masalah. Penelitian lain yang dilakukan oleh Kurniawan, Parmiti, Kusmariyanti (2020) mengungkapkan Pembelajaran IPA dengan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual dapat Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. Implikasi penggunaan model PBL berbantuan media audio visual, yaitu siswa menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran PBL yang mengacu pada

permasalahan membuat siswa menjadi terlatih dalam memahami sebuah konsep.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, perlu dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Pada Kelas V SD Islam Salafiyah Margomulyo”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh media audio visual terhadap pemahaman konsep sains subtema peristiwa kebangsaan masa penjajahan pada siswa kelas V SD Islam Salafiyah Margomulyo Tahun Pelajaran 2021/2022?
2. Adakah peningkatan pemahaman konsep sains subtema peristiwa kebangsaan masa penjajahan dengan menggunakan media audio visual pada siswa kelas V SD Islam Salafiyah Margomulyo Tahun Pelajaran 2021/2022?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis pengaruh media audio visual terhadap pemahaman konsep sains subtema peristiwa kebangsaan masa penjajahan pada siswa kelas V SD Islam Salafiyah Margomulyo Tahun Pelajaran 2021/2022.
2. Untuk menganalisis peningkatan pemahaman konsep sains subtema peristiwa kebangsaan masa penjajahan dengan penerapan media audio visual pada siswa kelas V SD Islam Salafiyah Margomulyo Tahun Pelajaran 2021/2022.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan, terutama dalam bidang pendidikan dengan muatan pembelajaran sains dan bahasa indonesia sebagai peningkatan pemahaman konsep dengan menggunakan media audio visual.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Media audio visual diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi perubahan wujud benda dengan menarik dan tidak membosankan untuk siswa.

2. Bagi Siswa

Media audio visual diharapkan mampu menarik minat belajar siswa dalam materi perubahan wujud benda serta mampu mengarahkan siswa kearah positif dan mampu meningkatkan pemahaman konsep sains.

3. Bagi Sekolah

Media audio visual diharapkan dapat menjadi referensi dalam menyampaikan materi yang menarik dan tidak membosankan. Dan dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk meningkatkan mutu pendidikan SD Islam Salafiyah Margomulyo

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Eksperimen One Group Pretest-Posttest Design* dengan menggunakan media audio visual untuk meningkatkan pemahaman konsep sains pada siswa kelas V SD Islam Salafiyah Margomulyo.
2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Islam Salafiyah Margomulyo dengan jumlah 22 siswa yang terdiri dari 15 putra dan 7 putri.
3. Penelitian ini berfokus pada Tema 7 Sutama 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan khususnya muatan pelajaran IPA dan Bahasa

Indonesia. Kompetensi Dasar muatan IPA dan Bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut.

Tabel 1. 1 Kompetensi Dasar Kelas V Semester II

Muatan	Kompetensi Dasar	
IPA	3.7	Menganalisis pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari
	4.7	Melaporkan hasil percobaan pengaruh kalor pada benda
Bahasa Indonesia	3.5	Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana
	4.5	Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif

1.6 Definisi Operasional Variabel

Sesuai dengan judul penelitian ini, yakni “Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains Subtema Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Pada Siswa Kelas V SD Islam Salafiyah Margomulyo”, definisi operasional dalam penelitian ini, antara lain:

1.6.1 Media Audio Visual

Media audio visual merupakan suatu media belajar berupa alat peraga yang dapat dinikmati dengan indra pendengaran dan indra penglihatan sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media audio visual dalam penelitian ini didesain dalam sebuah aplikasi *powerpoint* yang didalamnya terdapat materi perubahan wujud benda, video animasi dan terdapat juga kuis interaktif kahoot.

1.6.2 Pemahaman Konsep Sains

Pemahaman konsep sains merupakan suatu proses berpikir seseorang atau individu untuk mengolah bahan belajar menjadi bermakna. Pemahaman konsep yang dalam penelitian ini menggunakan indikator antar lain : (1) Menyatakan ulang sebuah konsep; (2) Mengklasifikasikan sebuah objek menurut tertentu sesuai dengan konsepnya; (3) Menberikan

contoh dan bukan contoh dari suatu konsep; (4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis; (5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep; (6) Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu; (7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah dan dengan muatan bahasa Indonesia dan ilmu pengetahuan alam.

