

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman modern seperti ini faktor terpenting yang dapat mendorong kemajuan bangsa Indonesia adalah pendidikan. Perubahan zaman yang mempengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memaksa Indonesia harus mampu menyiapkan sumber daya manusia yang berdaya saing tinggi. Perubahan zaman yang terjadi menuntut manusia untuk memiliki pemikiran kreatif dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, yaitu peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah hati, pikiran, dan olahraga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Pendidikan merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan pemerintah untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berdaya saing tinggi. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang cerdas, cakap, kreatif, beriman, dan berakhlak mulia. Hal ini juga tertuang dalam tujuan pendidikan nasional yang berharap pendidikan dapat mengembangkan potensi siswa menjadi manusia yang bertakwa, berbudi luhur, berilmu, cerdas, kreatif, melek teknologi dan berakhlak mulia.

Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan adalah kemampuan memahami konsep siswa. Pemahaman konsep sebagai salah satu kemampuan yang dibutuhkan siswa untuk lebih mudah memahami suatu materi. Pemahaman adalah tingkat kemampuan yang diharapkan siswa mampu memahami konsep, situasi, dan fakta yang diketahuinya Purwanto (2008:44). Pemahaman diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengartikan, menterjemahkan, menterjemahkan atau mengungkapkan sesuatu dengan caranya sendiri tentang ilmu yang telah diterimanya Uno dan Mohamad (2014:57). Pemahaman konsep adalah kemampuan untuk memahami suatu konsep atau fakta dan menjawabnya dengan menggunakan kata-kata sendiri tanpa mengubah arti dari konsep yang dimaksud. Menanamkan kebiasaan memahami konsep perlu dilaksanakan melalui proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPA. Guru sebagai seseorang yang berperan dalam

proses pembelajaran dan berinteraksi langsung dengan siswa harus mampu menanamkan kebiasaan memahami konsep pada siswa.

Pembelajaran IPA merupakan konsep awal yang diterima siswa untuk penguasaan konsep. Pengetahuan awal siswa dari setiap pengalaman belajar akan mempengaruhi bagaimana mereka belajar dan apa yang dipelajari selanjutnya. Pendidikan sains memiliki cara untuk menumbuhkan minat dan kemampuan siswa dalam mempelajari pendidikan sains dan teknologi. Dalam pembelajaran IPA, siswa dituntut untuk memahami konsep pembelajaran secara individu dan bekerjasama, sehingga dapat menjadi bekal menghadapi era globalisasi abad 21. Pembelajaran IPA yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi sendiri konsepnya, akan memberikan pengalaman langsung untuk mengeksplorasi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran IPA dengan memberikan pengalaman langsung dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kognitif (*cognitive thinking skill*), keterampilan psikomotor (*psychomotor skill*) dan keterampilan sosial (*social skill*) (Prabowo, 2015). Dengan demikian diperlukan metode penyampaian materi yang tepat, yang dapat memberdayakan siswa baik dari segi kemampuan akademik maupun sosial, dapat memecahkan masalah dengan sifat terbuka dan pembelajaran yang lebih tepat dan menarik, sehingga tujuan pendidikan dengan jenjang satuan pendidikan kurikulum dapat tercapai. Hasil belajar yang baik salah satunya didukung oleh penggunaan metode yang tepat.

Berdasarkan hasil wawancara di sekolah yang peneliti lakukan pada hari Jum'at 9 Desember 2022 di SD N 2 Telawah dengan wali kelas kelas IV menggunakan metode ceramah. Pembelajaran dengan model ceramah membuat siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran ini menyebabkan tidak seimbang kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Sebagian besar siswa juga tidak mampu menghubungkan antara apa yang dipelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dimanfaatkan atau digunakan. Proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini menyebabkan siswa

kurang terlatih untuk membiasakan diri meningkatkan kemampuan memahami konsep dalam merumuskan masalah, berhipotesis, menginterpretasikan pernyataan, memberikan alasan dan solusi yang tepat terhadap suatu masalah sehingga tidak tercipta suasana belajar yang dinamis dan efektif.

Pembelajaran yang dilakukan di kelas IV SD N 2 Telawah hanya 33% anak yang mampu menyatakan pemahaman konsep. 67 % siswa belum mampu menyatakan pemahaman konsep. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu solusi dalam pembelajaran yang mampu membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPA. Suatu model pembelajaran yang cocok diterapkan di kelas dapat menjadi salah satu faktor dalam keberhasilan belajar. Sehubungan dengan hal tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran IPA yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa dengan cara menggunakan model *problem based learning* berbasis *edutainment*.

Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) diterapkan sebagai upaya karena mampu mengembangkan beberapa kemampuan, seperti kemampuan menganalisis, mencipta dan mengevaluasi sehingga mampu memecahkan masalah. Selain itu, model pembelajaran PBL ini diciptakan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah dan membutuhkan interaksi dan keterlibatan antar siswa, mampu merangsang siswa untuk berpikir, mampu mengembangkan kemandirian dan belajar bekerja sama dalam kelompok (Fitriyani et al., 2019). Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Destha Ramadanty 2019) juga dijelaskan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan suatu proses pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran berdasarkan prinsip konstruktivis, prinsip tersebut memiliki karakteristik yang dapat diterapkan untuk suatu pendekatan dan memacu siswa menjadi pembelajar yang aktif, dapat belajar secara mandiri, kontekstual dan kolaboratif (Prasutri et al., 2019). Selain itu, pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fitriyani dijelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi. Model PBL diterapkan sebagai solusi karena mampu mengembangkan

beberapa kemampuan mulai dari kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah siswa dapat membantu siswa untuk mengembangkan pemikiran dan kemampuannya dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, memahami konsep pembelajaran dengan mengalami langsung melalui situasi nyata atau menggunakan simulasi, dan siswa mampu belajar secara mandiri maupun kelompok.

Sesuai dengan langkah pembelajaran model *problem based learning* siswa akan mendapatkan masalah yang akan diselesaikan secara kelompok. Kemudian Siswa akan berpikir dan memecahkan masalah yang diberikan. Siswa akan mempresentasikan hasil diskusinya dan menyimpulkannya. sehingga siswa akan memahami dan mengerti pembelajaran yang diberikan. Dengan inilah siswa akan mudah mengingat inti dari materi yang diajarkan sehingga akan meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Edutainment sebagai pembelajaran dengan cara pembelajaran yang dikemas secara menarik dan menyenangkan melalui kegiatan, media, atau bahan ajar yang digunakan tanpa melupakan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Taufiq (2014) berpendapat bahwa pembelajaran dengan pendekatan *science edutainment* mengajak siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran melalui permainan edukatif sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih menyenangkan. Melalui pembelajaran yang bernuansa *entertainment* diharapkan siswa dapat menerapkan pembelajaran secara langsung dalam suasana pembelajaran tanpa tekanan. Proses pembelajaran tanpa tekanan diharapkan mampu memberikan kenyamanan bagi siswa dalam belajar dan dapat menumbuhkan motivasi siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan. Karena sifat alami yang dimiliki oleh anak salah satunya adalah bermain.

Media yang digunakan dalam pembelajaran berbasis *Edutainment* ini adalah video pembelajara. Dengan penjelasan materi pada video pembelajaran yang menarik siswa akan fokus terhadap video pembelajaran. Ditambah permainan dan pertanyaan-peranyaan yang diberikan kepada siswa yang akan membuat siswa

menjadi lebih semangat memahami materi. Metode ini menjadikan siswa mudah mengingat materi pembelajaran karena dilakukan dengan menarik dan tidak membosankan. Dengan pembelajaran sambil bermain inilah siswa akan mudah mengingat inti dari materi yang diajarkan sehingga akan meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Kajian penerapan model pembelajaran berbasis masalah telah banyak dilakukan oleh penelitian sebelumnya, (Syahroni Ejin, 2016) Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) terhadap Pemahaman Konseptual dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sdn Jambu Hilir Baluti 2 dalam Mata Pelajaran IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran IPA berbasis model Problem Based Learning untuk melatih penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa SD adalah valid, praktis dan efektif sehingga layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan (Pratama et al., 2020) tentang Efektivitas Penggunaan Media Edutainment di Tengah Pandemi Covid-19. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui media edutainment dalam pembelajaran online, pencapaian aspek kognitif siswa (pada tahap tes) juga memperoleh hasil yang positif. Sehingga hasil secara keseluruhan menunjukkan bahwa media edutainment efektif dalam menemani siswa belajar dari rumah. Penelitian selanjutnya (Pratama et al., 2020) tentang Efektivitas Penggunaan Media Edutainment di Tengah Pandemi Covid-19. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui media edutainment dalam pembelajaran online, pencapaian aspek kognitif siswa (pada tahap tes) juga memperoleh hasil yang positif. Sehingga hasil secara keseluruhan menunjukkan bahwa media edutainment efektif dalam menemani siswa belajar dari rumah.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis bermaksud melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Edutainment Terhadap Pemahaman Konsep Siswa SD N 2 Telawah”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh dari penerapan model *problem based learning* berbasis *edutainment* terhadap pemahaman konsep IPA siswa kelas IV SD N 2 Telawah?
2. Apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa dengan penerapan model *problem based learning* berbasis *edutainment* pada pembelajaran IPA siswa kelas IV SD N 2 Telawah?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis adanya pengaruh model *Problem Based Learning* berbasis *Edutainment* terhadap pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPA kelas IV SD N 2 Telawah.
2. Untuk mengukur besarnya peningkatan pemahaman konsep siswa dengan penerapan model *Problem Based Learning* berbasis *Edutainment* pada pembelajaran IPA siswa kelas IV SD 2 Telawah.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis maupun praktis. Sesuai dengan tujuan penelitian, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi untuk mengembangkan penelitian bidang pendidikan sehingga dapat digunakan sebagai bahan kajian dan pertimbangan penelitian berikutnya terutama dalam bidang pendidikan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Memberikan pengalaman langsung dalam melakukan pembelajaran yang aktif, efektif, dan kontekstual.
 - b. Membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep
 - c. Dapat meningkatkan semangat belajar siswa yang diperoleh dari pembelajaran yang menarik.
2. Bagi Guru
 - a. Dapat memberikan pengalaman bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran
 - b. Memotivasi guru untuk menerapkan model PBL edutainment pada kelas yang lain

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan contoh model pembelajaran PBL dalam rangka meningkatkan pemahaman konsep siswa SD N 2 Telawah.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi dan semangat untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

1.5 Definisi Operasional

Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang maksud penelitian ini yaitu “Pengaruh Model *Problem Based Learning* berbasis *Edutainment* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPA” untuk memudahkan gambaran konkrit tentang hal-hal yang akan dibahas penulis menjelaskan beberapa istilah antara lain:

1. Problem Based Learning Berbasis Edutainment

Model pembelajaran *Problem Based Learning* dibuat untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah, memahami konsep dan menuntut interaksi dan keterlibatan antar siswa, mampu merangsang siswa untuk berpikir, mampu mengembangkan kemandirian dan belajar bekerja

sama. Pemahaman Konsep dalam proses pembelajaran *edutainment*, konten pembelajaran dirancang untuk dipadukan dengan hiburan yang menyenangkan melalui permainan. *Edutainment* adalah proses pembelajaran yang menggabungkan konten pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan. Sintak model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Edutainment* yaitu Guru menyampaikan masalah untuk dipecahkan oleh siswa, Siswa duduk secara berkelompok sesuai yang telah ditentukan oleh guru, Siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugasnya yang berhubungan dengan masalah dengan pendekatan bermain, kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya didepan kelas dan berdiskusi dalam kelas.

2. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep adalah kemampuan untuk memahami suatu konsep atau fakta dan menjawabnya dengan menggunakan kata-kata sendiri tanpa mengubah arti dari konsep yang dimaksud. Indikator yang diperhatikan untuk pemahaman konsep yaitu: 1) Menyatakan ulang sebuah konsep, 2) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya), 3) Memberikan contoh dan noncontoh dari konsep, 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi, 5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep, 6) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

3. Materi

Gaya Listrik sangat dibutuhkan manusia dalam kehidupannya. Secara garis besar, energi listrik dibedakan menjadi dua, yaitu listrik statis dan listrik dinamis. Listrik statis adalah listrik yang diam untuk sementara pada suatu benda. Listrik statis terjadi karena gesekan atau gosokan dua benda. Sedangkan listrik dinamis adalah listrik yang bisa bergerak. Listrik dinamis terjadi karena ada arus listrik searah dan arus listrik bolak-balik. Kompetensi Dasar: 3.3 Mengidentifikasi macam macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan. 4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.

Sedangkan untuk indikatornya: 3.3.1 Siswa menegaskan pengertian listrik statis dan listrik dinamis dengan bahasa sendiri. 4.3.1 Siswa menganalisis penyebab alat-alat elektronik dapat digunakan sesuai fungsinya.

