

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kelangsungan hidup manusia. Proses pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar, sebab tanpa belajar manusia tidak mungkin dapat mengembangkan bakat, minat dan kepribadiannya yang sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Pendidikan secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan pelaku pendidikan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Arikunto dan purwanto (2016:35) menyatakan bahwa “Tujuan pendidikan adalah perubahan perilaku yang diinginkan terjadi setelah siswa belajar. Tujuan pendidikan dapat dijabarkan mulai tujuan nasional, instusional, kurikuler sampai intruksional”.

Dalam suatu proses belajar mengajar, ada dua unsur yang sangat penting yaitu model mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek tersebut saling berkaitan. Pemilihan salah satu model mengajar akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada beberapa aspek yang harus di perhatikan dalam memilih model serta media pembelajaran, seperti tujuan pembelajaran, jenis tugas, dan respon yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pembelajaran berlangsung serta konteks pembelajaran yang termasuk karakter siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu dari fungsi utama penggunaan media berbasis video pembelajaran adalah sebagai alat bantu

mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Penggunaan media berbasis video dalam pembelajaran seharusnya sesuai dengan materi pelajaran serta media yang dipakai cocok dengan video yang digunakan. Karena tidak semua media berbasis video dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan baik kepada siswa. Tujuan pembelajaran bisa tidak tercapai karena menggunakan media yang tidak cocok dan tidak sesuai dengan materi pelajaran. Selain menyesuaikan dengan materi pelajaran, penggunaan media berbasis video perlu memperhatikan tujuan pembelajaran, jumlah peserta didik sarana dan prasarana yang digunakan di sekolah tersebut.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat di SD adalah ilmu pengetahuan alam (IPA). IPA di SD menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan kepada siswa karena IPA adalah salah satu bagian mata pelajaran yang setiap harinya langsung berhubungan pada kehidupan manusia. IPA merupakan ilmu yang terkonstruksi secara personal dan sosial berlandaskan pendekatan konstruktivisme. Pembelajaran IPA memerlukan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk melakukan konstruksi sains seoptimal mungkin sesuai dengan kapasitas mereka masing-masing dengan memanfaatkan iklim kolaboratif didalam kelas. disinilah peran guru sangat vital untuk dapat mengelola proses pembelajaran IPA. Asih widi wisudawati dan eka sulityowati (2015:21) menyatakan bahwa “Dalam melakukan pembelajaran IPA haruslah dilaksanakan dalam suasana yang kondusif dalam arti kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersifat aktif, efektif dan menyenangkan”. Untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, salah satu peran guru sangat penting yaitu memilih model dengan media yang tepat akan membantu tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Jika pembelajaran tercapai maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri.

Dengan adanya perkembangan teknologi, seorang guru juga harus mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan bervariasi tidak hanya berfokus pada

buku dan pembelajaran konvensional, maka peneliti disini akan menggunakan media berbasis video dalam pembelajaran. Media berbasis video merupakan media pembelajaran dimana siswa dituntut lebih aktif dalam proses penemuan, penempatan siswa lebih banyak belajar sendiri serta mengembangkan keaktifan dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan informasi yang di peroleh dari guru SDN 064023 Kemenangan Tani terhadap data hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA belum dapat dikatakan memenuhi tingkat ketuntasan secara klasikal. Untuk lebih jelasnya disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Nilai hasil UTS siswa kelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani.

No	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Ketuntasan	Ketuntasan
1	64	≥ 64	37	57,81 %	Tuntas
2		< 64	27	42,19 %	TidakTuntas
	Jumlah		64	100 %	

Sumber: Guru Kelas IVB SDN 064023 Kemenangan Tani Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2021/2022.

Berdasarkan data Tabel 1.1 dijelaskan bahwa dari 64 siswa kelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani yang diperoleh dari nilai ujian tengah semester yang tuntas dari 64 siswa adalah 37 orang (57,81 %), sedangkan yang tidak tuntas mencapai 27 orang (42,19 %) menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa tidak mencapai ketuntasan secara klasikal. Dari fakta tersebut diketahui bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam belajar IPA. Hasil belajar yang belum maksimal disebabkan karena siswa masih mengalami kesulitan belajar dan saat proses belajar mengajar guru masih menggunakan proses pembelajaran konvensional. Guru belum menggunakan media pelajaran yang bervariasi sehingga pembelajaran belum efektif.

Sejalan dengan permasalahan diatas dalam proses pembelajaran IPA maka diperlukan media berbasis video yang inovatif sehingga dapat memotivasi siswa kearah belajar yang lebih baik. Media pelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA adalah dengan menggunakan media berbasis video dalam pelajaran IPA dapat membantu siswa untuk dapat memahami materi dan ikut berperan serta dalam pelajaran yang diberikan guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh Media Berbasis Video Dengan Menggunakan Aplikasi Inshot Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Materi Daur Hidup Hewan Di Kelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani T.A 2021/2022”.

1.2 Indetifikasi Masalah

1. Proses pembelajaran IPA dikelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani masih menggunakan media gambar.
2. Guru menggunakan media pembelajaran yang kurang efektif sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk mengikuti proses belajar IPA.
3. Hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kemenangan Tani belum maksimal.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penalitian ini dibatasi pada penggunaan media berbasis video mata pelajaran IPA pada materi daur hidup hewan di kelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa mata pelajaran IPA pada materi daur hidup hewan menggunakan media gambar di kelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani T.A 2021/2022?
2. Bagaimana hasil belajar siswa mata pelajaran IPA pada materi daur hidup hewan menggunakan media berbasis video di kelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani T.A 2021/2022?

3. Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media berbasis video terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA pada materi daur hidup hewan di kelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani T.A 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa mata pelajaran IPA pada materi daur hidup hewan dengan menggunakan media pembelajaran di kelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani T.A 2021/2022.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa mata pelajaran IPA pada materi daur hidup hewan menggunakan media berbasis video di kelas IV SDN 064023 Kemenangan Tani T.A 2021/2022.
3. Untuk mengetahui ada pengaruh yang signifikan penggunaan media berbasis video terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA pada materi daur hidup hewan di kelas IV SDN Kemenangan Tani T.A 2021/2022.