

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan zaman yang semakin maju ditandai dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu ilmu yang pengetahuan yang mendasari perkembangan teknologi adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA SD merupakan titik awal bagi siswa dengan pengetahuan sains, keterampilan dan sikap. Pembelajaran IPA dibimbing secara sistematis dengan belajar tentang alam, sehingga IPA bukan hanya penguasaan pengumpulan informasi yang berupa fakta-fakta, konsep, atau prinsip, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan dan sikap ilmiah (Luvita & Nurmairina, 2022, p. 3). Ilmu Pengetahuan Alam atau sains merupakan ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam yang meliputi makhluk hidup dan makhluk tak hidup atau sains tentang dunia fisik. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari tentang fenomena alam berupa konsep dan hukum yang telah dibuktikan kebenarannya melalui berbagai kajian.

Mata pelajaran IPA SD memiliki tujuan yaitu: (1) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; (2) mengembangkan rasa ingin tahu; (3) sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat; (4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar; (5) memecahkan masalah

dan membuat keputusan, (6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan memperoleh bekal pengetahuan; dan (7) konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan dari SD ke SMP.

Beberapa tujuan tersebut bisa tercapai jika pembelajaran IPA di SD bisa berjalan dengan baik dan menyenangkan. Baik dalam hal guru menyampaikan materi kepada siswa dan menyenangkan dengan adanya berbagai inovasi dalam melakukan proses pembelajaran (Farida & Kumala, 2016, p. 9).

Namun pada pembelajaran tersebut masih relative rendah. Nilai rata-rata siswa adalah 60, Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan mewawancarai wali kelas dan melihat hasil rapot siswa kelas V Sekolah Dasar bahwa masih banyak nilai siswa di bawah KKM, sementara kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk pembelajaran IPA adalah 65 pada pembelajaran IPA tersebut guru menggunakan metode ceramah mengenai penjelasan pada materi sehingga siswa juga kurang tertarik dengan penjelasan dari guru karena metode pengajarannya hanya melalui ceramah, dan cenderung masih menghafal materi, sehingga menyebabkan konsep abstrak bagi siswa dan menyebabkan siswa mudah melupakan materi di akhir pembelajaran. Pembelajaran IPA melalui metode ceramah dan rendahnya partisipasi siswa membuat hasil pembelajaran kurang maksimal. Penyebabnya adalah kurangnya minat dan perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Akan tetapi dalam membuat media yang efektif dapat menimbulkan daya tarik serta memotivasi peserta didik (Ranti, Puspita Sari; Rohana; Treny, Hera, 2022). Model pengajaran IPA yang diterapkan saat kegiatan belajar mengajar masih bersifat konvensional,

yang sistem pengajarannya lebih dikuasai oleh guru dan proses komunikasinya satu arah. Guru berperan aktif, sedangkan siswa hanya menerima informasi pasif tentang pengetahuan dan keterampilan, sehingga siswa cenderung diam dan kurang berani mengungkapkan pikirannya. Kreativitas dan kemandirian mengalami hambatan dan bahkan tidak berkembang. Selain itu, pengalaman siswa dalam proses pembelajaran sangat terbatas, sehingga tidak dapat mengembangkan keterampilan proses siswa. Oleh karena itu pentingnya sebuah media pembelajaran diharapkan dapat mampu menarik perhatian siswa, keaktifan dan keterampilan baru untuk memotivasi siswa di kelas bersemangat dan tidak bosan serta jenuh dalam belajar.

Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti, hasil evaluasi siswa kelas III SD Negeri 1 Gajah Mati masih sangat rendah. Hal tersebut disebabkan karena kurang optimalnya model maupun media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran. Model pembelajaran merupakan proses interaktif antara siswa dengan guru, dan antara peserta dengan sumber belajar lainnya dalam suatu lingkungan belajar yang berlangsung edukatif, agar siswa dapat mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Peneliti lebih memfokuskan pada sistem pembelajaran untuk mengembangkan potensi, aktivitas, kreativitas siswa melalui media yang menarik dan efektif, dengan harapan siswa akan lebih aktif, lebih kreatif, dan belajar lebih menyenangkan, dan hasil belajar pun meningkat.

Oleh karena itu aplikasi model pembelajaran langsung menjadi salah satu alternatif untuk memenuhi tuntutan tersebut. Pembelajaran langsung sangat

ditekankan dan dianjurkan permendikbud No 103 tahun 2014 tentang pembelajaran pendidikan Dasar dan Menengah kurikulum 2013. David Kolb menyebutkan model pembelajaran langsung dengan *experiential learning* dimana peserta didik mengembangkan kemampuan dan keterampilan menggunakan pengetahuan dengan interaksi langsung. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang telah dikatakan oleh (Annisa Choiriyah, 2017, p. 49). Pentingnya model pembelajaran diharapkan mampu menarik perhatian siswa, keaktifan dan keterampilan yang baru bagi siswa agar termotivasi dalam sebuah pembelajaran dan mengetahui bentuk nyata terhadap aplikasi pembelajaran. Namun seorang guru harus benar-benar memilih aplikasi yang dapat membuat peserta didik semakin semangat dan tidak pernah bosan dalam sebuah pembelajaran seolah-olah pembelajaran itu akan didunia nyata dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang inovatif yang membuat siswa mengalami langsung adalah model pembelajaran *experiential*.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memberikan dampak yang signifikan bagi kemampuan dan kemauan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Salah satu media yang digunakan adalah media video pembelajaran yang menggunakan model *experiential learning*. Melalui media ini siswa tidak perlu menghayal, tetapi dapat melihat atau menonton langsung materi atau konsep yang disampaikan oleh guru. Hal ini pasti akan membuat siswa tertarik dengan materi pembelajaran yang disampaikan dikelas. Terutama pada pembelajaran IPA pada Tema 6 dengan judul "Panas dan perpindahannya" di Subtema 1 "Suhu dan Kalor" Pembelajaran 1. pada materi suhu dan kalor

tersebut siswa dapat tau bahwa suhu merupakan derajat panas benda, semakin tinggi suhu suatu benda maka semakin panas benda tersebut dan kalor merupakan energi panas yang berpindah dari benda yang bersuhu lebih tinggi ke benda yang bersuhu rendah.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Aulia Dewi, 2021) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Smartphone* Materi Suhu dan Kalor Pembelajaran IPA SD/MI”. Dari hasil penelitiannya kevalidan media ditunjukkan berdasarkan hasil validasi materi memperoleh presentase sebesar 85,7% dengan kategori “sangat valid” dan hasil validasi dari hasil angket respon menggunakan media oleh peserta didik dan guru kelas 5 yang menunjukkan hasil presentase sebesar 70% oleh peserta didik dengan kategori “praktis” pada uji coba produk 85,69% dan respon peserta didik 86% dari respon guru kelas dan dari kedua presentase tersebut termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Pada penelitian yang dilakukan (Luvita & Nurmainira, 2022, p. 1) yang berjudul “Pengembangan Media Video pembelajaran IPA dengan Aplikasi Capcut Di Kelas V SD”. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media video tersebut berpengaruh pada hasil belajar IPA. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Yani, 2022, p. 841) yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Kognitif Siswa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media video animasi tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Harirri & Erna, 2018, p. 1) yang berjudul “Penerapan Model *Experiential Learning*” untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Cahaya dan

Sifat-Sifatnya Siswa Kelas 5 SD”. Dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model tersebut dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Ni Luh Intan, Ketut Ardana, Agung Sri Asri) yang berjudul “Model Experiential Learning berbantuan video berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA”.

Berdasarkan paparan diatas, maka perlu dikaji dan diteliti lebih lanjut dan mendalam untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi tolak ukur dari keberhasilan penelitian yang peneliti lakukan. Dengan demikian, peneliti akan melakukan penelitian mengenai **“Pengembangan video pembelajaran berbasis model *experiential learning* pada materi suhu dan kalor kelas V Sekolah Dasar.**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya peneliti mengidentifikasi masalah-masalah peneliti sebagai berikut:

- a) Pentingnya media video pembelajaran yang kreatif dalam mata pelajaran khususnya pada materi suhu dan kalor kelas V SD agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh.
- b) Pemahaman guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran masih kurang seperti menggunakan alat media IT dalam pembelajaran dan cenderung menggunakan sistem metode pembelajaran yang konvensional seperti ceramah dan tidak menggunakan model pembelajaran.

- c) Pentingnya sebuah model pembelajaran pengalaman secara langsung atau *Experiential Learning* dalam pembelajaran terutama pada materi suhu dan kalor.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Agar peneliti dapat lebih terarah dan mencapai tujuan yang jelas dan tidak menyimpang dari sasaran penelitian, penelitian dibatasi hanya pada:

- a) Media yang dibuat ialah berupa video pembelajaran berbasis model *experiential learning* pada materi suhu dan kalor untuk siswa SD kelas V Sekolah Dasar
- b) Kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dikelas.

### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a) Bagaimana mengembangkan media video pembelajaran berbasis model *experiential learning* pada materi suhu dan kalor kelas V Sekolah Dasar yang valid?
- b) Bagaimana mengembangkan media video pembelajaran berbasis model *experiential learning* pada materi suhu dan kalor kelas V Sekolah Dasar yang praktis?
- c) Bagaimana keefektifan media video berbasis model *experiential learning* pada materi energi suhu dan kalor kelas V Sekolah Dasar?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

- a) Tujuan dari pengembangan ini untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media video pembelajaran berbasis model *experiential learning* pada materi suhu dan kalor kelas V SD yang valid?
- b) Tujuan dari pengembangan ini untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media video pembelajaran berbasis model *experiential learning* pada materi suhu dan kalor kelas V SD yang praktis?
- c) Tujuan dari pengembangan ini untuk mengetahui bagaimana keefektifan media video pembelajaran berbasis model *experiential learning* pada materi materi suhu dan kalor kelas V SD?

### 1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diperlukan bisa menaruh manfaat bagi seluruh pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian dilihat dari segi teoritis dan praktis.

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini adalah untuk menambahkan wawasan dan pengetahuan serta dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya atau masa yang akan datang sehingga dapat dijadikan sebagai inspirasi untuk kemajuan dalam dunia pendidikan termasuk dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang cocok di pendidikan sekolah dasar.

#### 2. Manfaat praktis

Secara praktis, manfaat penelitian dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

#### 1) Bagi siswa

Pada penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pengetahuan siswa terhadap materi energi dan perubahannya dengan menggunakan video pembelajaran berbasis model *experiential learning* pada materi suhu dan kalor, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan proses belajar siswa.

#### 2) Bagi Guru

Pada penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk melaksanakan pembelajaran IPA terutama pada materi suhu dan kalor yang lebih bervariasi dan lebih menyenangkan, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang interaktif.

#### 3) Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan dalam bentuk media berupa video pembelajaran tentang suhu dan kalor.

#### 4) Bagi Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti lain, untuk hasil dapat dijadikan pembandingan terutama dalam segi hal pengembangan bahan ajar tentang suhu dan kalor.

### **1.7 Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

- a) Video pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah video pembelajaran berbasis model *experiential learning* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi energi suhu dan kalor.
- b) Video pembelajaran berbasis model *experiential learning* ini juga terdapat animasi yang membuat anak menjadi tidak bosan dalam melihat video.
- c) Video pembelajaran ini terdapat Gambar animasi, tulisan, dan suara sehingga media terlihat lebih menarik.
- d) Produk ini dibuat berbasis video dengan memanfaatkan aplikasi seperti *capcut*.