

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan pada zaman sekarang diwarnai dengan pengaruh globalisasi, jangan sampai pendidikan kehilangan maknanya sebagai sarana pembelajaran. Pendidikan merupakan amanat dan tanggung jawab sebagai manusia, sebagaimana firman Allah dalam surat Al-Alaq ayat 1-5 yang Artinya “(1) Bacalah dengan menyebut nama Tuhan yang menciptakan. (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. (3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. (4) Yang mengajar (manusia) dengan pena. (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” Berdasarkan ayat tersebut Allah SWT memerintah manusia untuk belajar menggunakan pena, dapat diartikan bahwa pena sebagai media dalam pembelajaran.

Pendidikan merupakan aktivitas atau proses sosial yang esensial yang memungkinkan generasi muda hidup eksis dalam kompleksitas sosial, modernisasi ekonomi, serta ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Lengeveld (1980) dalam Bernadib pendidikan ialah setiap usaha, pengaruh perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak bertujuan kepada pendewasaan anak atau lebih tepatnya membantu anak agar cakap dalam melaksanakan tugas kehidupnya sendiri. Pengaruh itu datang dari orang dewasa (diciptakan oleh orang dewasa seperti, sekolah, buku, peraturan hidup sehari-hari dan sebagainya) dan ditunjukkan kepada orang yang belum dewasa. Sedangkan menurut Ki Hajar Dewantara Pendidikan adalah tuntutan dalam

hidup tumbuhnya anak-anak, Adapun maksudnya pendidikan yaitu menuntut segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkan potensi sumber daya manusia yaitu peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mengajar. Secara detailnya dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1. "Pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam penerapannya yaitu Kurikulum 2013 untuk mencetak generasi yang siap di dalam menghadapi masa depan, karena itu kurikulum disusun untuk mengantisipasi perkembangan masa depan.

Dalam kurikulum mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh peserta didik di sekolah dasar. Di tingkat SD/MI diharapkan ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006:161). Hal ini menyebabkan pihak sekolah harus senantiasa

mengemas pesan pembelajaran dengan efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pencapaian pembelajaran IPA di Sekolah Dasar didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membantuk kemampuan, bekerja ilmiah dan pengetahuan mandiri yang difasilitasi oleh guru.

Ketika proses pembelajaran berlangsung seorang guru harus mempelajari terlebih dahulu karakteristik yang dimiliki oleh peserta didiknya agar pembelajarannya dapat dengan mudah dipahami, karena dengan mengetahui karakteristiknya guru mampu menyiapkan cara yang tepat dalam menghadapi peserta didiknya. Dari karekteristik peserta didik tersebut guru dapat menyiapkan cara penyampaian materi pembelajaran yang cocok bagi peserta didik terutama dalam pembelajaran IPA yang diajarkan untuk anak kelas V Sekolah Dasar.

Karakteristik peserta didik kelas V yang berada pada kisaran usia 7-12 tahun seperti yang dikemukakan oleh Piaget dalam Bujuri, Dian Andes (2018) bahwa pada usia tersebut peserta didik telah memulai pemikiran berlogika serta dapat mengadopsi sudut pandang orang lain. Pada tahap perkembangan ini anak berpikir secara operasional dengan penalaran logis dalam situasi konkret dan kemampuan mengklasifikasikan (menggolong-golongkan) sudah ada tetapi belum dapat memahami masalah-maslah yang bersifat abstrak. Pada masa ini pemikiran anak masih terbatas hanya pada apa yang mereka alami melalui suatu pengalaman langsung. Oleh karena itu, pada masa ini guru dalam proses pembelajaran perlu membuat atau merancang kemampuan yang dimiliki anak sehingga nantinya mampu berkembang secara optimal. Sehingga guru dituntut

untuk mampu memilih media pembelajaran yang tepat sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Dalam makna operasional konkret dimana kondisi anak-anak sudah dapat memfungsikan akal nya untuk berfikir logis terhadap sesuatu yang bersifat konkret atau nyata. John W. Santrock (2007: 255) mengungkapkan pemikiran logis menggantikan pemikiran intuitif (naluri) dengan syarat pemikiran tersebut dapat diaplikasikan menjadi contoh-contoh yang konkret atau spesifik. Dalam mempelajari materi-materi IPA yang bersifat abstrak dan tidak disertakan dengan hal-hal yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi, maka hasil yang akan dicapai oleh peserta didik dalam pembelajaran IPA berupa hafalan materi saja. Hendaknya dalam sebuah pembelajaran IPA dapat menjadi lebih bermakna jika dapat dilakukan dengan bantuan media pembelajaran, agar peserta didik lebih termotivasi dan bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Pada keadaan seperti ini dapat diupayakan dengan pemberian suatu media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari media pembelajaran sebagai alat penunjang penyampaian informasi. Peserta didik yang masih dalam tahap operasional konkret memerlukan pembelajaran yang dapat membuat mereka mengingat dengan jelas pembelajaran yang sudah diajarkan, melalui media ini guru dapat memberikan sebuah inovasi baru dalam proses pembelajaran. Didi Supardi dan Deni Darmawan (2012: 156) mengatakan ketrampilan mengadakan variasi adalah upaya yang dilakukan

oleh guru dalam menciptakan kondisi belajar sehingga pembelajaran selalu menarik dan efektif. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Kemp & Dayton dalam Arsyad (2020: 39) mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu: (1) media cetak, (2) media pajang (3) overhead transparencies (4) rekaman audotape, (5) seri slide dan film strips, (6) penyajian multi-image, (7) rekaman video dan film hidup, dan (8) komputer. Setiap jenis media memiliki karakteristiknya dan manfaatnya masing-masing. Pada penelitian ini menggunakan jenis media audiovisual yaitu berupa video.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang di dalamnya memungkinkan peserta didik untuk aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan yang diakronimkan dengan PAIKEM. Alternatif yang dapat ditempuh guru untuk menciptakan pembelajaran yaitu dengan merancang dan memilih media pembelajaran yang sesuai dan menarik. Motivasi merupakan bagian yang penting pada saat proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran berupa video yang diberikan maka dapat membantu motivasi belajar peserta didik menjadi lebih meningkat karena sesuai dengan karakteristik media video yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar menurut Munadi (2013:127). Motivasi belajar yang terdapat pada diri peserta didik membuat bersemangat belajar sehingga akan menghasilkan prestasi belajar yang baik pada akhir pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru Kelas Atas yaitu Kelas IV, V dan VI yang berjumlah 21 guru di SD gugus Soedirman Banjarnegara di bulan Januari, ada hal-hal yang tidak seperti yang diharapkan. Dengan hasil wawancara diperoleh sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA masih rendah.
2. Proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional hal ini cenderung menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran (*teacher-centered learning*).
3. Belum memanfaatkan media yang tepat dan efektif dalam pembelajaran IPA, sedangkan perangkat komputer lengkap.
4. Prestasi belajar peserta didik yang kurang optimal pada pembelajaran IPA hal ini ditunjukkan dengan rata-rata nilai PTS kelas V semester 2 tahun 2020 pada mata pelajaran IPA masih di bawah KKM.
5. Belum menggunakan media video *Screencast o matic* pada pembelajaran IPA.

Pada pembelajaran semester yang lalu (Oktober, 2020) Dinas Pendidikan telah melakukan pelatihan yang ditujukan kepada guru di lingkungan kecamatan Banjarnegara dalam rangka meningkatkan kompetensi guru. Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan multimedia yang berbasis interaktif aplikasi *sreencast o matik*. Pada pelatihan tersebut setiap sekolah mewakilkan 1 orang guru, sehingga sebagian besar guru menginginkan penggunaan video dapat diaplikasikan dalam pembelajaran IPA, karena dalam

menyampaikan materi IPA yang abstrak mengalami kesulitan sehingga siswa kurang memahami materi.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang diuraikan diatas, maka perlu mencari solusi untuk mengatasi persoalan dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini menjadikan salah satu solusi yakni dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan video *screencast o matic*, sebagaimana yang dikatakan oleh Arsyad (2020:19) bahwa media memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Hal ini terbukti oleh penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan Sinta Verawati Dewi (2016). Efektivitas penggunaan media *screencast o matic* pada mata kuliah kalkulus integral terhadap hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini untuk mengetahui efektifitas aplikasi *screencast o matic* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian eksperimen semu, analisis data menggunakan software SPSS versi 20. Uji statistik nilai sig. $0,000 < 0,025$ dengan H_0 ditolak, menunjukkan rata-rata peringkat kelompok eksperimen secara signifikan melebihi peringkat rata-rata kelas kontrol. Hasil belajar siswa yang menggunakan media *screencast o matic* lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Masmudah. 2020. Meningkatkan hasil belajar Matematika materi diagram batang melalui pembelajaran daring menggunakan aplikasi *screencast o matic* pada kelas V SDIT Istiqomah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran daring matematika menggunakan aplikasi *screencast o matic*

pada materi diagram batang. Aplikasi *screencast o matic* mempunyai keunggulan yaitu memberikan layanan software tidak berbayar yang memungkinkan guru untuk merekam semua tampilan dan gerakan dari layar monitor, baik itu gerakan kursor dan klik indikator, mudah untuk digunakan, dapat menambah informasi atau keterangan dengan mudah. Hasil video dapat kita simpan dalam format MP4, AVI, FLY, dan kemudian upload ke *screencast o matic*, web space youtube. *Screencast o matic* dapat dibuat dan dilihat kapan saja dan dimana saja oleh siswa yang memiliki hubungan jaringan internet dan browser.

Melihat penelitian terdahulu bahwa manfaat penggunaan media video sangat membantu dalam proses pembelajaran. Menurut peneliti media video ini bisa membantu dalam materi perpindahan kalor pada materi kelas V semester 2. Pada materi pembelajaran IPA yang bersifat abstrak dapat dijelaskan dengan bantuan media video untuk mempermudah peserta didik memahami materi. Penggunaan media video pada materi perpindahan kalor sangat penting karena sangat berkaitan erat dengan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari, itulah sebabnya peneliti tertarik menggunakan media video. Penelitian akan dilakukan di SD gugus Soedirman pada kelas V menggunakan media video dalam membantu kelancaran pembelajaran IPA. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut akan melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul dampak penggunaan media video *screencast o matic* pada pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus Soedirman Banjarnegara Tahun Pelajaran 2020/2021.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, perumusan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana dampak penggunaan media video *screencast o matic* terhadap motivasi belajar pada pembelajaran IPA siswa kelas V SD Gugus Soedirman Banjarnegara?
2. Bagaimana dampak penggunaan media video *screencast o matic* terhadap prestasi belajar pada pembelajaran IPA siswa kelas V SD Gugus Soedirman Banjarnegara?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan dan mendapatkan realitas yang lengkap mengenai Dampak penggunaan media video *screencast o matic* pada pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa kelas V SD Gugus Soedirman Banjarnegara. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk membuktikan:

1. Dampak penggunaan media video *screencast o matic* terhadap motivasi belajar pada pembelajaran IPA siswa kelas V Gugus Soedirman
2. Dampak penggunaan media video *screencast o matic* terhadap prestasi belajar pada pembelajaran IPA siswa kelas V Gugus Soedirman.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan bahan kajian bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang berhubungan dengan media video *screencast o matic*, motivasi belajar dan prestasi belajar pada pembelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan dan memberikan gambaran bagi para pendidik tentang media video kemudian dapat menerapkan media video *screencast o matic* dalam proses pembelajaran di kelas guna meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar pembelajaran IPA.

2. Bagi sekolah

Memperbaiki kondisi dan suasana pembelajaran peserta didik yang aktif dan kreatif untuk mengimplementasikan media *screencast o matic* pembelajaran yang lebih relevan dalam proses pembelajaran dan juga sebagai saran untuk perbaikan pelaksanaan kebijakan sekolah terkait dalam proses belajar mengajar.