

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam memajukan suatu bangsa. Pendidikan diharapkan dapat mencerdaskan generasi muda yang mampu mengembangkan potensi dalam diri, serta berpola pikir secara kritis dan dinamis, bertanggung jawab, berakhlak mulia, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan juga harus mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 (ayat 1),

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

Pembelajaran merupakan proses modifikasi dalam kapasitas manusia meliputi perubahan tindakan, tingkah laku, cara dan performa kepada peserta didik yang dapat ditingkatkan dan dipertahankan levelnya. Pembelajaran merujuk pada perubahan tingkah laku untuk dapat mengetahui bagaimana berlangsungnya proses pembelajaran.

Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, dimana perlu kerja keras dan terkadang membuat peserta didik bosan, apa lagi jika pembelajaran dilakukan dengan situasi yang sama berulang-ulang.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga efektif. Media pembelajaran menarik merupakan sesuatu yang harus dikembangkan oleh Guru pada saat ini. Rahmi Ramadhani, dkk (2020 : 3) media pembelajaran adalah perantara atau sumber pesan dengan penerima pesan, dengan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Tujuan dari media pembelajaran yaitu membantu guru dalam menyampaikan pesan- pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik. Media pembelajaran berupa teori akan berbeda dengan penggunaan media interaktif. Oleh karena itu guru harus dapat membuat atau memilih media pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa gambar, audio, video dan sebagainya

Media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi dalam aktivitas belajar mengajar karena media pembelajaran interaktif pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, menyenangkan, serta dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar terutama bagi siswa kelas rendah. Karena siswa kelas rendah belum mampu berpikir abstrak, sehingga materi yang diajarkan oleh guru perlu divisualisasikan dalam bentuk yang lebih nyata/kongkrit. Sehingga nantinya media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. (Dakhi, 2020: 468). Hasil belajar kognitif merupakan sebuah hasil yang diperoleh siswa setelah proses belajar kognitif dalam jangka waktu tertentu yang diukur melalui soal tes.

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan pada hari Jumat 12 Juli 2024, diketahui bahwa kondisi cara belajar dan mengajar peserta didik dengan peserta didik pada mata pelajaran tematik di kelas III sudah cukup baik dan pendidik pun sudah memahami perkembangan teknologi seperti komputer, namun penggunaan media pembelajaran belum berjalan secara efektif, hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik pada mata pelajaran tematik hanya menggunakan buku paket yang dimiliki masing-masing peserta didik.

Buku paket yang ada didalamnya berisi tulisan serta gambar yang tidak terlalu banyak dan belum begitu menarik untuk peserta didik. Beberapa kelemahan yang ada dalam pembelajaran ini juga peserta didik masih diajarkan dengan metode ceramah oleh pendidik, sehingga saat pembelajaran berlangsung ada siswa yang sibuk sendiri, ribut dikelas dan mengganggu teman. Hal ini yang menyebabkan pembelajaran tematik belum efektif dalam penyampaiannya. Pada pembelajaran tematik yang dipelajari peserta didik selama ini terkesan biasa saja karena mereka hanya belajar menggunakan buku paket yang ada, dan pendidik pun belum

menggunakan media pembelajaran berupa teknologi serta memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah dalam pembelajarannya dan peserta didik sulit memahami jika tidak dibantu dengan media pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mencoba menerapkan penggunaan video pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dan dapat guru terapkan di SD Negeri 20 Mambok dalam proses belajar mengajar di kelas, serta dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Dengan ini media pembelajaran tersebut bertujuan untuk membuat waktu belajar lebih efisien dan efektif, mempermudah pemahaman materi yang membutuhkan kejelasan suara, menarik untuk diperhatikan, dan penggunaan yang mudah baik secara operasional maupun finansial.

Menggunakan media yang unik dan menyenangkan maka diharapkan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dan merasakan hal yang baru serta dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Hasil belajar adalah hasil akhir atau hasil yang diperoleh siswa setelah ia mengalami proses belajar (Dani, 2015 : 37). Hasil belajar juga mempengaruhi proses pembelajaran di mana pada saat pembelajaran tidak menggunakan media yang mudah dipahami maka proses pembelajaran menjadi tidak optimal karena siswa sulit memahami materi terutama pada pembelajaran tematik.

Oleh karena itu, berangkat dari permasalahan yang ditemukan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di dalam kelas dan mengambil judul “Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Sub Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SD Negeri 20 Mambok Tahun Ajaran 2024/2025”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Sub Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SD Negeri 20 Mambok Tahun Ajaran 2024/2025?”.

Dari masalah tersebut selanjutnya dirumuskan dalam beberapa sub masalah antara lain :

1. Bagaimana aktivitas penerapan video pembelajaran interaktif pada kelas eksperimen di kelas III SD Negeri 20 Mambok Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa pada pengukuran awal (*pre-test*) di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada Sub Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SD Negeri 20 Mambok Tahun Ajaran 2024/2025?

3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa pada pengukuran akhir (*post-test*) di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada Sub Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SD Negeri 20 Mambok Tahun Ajaran 2024/2025?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa pada *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen pada Sub Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SD Negeri 20 Mambok Tahun Ajaran 2024/2025?
5. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa pada *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol pada Sub Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SD Negeri 20 Mambok Tahun Ajaran 2024/2025?
6. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan video pembelajaran interaktif pada Sub Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SD Negeri 20 Mambok Tahun Ajaran 2024/2025?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penulisan ini yaitu mengetahui pengaruh video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar kognitif siswa pada Sub Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SD Negeri 20 Mambok Tahun Ajaran 2024/2025.

Selanjutnya tujuan umum di atas dipersempit dalam tujuan khusus sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui aktivitas penerapan video pembelajaran interaktif pada kelas eksperimen di kelas III SD Negeri 20 Mambok Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa pada pengukuran awal (*pre-test*) di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada Sub Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SD Negeri 20 Mambok Tahun Ajaran 2024/2025.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa pada pengukuran akhir (*post-test*) di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada Sub Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SD Negeri 20 Mambok Tahun Ajaran 2024/2025.
4. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa pada *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen pada Sub Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SD Negeri 20 Mambok Tahun Ajaran 2024/2025.
5. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa pada *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol pada Sub Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SD Negeri 20 Mambok Tahun Ajaran 2024/2025.
6. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan video pembelajaran interaktif pada Sub Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SD Negeri 20 Mambok Tahun Ajaran 2024/2025.

D. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini ada dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat teoritis adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama berkaitan dengan penggunaan dan pemanfaatan video pembelajaran interaktif pada pembelajaran tematik terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran terutama bagi kelas rendah.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih luas dan pengaruh terhadap hasil belajar siswa terutama pada pembelajaran tematik.

b. Bagi Guru

penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai informasi dan panduan dalam memilih media pembelajaran yang baik dan menarik minat siswa dalam proses belajar terutama pada kelas rendah.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah semangat siswa dalam belajar, sehingga dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam menggunakan video pembelajaran interaktif agar pembelajaran

lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa mudah memahami materi saat belajar di Sekolah.

- e. Bagi lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Penelitian ini menggunakan video pembelajaran interaktif diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa-mahasiswi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang sebagai pedoman karya ilmiah kedepannya.

E. Variabel penelitian

1. Variabel Bebas

Sugiyono (2019: 69) “variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)”. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan video pembelajaran interaktif (X).

2. Variabel Terikat

Sugiyono (2019: 69) “variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi sebab akibat, karena adanya variabel bebas”. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa (Y).

F. Definisi operasional

Untuk memperjelas sehingga tidak terjadi kesalahpahaman dalam penafsiran tentang variabel penelitian serta untuk memperjelas dan mempertegas makna dari istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka

perlu dijelaskan beberapa hal yang bersifat operasional, definisi operasional atau yang sering dikenal dengan penjelasan istilah adalah menjelaskan aspek-aspek yang diteliti dan dijabarkan secara lebih rinci.

Dari permasalahan yang dirumuskan peneliti sebelumnya, maka diperoleh definisi istilah sebagai berikut:

1. Video Pembelajaran Interaktif

Video interaktif adalah metode penceritaan berbasis audio visual yang akan mengajak penonton sebagai pengguna, pemilik, dan partisipan aktif terhadap media yang dikemas secara sinematik (Putri, 2019: 2). Materi yang dikemas dalam sebuah video akan memudahkan siswa lebih paham terkait pesan yang akan disampaikan. Siswa juga akan lebih tertarik dengan desain yang dibuat, sehingga materi akan lebih diingat oleh siswa. Penggunaan video interaktif dalam kegiatan belajar mengajar ini juga dinilai lebih efektif dalam keberhasilan belajar siswa. Kelebihan dari video interaktif sebagai media pembelajaran yaitu karena bisa menyisipkan beberapa fitur di dalamnya, seperti pertanyaan di dalam videonya. Sehingga, setelah siswa menonton materi dalam video dapat sekaligus menjawab soal-soal terkait materi. Dengan ini dapat menghemat waktu dalam belajar. Selain itu, penggunaan video sebagai media pembelajaran ini bersifat fleksibel, dalam artian siswa dapat menontonnya kapan saja dan dimana saja. Siswa juga dapat memutar kembali video ketika dirasa belum paham.

2. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif merupakan sebuah hasil yang diperoleh siswa setelah proses belajar dalam jangka waktu tertentu. Hasil belajar dapat dibedakan menjadi 3 domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain Kognitif merupakan ranah yang mencakup dengan kegiatan mental berfikir (otak). Ada 6 tingkatan domain kognitif, pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6).

Berdasarkan pengertian diatas hasil belajar kognitif merupakan hasil yang diperoleh siswa dari kemampuan yang dimiliki berdasarkan 6 (enam) aspek sehingga memudahkan siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siwa.

3. Tema 1 Subtema Sub Tema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup

Pembelajaran tematik merupakan pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa bidang studi. Pendekatan belajar mengajar seperti ini diharapkan akan dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Arti bermakna disini dikarenakan dalam pembelajaran terpadu diharapkan anak akan memperoleh pemahaman terhadap konsep-konsep yang mereka pelajari dengan melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami.