

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemahaman yaitu sebuah prosedur dimana terdapat suatu tingkah laku, dan bagaimana cara seseorang dapat memahami. Dapat dinyatakan dengan demikian dikarenakan dalam mencapai pemahaman seseorang harus mengontrol pembelajaran dan berpikir. Pemahaman yang dilakukan didalam sebuah pembelajaran adalah sebuah tingkat kemampuan yang diharapkan seseorang dapat memahami makna atau konsep. Didalam hal ini seseorang diharapkan tidak hanya hafal verbalitasnya saja, akan tetapi seseorang memahami konsep berbagai masalah atau fakta yang dinyatakan, maka dari itu harus dapat mengklasifikasikan, memberi contoh, menjelaskan, membandingkan, menjelaskan, menyimpulkan serta menginterpretasikan. Dalam pembelajaran pada pemahaman konsep siswa pada umumnya dikatakan rendah dikarenakan oleh banyak faktor, diantaranya guru kurang menerapkan pemahaman konsep yang kuat pada saat melakukan pembelajaran Kusuma, *et al.* (2022). Media pembelajaran dan Model pembelajaran merupakan hal yang sangat mempengaruhi mutu dan kualitas dalam pembelajaran yang dikemukakan oleh Muqit & Djuwairiyah, (2017) model pembelajaran merupakan sebuah rencana pembelajaran didalam kelas pada saat pembelajaran didalam tutorialnya atau untuk penentuan sebuah perangkat pembelajaran dididalamnya terdapat film atau buku. Menurut Anderson et al., dalam (Afifah, 2019) Didalam hal ini terdapat pemahaman yang jenisnya ada tujuh, yaitu memberikan contoh, mengklasifikasikan, menginterpretasikan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.

Pemahaman bisa dikatakan tinggi satu tingkat daripada hafalan. Pemahaman sangat perlu memiliki kemampuan dalam mencapai maksud atau tujuan sebuah konsep. Maka

dari itu pemahaman memerlukan adanya hubungan antara sebuah konsep dengan tujuan atau maksud dari sebuah konsep. Dalam Samianto, (2020) Gardner mengatakan, pemahaman merupakan suatu aspek penting yang digunakan dalam pembelajaran yang berguna untuk mengembangkan model pembelajaran dengan memperhatikan apa indikator dari pemahaman. Anderson et al. Mengatakan *comprehension is defined as making sense of instructional messages, including oral, written, and graphic communication*. Didalam pendapat itu dijelaskan bahwa seseorang bisa dikatakan dapat paham akan sebuah konsep maka mereka dapat memahami makna dari suatu pengajaran yang disampaikan seperti tulisan, komunikasi secara lisan, serta grafik. Seseorang juga dapat dinyatakan paham akan sebuah pengetahuan baru ketika mereka dapat mengkombinasikan hubungan antara pengetahuan yang baru didapatkan dan skema kognitif sudah ada pada dirinya. Seseorang bisa dilihat pada tingkat pemahamannya terhadap sebuah konsep dengan cara melihat apa saja jenis pemahaman yang ada pada dirinya.

Pemahaman konsep adalah salah satu aspek yang begitu diperlukan didalam sebuah pembelajaran, dikarenakan dengan adanya pemahaman konsep siswa bisa mengembangkan kemampuannya didalam materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pemahaman konsep dibentuk dari dua kata yang merupakan pemahaman serta konsep. Banyak para ahli yang sudah mengungkapkan tentang definisi pemahaman. Menurut Depdiknas dalam Apriliyana, *et al.* (2023) Pemahaman bisa diartikan sebagai sebuah prosedur tentang bagaimana memahami makna atau arti tertentu dengan kemampuan yang digunakan dalam situasi lainnya. Rachman, (2018) Mengatakan bahwa pemahaman merupakan sebuah tingkat keahlian yang diharapkan siswa bisa memahami tujuan atau konsep, keadaan, dan kenyataan yang diketahui. Senada dengan ini Argikas & Khuzaini, (2016) mengemukakan bahwa pemahaman merupakan bagaimana cara seseorang bisa membedakan, memberi contoh, memperkirakan, menuliskan kembali, menyimpulkan, memperluas, dan menduga.

Dari pernyataan-pernyataan diatas peneliti kemudian melakukan sebuah penelitian yang dilaksanakan dikelas II SD IT Cahaya Ummat. Sebelumnya peneliti melakukan observasi dan studi pendahuluan di kelas II SD IT Cahaya Ummat. Pada saat melakukan observasi peneliti sempat melakukan wawancara terhadap guru kelas tentang media dan model apa saja yang pernah digunakan dalam pembelajaran. Dari hal tersebut peneliti dapat mengetahui penyebab dari permasalahan yang dihadapi guru disaat jam pembelajaran sedang berlangsung yaitu kurangnya media dan model pembelajaran yang berinovasi, guru juga masih sering menggunakan model ceramah dalam pembelajaran serta kurangnya pemahaman konsep siswa dan kurangnya kefokusian siswa pada saat jam pembelajaran berlangsung. Sehingga banyak siswa yang tidak bisa maksimal dalam tingkat pencapaian belajarnya. Hal ini dapat dilihat perbandingan siswa kelas eksperimen serta kelas kontrol pada tabel yang ada dibawah ini:

Tabel 1.1 Hasil studi pendahuluan pemahaman konsep siswa.

No	Indikator	Kelas A	Kelas 2B	Rata-rata
1.	Menafsirkan	40,7%	29,6%	35,1%
2.	Memberi contoh	37,9%	30,5%	34,2%
3.	Mengklasifikasikan	59,2%	41,6%	50,4%
4.	Meringkas	49%	48,1%	48,5%
5.	Menarik inferensi	42,5%	34,2%	38,3%
6.	Membandingkan	43,5%	37%	40,2%
7.	Menjelaskan	47,2%	35,1%	41,1%
	Rata-rata	45,7%	36,5%	41,7%

Dari tabel yang tertera diatas didapat hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan oleh peneliti dikelas II di SD IT Cahaya Ummat dengan jumlah 54 siswa, yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah rata-rata (41,7%). Dan dari hasil tersebut peneliti dapat membedakan mana kelas yang harus dijadikan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dalam penelitian ini kelas eksperimen adalah kelas II A sedangkan kelas control adalah kelas II B. Rendahnya pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran diamati dari indikator pemahaman konsep yaitu Menafsirkan (35,1%),

Memberi contoh (34,2%) Mengklasifikasi (50,4%), Meringkas (48,5%), Menarik inferensi (38,3%), Membandingkan (40,2%), Menjelaskan (41,7%), Dari data studi pendahuluan tersebut diperoleh rata-rata tingkat pemahaman konsep siswa dimana kelas eksperimen(45,7%) dan kelas kontrol (36,5%) dimana kelas eksperimen mendapatkan hasil yang lebih rendah disbanding kelas kontrol.

Selain melakukan studi pendahuluan peneliti juga melakukan observasi dengan cara membagikan angket kepada seluruh siswa dikelas II SD IT Cahaya Ummat pada saat setelah melakukan perizinan di SD IT Cahaya Ummat. Peneliti melakukan observasi dikelas II pada saat itu pembelajaran hampir selesai, terlihat beberapa siswa yang sepertinya masih mementingkan bermainnya. Dalam hal ini peneliti juga sempat melakukan wawancara tidak terstruktur kepada guru kelas tentang permasalahan-permasalahan yang dihadapi selama pembelajaran. Dijelaskan bahwasannya banyaknya siswa yang tingkat kefokusannya masih kurang pada saat mengikuti pembelajaran serta kurangnya pemahaman konsep pada siswa dikarenakan media dan model pembelajaran yang digunakan guru kurang berinovasi.

Dibawah ini merupakan tabel hasil angket yang telah diberikan dikelas II A dan II B.

Tabel 1.2 Hasil Angket studi pendahuluan

Kelas	Indikator			Rata-rata
	Pemahaman Konsep	Kepuasan Model Pembelajaran	Kepuasan Media Pembelajaran	
II A	49,79%	41,66%	38,27%	38,27%
II B	35,80%	38,88%	35,80%	35,80%
Rata-rata	42,80%	40,27%	37,04%	37,04%

Dapat diketahui bahwasannya hasil dari angket yang telah peneliti bagikan dikelas II SD IT Cahaya Ummat adalah diperoleh rata-rata sebagai berikut : 42,80% merupakan hasil rata-rata dari pemahaman konsep dan 40,27% adalah hasil rata-rata dari kepuasan

siswa terhadap model pembelajaran sedangkan 37,04% adalah hasil rata-rata kepuasan siswa terhadap media pembelajaran. Diketahui pada tabel 1.2 kelas II A mendapatkan rata-rata 38,27% sedangkan dikelas II B mendapatkan rata-rata 35,27% dan untuk rata-rata keseluruhan mendapatkan 37,04%, dengan ini dapat dinyatakan bahwa indikator pemahaman konsep siswa adalah indikator yang mendapat rata-rata terendah.

Untuk dapat mengatasi permasalahan diatas guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sangat erat kaitanya dengan pemahaman konsep yaitu model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu dengan berusaha memahami arti sebuah konsep, dan sebuah hubungan dengan cara mempertimbangkan dan akhirnya sampai pada sebuah kesimpulan. *Discovery* bias terjadi jika seseorang terlibat didalam penggunaan sebuah proses terutama mentalnya guna untuk menemukan sebuah prinsip dan konsep. *Discovery* dilakukan dengan sebuah klasifikasi, observasi, inferensi, pengukuran, penentuan, dan prediksi. Langkah kerja model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu mulai dari Memberikan rangsangan, menyatakan/ mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, mengolah data, mendemonstrasikan dan menarik kesimpulan/generalisasi.

Untuk dapat mencapai peningkatan pemahaman konsep pada siswa. Media pembelajaran adalah salah satu alternatif untuk digunakan sebagai pedoman untuk guru mencapai tujuan yang berkualitas didalam belajar. Pada hal ini peneliti menggunakan media berupa video interaktif. Video interaktif merupakan salah satu cara dengan penceritaan yang menggunakan audio visual serta dapat mengajak seorang penonton ataupun pengguna aktif terhadap media yang sudah dikemas dengan secara sinematik Saragih et al., (2021).

.Pembelajaran yang sudah disampaikan didalam sebuah video dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan. Video juga

dapat menarik minat siswa didalam pembelajaran hingga materi yang telah disampaikan oleh guru bisa mudah diingat dan diterima oleh siswa dengan lebih baik. Penggunaan video interaktif bisa dikatakan lebih efektif untuk melakukan pembelajaran. Media pembelajaran video interaktif memiliki banyak kelebihan salah satunya yaitu dapat menyisipkan fitur-fitur yang menarik didalamnya. Seperti menyisipkan beberapa pertanyaan mengenai materi dengan gambar. Sehingga, sesudah siswa diberikan pembelajaran lewat video sekaligus bisa menjawab soal yang terkait dengan materi. Dengan menggunakan cara ini dapat mempersingkat waktu pembelajaran. Menggunakan video dalam pembelajaran juga bersifat sangat fleksibel, yaitu siswa bisa memutarinya kapanpun dan dimanapun. Siswa juga bisa menonton kembali video saat merasa belum memahami terkait materi tersebut. Video interaktif juga merupakan perangkat yang dapat digunakan untuk dapat mendorong kegiatan belajar mengajar lebih gampang dan menyenangkan.

Dilihat dari latar belakang yang sudah diketahui diatas maka didalam penelitian kali ini peneliti memberikan judul Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Video Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas II SD IT Cahaya Ummat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa kelas II SD IT Cahaya Ummat melalui penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media video interaktif?

2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media video interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas II SD IT Cahaya Ummat?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan pemahaman konsep siswa kelas II SD IT Cahaya Ummat melalui penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media video interaktif.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan media video interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas II SD IT Cahaya Ummat, Semarang

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap hasil penelitian ini bermanfaat baik secara praktis maupun teoritis. Keuntungan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah pengetahuan lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* terhadap pemahaman konsep siswa kelas II SD IT Cahaya Ummat Semarang.
- b. Bisa dijadikan bahan referensi ataupun memberikan masukan untuk peneliti yang lain demi berkembangnya pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

- 1) Dapat digunakan sebagai bahan untuk lebih mengembangkan lagi model pembelajaran.
- 2) Dapat mengetahui pengaruh dari penggunaan media video interaktif yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas II SD IT Cahaya Ummat, Semarang.
- 3) Sebagai alat atau alternatif pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
- 4) Bisa digunakan untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru didalam proses belajar.

b. Bagi Siswa

- 1) Dengan media video interaktif dapat melatih siswa untuk bekerjasama.
- 2) Melalui media video interaktif bisa menumbuhkan rasa keingintahuan siswa dalam proses pembelajaran.
- 3) Melalui media video interaktif bisa meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.

c. Bagi Sekolah

Bisa memberikan motivasi atau dorongan dalam mengembangkan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan bermutu didalam meningkatkan kualitas belajar di sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman dalam melakukan penelitian media Video interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa.