

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemahaman konsep adalah proses kognitif yang mendalam, di mana individu, khususnya siswa, dapat memahami, menjelaskan, dan mengaplikasikan konsep-konsep yang telah dipelajari dalam berbagai situasi. Pemahaman konsep bukan hanya sebatas menghafal definisi, tetapi lebih kepada kemampuan untuk menjelaskan kembali materi dengan kata-kata sendiri, membedakan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep, serta menarik kesimpulan secara mandiri tanpa bantuan simbol atau gambaran visual. Hal ini penting untuk membentuk pemahaman yang bermakna, yang memungkinkan siswa menghubungkan pengetahuan yang telah dipelajari dengan pengetahuan baru.

Namun, meskipun pemahaman konsep sangat penting dalam proses pembelajaran, banyak ditemukan permasalahan di sekolah yang menghambat pencapaian pemahaman yang maksimal. Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh siswa adalah keterbatasan dalam pemahaman konsep-konsep abstrak yang kompleks. Dalam banyak kasus, pengajaran yang bersifat konvensional, di mana siswa lebih banyak menerima informasi tanpa kesempatan untuk berinteraksi atau merefleksikan materi karena model pembelajaran yang masih tradisional, seringkali membuat siswa kesulitan dalam mengaitkan konsep-konsep tersebut dengan pengalaman atau pengetahuan mereka sehari-hari. Hal ini berujung pada pemahaman yang dangkal atau hanya sebatas menghafal tanpa pemahaman yang mendalam.

Paradigma pengajaran di pendidikan tinggi telah berubah secara bertahap dalam beberapa tahun terakhir. Model Flipped Classroom yang lebih aktif dan berfokus pada siswa secara bertahap menggantikan model tradisional yang berpusat pada guru. Perkembangan teknologi juga memainkan peran penting dalam perubahan media pembelajaran salah satunya media video interaktif, Model Flipped Classroom sangat bergantung pada media digital, terutama video

interaktif, karena media tersebut yang mengganti peran ceramah guru dengan materi pembelajaran yang dapat diakses kapan saja, meningkatkan keterlibatan siswa melalui elemen interaktif seperti kuis dalam video, simulasi, atau pertanyaan reflektif dan menyediakan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan memungkinkan pembelajaran yang lebih mendalam di kelas karena waktu tatap muka digunakan untuk diskusi dan praktik, bukan sekadar penyampaian teori.

Penelitian ini dilakukan di SD Wujud Kasih Ungaran dan SD Kristen Bandarjo, yang terletak di Kabupaten Semarang. Kedua sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian, kebutuhan akan peningkatan pemahaman konsep siswa Berdasarkan studi pendahuluan, pemahaman konsep IPS siswa di kedua sekolah masih tergolong rendah, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil angket dan observasi awal, dan kemampuan akses terhadap teknologi dimana kedua sekolah ini telah memiliki fasilitas pendukung untuk pembelajaran berbasis teknologi, seperti perangkat komputer, proyektor, dan akses internet. Dan dukungan dari guru dan kedua sekolah terbuka terhadap inovasi pembelajaran, termasuk penerapan model Flipped Classroom dengan bantuan video interaktif.

Masih rendahnya hasil belajar IPS kelas V dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar terjadi karena beberapa faktor yaitu faktor dari siswa sendiri dan faktor dari guru kelas. Faktor penyebab dari siswa yaitu: 1) siswa kurang memahami materi yang diajarkan sehingga berdampak pada rendahnya ketercapaian siswa dalam mencapai KKM yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah, 2) kurang aktif dalam proses pembelajaran IPS, 3) siswa kurang termotivasi dalam belajar karena pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang menarik, 4) siswa kurang fokus terhadap penjelasan materi IPS yang disampaikan oleh guru, 5) Mewabahnya suatu virus yang bernama Corona (Covid-19) terjadinya perubahan yang sangat besar terhadap segala aspek termasuk pada bidang pendidikan, sehingga beralihnya sistem pembelajaran menjadi sistem online (daring).

Guru sering kali merancang materi pembelajaran dalam berbagai format multimedia, terutama dalam bentuk video (Zainuddin, 2018). Materi-materi ini biasanya disimpan di platform digital, memungkinkan siswa untuk mengaksesnya dengan mudah kapan pun sebelum menghadiri kelas (Abeysekera dan Dawson, 2015). Dengan pendekatan ini, pembelajaran yang praktis terfasilitasi oleh teknologi (Froehlich, 2018).

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka siswa perlu meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep agar dapat mencapai hasil belajar yang baik dan berkualitas. Menurut Anderson & Krathwohl (dalam Kharim, 2017: 13), terdapat tujuh kategori proses kognitif dalam memahami konsep, yaitu: 1) Menafsirkan (*interpreting*), yang melibatkan proses mengubah suatu gambaran menjadi bentuk lain. 2) Mencontohkan (*exemplifying*), yaitu mencari contoh atau ilustrasi mengenai konsep atau prinsip dengan memberikan contoh konkret. 3) Mengklasifikasikan (*classifying*), yang melibatkan penempatan sesuatu ke dalam kategori atau kelompok tertentu. 4) Merangkum (*summarizing*), yaitu menggambarkan tema umum atau poin-poin utama secara abstrak. 5) Menyimpulkan (*inferring*), yaitu membuat kesimpulan logis berdasarkan informasi yang diperoleh. 6) Membandingkan (*comparing*), yang melibatkan menentukan hubungan antara dua ide, dua objek, dan sejenisnya. 7) Menjelaskan (*explaining*), yaitu membentuk model sebab-akibat dalam suatu sistem.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang telah dilakukan di kelas 5 SD Wujud Kasih Ungaran terdapat 18 siswa, sedangkan di kelas 5 SD Kristen Bandarjo terdapat 13 siswa, nampak bahwa guru perlu memilih model pembelajaran yang tepat, kreatif dan inovatif dalam pembelajaran yang dapat menumbuhkan rasa antusias dan menyenangkan, menciptakan kondisi belajar yang kondusif, melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga konsep dan materi pelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan siswa dapat mencapai ketuntasan belajar yang telah ditentukan. Oleh karena itu siswa kelas 5 SD Wujud Kasih Ungaran dan SD Kristen Bandarjo, menjadi populasi dalam penelitian ini. Hal ini didasarkan pada data pemahaman konsep dari studi

pendahuluan dan angket proses pembelajaran, yang menunjukkan bahwa hasil pembelajaran pemahaman konsep siswa kelas V di kedua sekolah tersebut masih dianggap rendah.

Berikut adalah rincian rata-rata di SD Wujud Kasih Ungaran dan SD Kristen Bandarjo.

Table 1.1 Data Awal Pemahaman Konsep siswa kelas 5

Indikator	SD Wujud Kasih Ungaran	SD Kristen Bandarjo	Rata-rata
Menafsirkan (interpreting)	18,30 %	22,50 %	20,40%
Mencontohkan (exemplifying)	27,50 %	34,60 %	31,55%
Mengklasifikasikan (classifying)	16,80 %	23,20 %	20,00 %
Merangkum (summarising)	25,20%	31,70 %	28,45%
Menyimpulkan (inferring)	15,80%	21,20%	18,50%
Membandingkan (comparing)	45,20%	51,70%	48,45%
Menjelaskan (explaining)	12,40%	41,70%	27,05%
Rata-Rata	23,03%	32,37%	27,70%

Berdasarkan data soal di atas, rata-rata pemahaman konsep siswa kelas 5 adalah 18,41%. Secara lebih rinci, kemampuan menafsirkan (interpreting) mencapai 20,4%, mencontohkan (exemplifying) 41,05%, mengklasifikasikan (classifying) 20%, merangkum (summarizing) 28,45%, menyimpulkan (inferring) 18,5%, membandingkan (comparing) 48,45%, dan menjelaskan (explaining) 27,05%.

Data dari angket mengenai proses pembelajaran siswa kelas V di SD Wujud Kasih Ungaran dan SD Kristen Bandarjo mencakup pernyataan tentang indikator pemahaman konsep, model pembelajaran, serta media yang digunakan oleh guru

dalam pembelajaran. Berikut adalah rincian rata-rata hasil angket dari kedua sekolah tersebut.

Table 1.2 Data Angket Pemahaman Konsep siswa kelas 5

Kelas V	Indikator			Rata-rata
	Pemahaman Konsep	Model Pembelajaran	Media Pembelajaran	
SD Wujud Kasih Ungaran	12,60%	15,60%	7,45%	11,88%
SD Kristen Bandarjo	15,23%	19,45%	12,80%	15,83%
Jumlah	27,83%	35,05%	20,25%	27,71%
Rata-rata	13,92%	17,53%	10,13%	13,86%

Berdasarkan angket yang diisi, diketahui bahwa rata-rata pada siswa kelas V di SD Wujud Kasih Ungaran menunjukkan Pemahaman Konsep sebesar 12,60%, Model Pembelajaran sebesar 15,60%, dan Media Pembelajaran sebesar 7,45%. Sementara itu, di SD Kristen Bandarjo, Pemahaman Konsep mencapai 15,23%, Model Pembelajaran 19,45%, dan Media Pembelajaran 12,80%.

Dari situasi tersebut, Rendahnya pemahaman konsep siswa yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih tradisional, kurangnya media interaktif, dan keterbatasan waktu di kelas. Oleh karena itu, model Flipped Classroom dengan media video interaktif menjadi solusi efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran, mengatasi tantangan dalam proses belajar-mengajar merupakan langkah awal dari inovasi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Selain membantu guru dalam menyampaikan materi, inovasi ini juga dapat memfasilitasi siswa dalam memahami konsep yang diajarkan. Model pembelajaran yang akan diterapkan oleh peneliti untuk meningkatkan pemahaman konsep IPS murid kelas V di SD adalah pengaruh *flipped classroom model* dengan menggunakan video interaktif.

Tidak memahami konsep dapat disebabkan oleh banyak hal, salah satunya

adalah kesalahan dalam memilih model pembelajaran. Seperti yang dinyatakan oleh Saputra dan Mujib (2018), yang menyatakan bahwa kurangnya pemahaman konsep dapat disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kebutuhan saat itu.

Model pembelajaran *flipped classroom* adalah pendekatan yang mengintegrasikan pembelajaran di dalam dan di luar kelas untuk meningkatkan efektivitas belajar. Dalam model ini, aktivitas yang biasanya dilakukan di kelas dipindahkan ke luar kelas, sedangkan kegiatan yang biasanya dilakukan di luar kelas dibawa ke dalam kelas. Guru berperan sebagai fasilitator, menyediakan materi pembelajaran dalam format digital seperti video agar siswa dapat mempelajarinya di rumah, sehingga mereka lebih siap untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Menurut Yulietri dan rekan (2015), *flipped classroom* adalah model di mana siswa mempelajari materi sebelum kelas dimulai, dan kegiatan di dalam kelas difokuskan pada tugas, diskusi, atau pemecahan masalah terkait materi yang sudah dipelajari.

Model pembelajaran *flipped classroom* merupakan pendekatan yang menggabungkan pembelajaran di dalam dan di luar kelas untuk meningkatkan efektivitas proses belajar. Dalam pendekatan ini, kegiatan yang biasanya dilakukan di dalam kelas dipindahkan ke luar kelas, sementara aktivitas yang biasanya dilakukan di luar kelas dipindahkan ke dalam kelas. Guru berperan sebagai fasilitator dengan menyediakan materi pembelajaran dalam format digital, seperti video, sehingga siswa dapat mempelajarinya di rumah dan lebih siap saat mengikuti pembelajaran di kelas. Menurut Yulietri dan rekan (2015), *flipped classroom* adalah model di mana siswa mempelajari materi sebelum kelas dimulai, sehingga kegiatan di kelas dapat difokuskan pada tugas, diskusi, atau pemecahan masalah yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya pemahaman konsep siswa di kelas V Sekolah Dasar, diperlukan solusi berbasis media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Oleh karena itu pembelajaran terbalik (*Flipped Classroom Model*

atau FCM) muncul sebagai pendekatan yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring. Metode ini memungkinkan siswa untuk mempelajari materi di luar kelas dan memanfaatkan waktu mereka di kelas untuk kegiatan yang lebih bermanfaat dan interaktif. Mereka juga memiliki fokus untuk memecahkan masalah. (Mengual-Andrés dkk., 2020).

Salah satu media yang dapat diimplementasikan adalah *Video Interaktif* yang mendukung model pembelajaran *Flipped Classroom*. Penggunaan media ini berpotensi meningkatkan pemahaman siswa karena:

1. Video interaktif memungkinkan penyampaian materi secara visual dengan animasi, gambar, dan suara yang membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah. Materi yang kompleks dapat dipecah menjadi bagian yang sederhana sehingga lebih mudah dipahami.
2. Siswa dapat mempelajari materi melalui *Video Interaktif* sebelum pembelajaran tatap muka di kelas. Hal ini memberikan waktu bagi siswa untuk mempelajari materi sesuai dengan kecepatan belajar mereka sendiri.
3. Video interaktif sering kali disertai dengan kuis atau pertanyaan yang memungkinkan siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka selama proses belajar. Guru dapat menggunakan hasil tersebut untuk memberikan umpan balik yang lebih spesifik saat pembelajaran berlangsung.
4. Media Video interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi yang menarik, siswa cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.
5. Mendukung Pembelajaran Kolaboratif Model flipped classroom memungkinkan lebih banyak waktu di kelas untuk kegiatan diskusi, kolaborasi, dan penyelesaian masalah yang mendalam, sehingga siswa dapat berbagi pemahaman dan saling belajar.

Dengan mengintegrasikan media *Video Interaktif* dalam pendekatan *Flipped Classroom*, diharapkan siswa dapat lebih memahami konsep-konsep yang diajarkan, khususnya pada mata pelajaran yang memerlukan pemahaman mendalam seperti IPS. Salah satu dari model pembelajaran aktif tersebut adalah FCM (*flipped class, flipped learning*), yang diakui sebagai model yang efektif bagi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran aktif serta memfasilitasi interaksi yang bermakna antara mereka dan guru (Pluta et al., 2013). Selain itu, penggunaan teknologi ini juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih modern, relevan, dan efektif. Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan di atas, penelitian ini dilakukan dengan memilih judul **“Pengaruh Flipped Classroom Model Berbantuan Video Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Apakah terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa dengan menggunakan *Flipped Classroom Model* berbantuan *Video Interaktif* terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar?
- 1.2.2 Apakah terdapat pengaruh *Flipped Classroom Model* berbantuan *Video Interaktif* terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Untuk mengetahui perbedaan pemahaman konsep siswa dengan menggunakan *Flipped Classroom Model* berbantuan *Video Interaktif* terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar
- 1.3.2 Untuk mengetahui pengaruh penggunaan pemahaman konsep siswa dengan menggunakan *Flipped Classroom Model* berbantuan *Video Interaktif* terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat,

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Sebagai referensi penelitian di bidang pendidikan SD khususnya penggunaan *Flipped Classroom Model* berbantuan *Video Interaktif* terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa.
2. Sebagai referensi pemecahan masalah pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan terhadap Pemahaman Konsep Siswa.
3. Hasil penelitian ini di harapkan sebagai pedoman dan referensi untuk mengembangkan penelitian penelitian yang berkaitan dengan tingkat pemahaman konsep siswa melalui *Flipped Classroom Model* berbantuan *Video Interaktif*

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan kajian dan mendukung pengembangan pengetahuan dalam penelitian yang terkait dengan topik tersebut.

2. Bagi Siswa

Diharapkan Siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep dalam proses pembelajaran menggunakan *Flipped Classroom Model* berbantuan *Video Interaktif* sehingga pemahaman konsep siswa meningkat dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

3. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dan informasi bagi guru tentang pemahaman konsep belajar siswa dengan *Flipped Classroom Model* berbantuan *Video Interaktif* terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu mewujudkan Pendidikan yang lebih baik dan berkualitas serta menemukan solusi pendidikan yang baik.