

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan Alam (IPA) merupakan sebuah disiplin ilmu yang mempelajari tentang alam (Baharuddin et al., 2018). Dalam pembelajaran IPA terdapat konsep abstrak dan erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Kurikulum IPA menitikberatkan pada pengalaman langsung dalam mempelajari kejadian yang terjadi di lingkungan sekitar. Sehingga dengan adanya hal ini, diperlukan sebuah pembelajaran yang menuju pada ketertarikan siswa yang diharapkan akan memunculkan motivasi siswa dalam belajar.

Dunia pendidikan saat ini memiliki beberapa permasalahan yang perlu diperbaiki, satu diantaranya yaitu dalam proses pembelajaran. Pada saat ini, proses pembelajaran masih dilakukan di dalam kelas, dimana dalam proses pembelajaran guru masih menerapkan metode ceramah dalam penyampaian informasi sehingga membuat siswa merasa bosan (Ilmi *et al.*, 2021). Hal ini dikarenakan pembelajaran yang kurang menarik serta kurangnya media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dan guru hanya menerangkan materi pelajaran dan jarang menggunakan media pembelajaran (Mahesti & Koeswanti, 2021). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Veronica *et al.* (2018), menjelaskan bahwa sebagian siswa menyebutkan bahwa pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang kurang menarik. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang berlangsung secara monoton tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Materi IPA masih dianggap sulit oleh sebagian siswa, khususnya yaitu pada materi sistem pernapasan (Panjaitan *et al.*, 2020). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Panjaitan *et al.* (2020), menjelaskan bahwa materi sistem pernapasan merupakan salah satu materi yang dianggap sulit bagi siswa. Hal ini dikarenakan materi sistem pernapasan berkaitan dengan organ-organ manusia itu sendiri, dilihat dari obyek dan sifat materinya, sistem pernapasan ini bahkan terjadi di dalam tubuh yang tidak bisa diamati secara langsung sehingga siswa akan kesulitan untuk membayangkannya. Maka berdasarkan uraian tersebut, dalam materi ini dibutuhkan sumber atau media belajar yang dapat menggambarkan konsep-konsepnya secara jelas dan mudah di ingat agar materi tersebut tidak lagi abstrak. Dengan demikian, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru perlu mempersiapkan pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Hal ini dikarenakan, motivasi belajar dapat menambah perhatian siswa dalam belajar, dan ini sangat berpengaruh dalam proses kegiatan belajar mengajar (Ilmi *et al.*, 2021)

Pembelajaran IPA di sekolah dapat memberikan pengalaman belajar yang baik bagi siswa. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar, salah satunya yaitu motivasi belajar yang keluar dari dalam diri. Menurut Pratama *et al.* (2019) motivasi belajar merupakan suatu keinginan siswa yang di dorong oleh hasrat hati untuk menjalankan kegiatan belajar mengenai suatu hal untuk mencapai suatu keberhasilan dalam belajar. Motivasi belajar juga dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri maupun dari luar diri individu sehingga dapat menumbuhkan semangat dalam belajar, Monika & Adman (dalam Andriani & Rasto, 2019).

Perlu diketahui bahwa motivasi yang berasal dari dalam diri siswa akan berdampak pada karakter siswa yang bersemangat dan berkonsentrasi penuh terhadap pembelajaran. Hasil penelitian oleh Sari *et al.* (2020) menyatakan bahwa saat berlangsungnya pembelajaran IPA di dalam kelas, dijumpai kondisi belajar siswa yang kurang baik seperti siswa ada yang mengantuk, mencorat-coret nuku, mengobrol dengan teman sebangku dan bahkan melamun saat guru menjelaskan materi. Permasalahan ini bisa saja disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar pada siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Arief & Isnaini (2020) diperoleh data bahwa sebagian guru ditemukan menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah, banyak siswa yang kurang antusias dengan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Sari & Ayu (2021) diperoleh beberapa permasalahan yaitu media pembelajaran yang kurang memadai, saat pembelajaran hanya menggunakan buku, papan tulis tanpa menggunakan sarana pendukung lainnya karena keterbatasan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa merasa jenuh terhadap proses belajar dan pembelajaran. Pada saat peneliti melakukan kegiatan Asistensi Mengajar yang dilaksanakan pada bulan Agustus – November di SMP Al-Hikmah Burneh, ditemukan siswa yang tidur didalam kelas dan tidak merespon saat pembelajaran dan banyak siswa yang tidak memiliki semangat untuk belajar.

Sejalan dengan penelitian ini, terdapat beberapa teori dan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa motivasi belajar melibatkan tujuan-tujuan belajar dan strategi yang berkaitan dalam mencapai tujuan belajar tersebut (Andriani dan Rasto, 2019). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Pratama *et al.* (2019) menyatakan

bahwa motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar IPA. Penelitian yang dilakukan oleh Saputra *et al.* (2018) menyatakan bahwa motivasi belajar mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif yang dapat membuat siswa lebih mudah untuk memahami, mengerti dan mengingat materi yang disampaikan. Media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih menarik sehingga akan meningkatkan motivasi belajar pada siswa (Isnaini & Ariyanti, 2022). Salah satu contoh media yang cocok untuk dikembangkan yaitu media pembelajaran berbantuan musik atau pembelajaran yang berbantuan lagu (*Education Song*) yang berbasis *Audiovisual*. Dengan menggunakan media lagu yang berbasis *Audiovisual*, siswa akan tertarik terhadap pembelajaran. Hal ini dikarenakan adanya kombinasi tampilan gambar dan iringan musik atau lagu mengenai materi sistem pernapasan pada media tersebut (Griyanti *et al.*, 2018).

Menurut Ridwan (dalam Putri & Desyandari, 2019), seni musik berasal dari dua kata, yaitu “seni” dan “musik”. Seni merupakan hasil cipta, rasa dan karsa manusia yang diwujudkan dalam berbagai sarana. Sedangkan musik itu sendiri merupakan hasil pengolahan suara, melodi, harmoni, ritme, vokal, dan tempo. Perlu diketahui bahwa bernyanyi merupakan salah satu kreativitas musik. Penggunaan musik atau lagu dalam pembelajaran ini, guru menggunakan lagu yang disesuaikan

dengan materi ajar yang disampaikan pada pembelajaran IPA. Salah satu contohnya pada materi sistem pernapasan.

Bernyanyi menggunakan lagu dan melibatkan musik dalam pembelajaran akan sangat membantu siswa untuk memahami materi yang sulit untuk diingat. Media belajar ini sangat cocok untuk memperbaiki masalah pembelajaran yang telah diuraikan diatas. Sehingga nantinya siswa tidak lagi bosan dengan pembelajaran IPA dan siswa tidak lagi menganggap pembelajaran IPA sulit untuk dimengerti, dan hal ini akan menambah motivasi siswa dalam belajar. Menurut Ilmi *et al.* (2021) pembawaan lagu dalam pembelajaran dapat membantu daya ingat anak menjadi lebih baik, dan lagu merupakan suatu hal yang dapat memudahkan anak dalam memahami materi pembelajaran sehingga penggunaan lagu sangat penting karena dapat meningkatkan motivasi belajar bagi siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Desyandari (2019) menjelaskan bahwa dengan lagu, siswa dapat memahami dengan mudah pembelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Education Song* Berbasis *Audiovisual* pada Materi Sistem Pernapasan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa “.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang monoton dengan metode ceramah pada materi sistem pernapasan menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar.
2. Siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran pada materi sistem pernapasan
3. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut maka, rumusan masalah pada penelitian kali ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Education Song* berbasis *Audiovisual* pada materi sistem pernapasan?
2. Bagaimana respons siswa terhadap media pembelajaran *Education Song* berbasis *Audiovisual* pada materi sistem pernapasan?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Education Song* berbasis *Audiovisual* terhadap motivasi belajar siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian kali ini sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan isi media pembelajaran *Education Song* berbasis *Audiovisual* pada materi sistem pernapasan
2. Mengetahui respons siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Education Song* berbasis *Audiovisual* pada materi sistem pernapasan.
3. Mengetahui pengaruh media pembelajaran *Education Song* berbasis *Audiovisual* terhadap motivasi belajar siswa

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Education song* berbasis *Audiovisual* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam materi sistem pernapasan.
2. Siswa bisa dapat memahami dan mengingat pembelajaran pada materi sistem pernapasan

3. Sebagai dorongan dan motivasi untuk melakukan penelitian yang sejenis sekaligus pengembangannya.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pada penelitian kali ini sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa lagu (*Education Song*) berisikan penjelasan mengenai materi sistem pernapasan.
2. Media pembelajaran ini dikembangkan berbasis *Audiovisual* yang artinya pada media ini akan terdapat animasi gambar pendukung lagu mengenai sistem pernapasan.
3. Jenis musik yang digunakan pada media ini yaitu musik pop.
4. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan dua aplikasi. Untuk pengembangan lagu menggunakan aplikasi *Studio One* dan tampilan video menggunakan aplikasi *Canva*.
5. Produk akan disajikan dalam bentuk video yang akan diunggah dalam akun media sosial *You Tube*.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan semua hal yang dapat berupa benda atau lainnya yang berguna untuk sarana penyampaian informasi dari pihak satu ke pihak lainnya sehingga bisa merangsang motivasi serta meningkatkan daya serap terhadap pemahaman materi yang disampaikan (Daeli *et al.*, 2022)
2. *Education Song* diartikan juga sebagai lagu pembelajaran atau penerapan musik dalam pembelajaran. Penggunaan lagu akan sangat membantu dalam

pembelajaran serta meningkatkan kreatifitas guru maupun siswa dalam berkreasi (Putri & Desyandari, 2019).

3. Motivasi merupakan sebuah dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Upaya untuk mencapai perubahan tingkah laku dibutuhkan sebuah motivasi, yang mana motivasi ini bisa timbul dari luar (ekstrinsik) maupun dari dalam individu (intrinsik). Kedua faktor ini sangat berkesinambungan dalam peningkatan motivasi dalam belajar (Izzatunnisa *et al.*, 2021)