

BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (UU Sisdiknas)

Pada Bab IV pasal 17 UU sisdiknas No 20.Tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan dasar merupakan dasar atau fundamen dari jenjang pendidikan menengah maka perlu ditingkatkan kualitasnya. Salah satu mata pelajaran sekolah dasar yang perlu ditingkatkan yaitu Ilmu Pengetahuan Alam.

Berdasarkan PP Nomor 19 Tahun 2005 tentang standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat 1 menyatakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum,kejuruan,dan khusus untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah salah satunya yaitu kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan Teknologi.

Pendidikan mempunyai arti yang sangat penting dalam proses pembentukan diri seorang yang menyangkut aspek kognitif berupa kemampuan memecahkan masalah dan mencakup tujuan pengembangan aspek pribadi dan sosial yang memungkinkan orang bekerja dan hidup dalam suatu kelompok secara kreatif, berinisiatif, berempati, serta memiliki keterampilan interpersonal yang memadai sebagai bekal hidup di masyarakat.

Pendidikan merupakan sarat yang perlu dilakukan untuk memajukan dan mengembangkan suatu bangsa yang baik dan berkualitas, baik dibidang masyarakat, budaya ataupun kemajuan suatu teknologi. Pendidikan memegang peranan penting untuk menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas untuk membangun suatu bangsa yang lebih baik lagi. Untuk memajukan suatu bangsa dapat dilakukan dengan upaya peningkatan mutu pendidikan yang diawali

dengan tujuan pendidikan.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media adalah berbagai macam komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar (Arda, 2015). Sementara itu, Asosiasi Pendidikan Nasional di Amerika mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu upaya agar siswa memperoleh gambaran konkret tentang konsep yang harus dipahami. (Sutama dalam Akbar, 2007, hlm. 1)

Dalam suatu Pembelajaran mutlak diperlukan suatu media, karena media pembelajaran memiliki fungsi :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
2. Menambah gairah belajar.
3. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan.

Media interaktif adalah suatu media yang sangat kompleks yang menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, grafis, gambar, foto, audio dan video yang terintegrasi. Dengan adanya multimedia pembelajaran yang interaktif dapat membantu pendidik untuk mendesain pembelajaran secara kreatif agar proses pembelajaran menjadi inovatif, menarik, lebih interaktif sehingga kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan kapan dan dimana saja.

Menurut Munir (2012, hlm.7) menyatakan bahwa multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian juga minat. Dari pendapat tersebut menunjukkan bahwa media interaktif animasi mampu menarik minat belajar, tinggi rendahnya minat belajar akan berdampak pada tingkah laku dan kualitas peserta didik itu sendiri. Karena minat belajar adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu atau ketertarikan pada suatu hal yang ingin dicapai oleh seseorang dalam usaha untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam

jangka waktu yang lama atau relatif menetap melalui latihan.

IPA merupakan suatu ilmu yang membahas tentang gejala maupun kejadian yang terjadi di alam yang tersusun secara sistematis berdasarkan hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Jadi ilmu yang membahas kehidupan makhluk hidup di bumi baik kehidupan makhluk hidup seperti hewan, tumbuhan maupun manusia yang tersusun secara sistematis yang dihasilkan dari suatu pengamatan dan percobaan IPA merupakan bagian dari IPA.

Menurut Ahmad (2013, hlm. 167) mengatakan sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

Secara umum tujuan pembelajaran IPA SD yaitu siswa dapat memahami pengertian dasar tentang IPA yang selalu berkaitan dengan berbagai peristiwa ilmiah sederhana dan menyadari kebesaran Allah SWT sebagai pencipta alam semesta. Pendidikan IPA bermanfaat bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, pendidikan SD hendaknya dilakukan dengan cara yang benar agar menjadi landasan yang kuat untuk jenjang pendidikan berikutnya.

Pembelajaran IPA Kelas V disusun dan dilaksanakan berdasarkan kurikulum yang berisi petunjuk tentang kemampuan-kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa kelas V dalam pembelajaran IPA. Kemampuan yang ditekankan antara lain produk, sikap, nilai, dan moral.

Prasyarat kemampuan Produk, sikap, nilai dan moral bukanlah suatu kemampuan yang secara tiba-tiba dapat dimiliki oleh seorang anak, melainkan suatu kemampuan yang dimiliki melalui proses. Proses itu diantaranya melalui pengenalan, latihan dan belajar secara terus menerus. Setiap anak mempunyai kemampuan dan perkembangan yang berbeda-beda dan menyerap suatu materi. Oleh karena itu, guru dalam mengajarkan suatu materi haruslah menggunakan metode, pendekatan dan media yang bervariasi agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Metode adalah prosedur yang difokuskan untuk kemudahan siswa dalam memahami pembelajaran. Pendekatan adalah konsep dasar yang melingkupi metode dengan cakupan teori, sedangkan media adalah alat yang digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan peneliti pada April 2022 di SDN Loyang II, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajarannya masih dominan mendengarkan penjelasan guru di kelas, mencatat atau meringkas pelajaran dan hanya menggunakan buku pelajaran yang telah disediakan saja. Selain itu masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKM. KKM yaitu yaitu 70.

Untuk mengatasi rendahnya nilai IPA pada materi organ gerak hewan dan Manusia, pendidik dituntut inovatif dalam pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk menghindari pragmatisme bagi siswa. Pendidik sebagai fasilitator proses belajar anak harus mampu memilih media yang tepat, dan terampil menggunakan media yang dipilihnya sehingga dapat memudahkan penyampaian kompetensi yang disampaikan. Media tersebut harus sesuai dengan karakteristik dan keunikan anak.

Sehubungan dengan itu, terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan terhadap Pengaruh media interaktif Animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA diantaranya :

Menurut Darmawati saleh (2017) menyatakan bahwa media interaktif animasi berpengaruh pada hasil belajar siswa hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata sebelum diberi perlakuan yaitu 27,37, setelah menerapkan media interaktif animasi rata-rata nilai meningkat yaitu 48,73 dengan jumlah 40 orang dan menggunakan perhitungan Uji-T Microsoft Excel.

Menurut Sri Handayani (2019) Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA dilihat dari hipotesis dengan menggunakan uji "t" bahwa $t_{hitung} = 6,7079$ sedangkan t_{tabel} dengan dk atau df 38 pada taraf signifikan

5% yaitu $> 2,024$. dengan demikian thitung $>$ ttabel ($6,7079 > 2,024$) hal ini dapat dilihat uji thitung lebih besar dari pada uji ttabel. Maka dalam penelitian ini H_a diterima dan H_o ditolak Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya bahwa media animasi dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti menggunakan media pembelajaran yang tepat yaitu media interaktif animasi, yang menarik agar siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Peneliti akan menggunakan media Power Point, dan menayangkan video animasi

Dari uraian di atas,penulis merasa perlu melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Interaktif Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Tentang Organ Gerak Hewan dan Manusia”**.

B. Identifikasi Masalah

1. Pelaksanaan pembelajaran IPA materi Organ gerak hewan di kelas V SDN Loyang II Kecamatan Cikedung Kabupaten Indramayu masih bersifat klasikal sehingga kurang menarik minat dan perhatian siswa.
2. Pelaksanaan pembelajaran masih diwarnai pada penekanan aspek pengetahuan dan masih sedikit yang mengacu pada keterlibatan siswa dalam proses belajar itu sendiri.
3. Jumlah siswa yang terlalu banyak dalam satu kelas sehingga pembelajaran kurang efektif.
4. Nilai yang terdapat di kelas V SDN Loyang I dan Loyang II pada pembelajaran IPA masih rendah,Rata rata kelas pada pembelajaran IPA nilainya yaitu 56, Sedangkan hasil presentasinya adalah 45% siswa saja yang mencapai KKM 70.
5. Guru tidak menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran,sehingga respon siswa terhadap pembelajaran sangat kurang.
6. Guru lebih bersifat *teacher center* dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan dibahas, serta lebih terarahnya penelitian ini, maka perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Mata Pelajaran yang diteliti adalah pembelajaran IPA dikelas V SDN Loyang II Kecamatan Cikedung Kabupaten Indramayu.
2. Peneliti hanya meneliti dan memfokuskan penelitian terhadap aspek pengetahuan
3. Populasi Penelitian yang digunakan adalah siswa kelas V SDN Loyang I dan SDN Loyang II Kecamatan Cikedung Kabupaten Indramayu.
4. Sample penelitian yang digunakan merupakan siswa yang dinilai lambat sedang dan tinggi dalam menangkap pembelajaran
5. Peneliti hanya meneliti dan memfokuskan penelitian terhadap aspek pengetahuan (Knowledge)

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Gambaran Media interaktif animasi pada pembelajaran IPA tentang Organ Gerak Hewan dan Manusia?
2. Bagaimana Pengaruh media interaktif animasi pada pembelajaran IPA tentang Organ Gerak Hewan dan Manusia?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan diatas, maka dalam penelitian ini memiliki tujuan, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media animasi pada siswa kelas V tentang materi Organ Gerak Hewan dan Manusia
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media animasi pada siswa kelas V SD tentang materi organ Gerak Hewan dan Manusia

F. Manfaat Penelitian

Secara teoritis manfaat penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai *inovasi pendidikan yang tumbuh dari bawah*, karena guru adalah ujung tombak pelaksana lapangan. Dengan penelitian ini guru lebih menjadi mandiri yang ditopang oleh rasa percaya diri, sehingga seara keilmuan menjadi lebih berani mengambil prakarsa yang patut diduga dapat memberikan manfaat perbaikan.

Rasa percaya diri tersebut tumbuh sebagai akibat guru semakin banyak mengembangkan sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman praktis. Dengan secara kontinu melakukan penelitian, guru sebagai pekerja profesional tidak akan cepat berpuas diri lalu diam di zona nyaman, melainkan selalau memiliki komitmen untuk meraih hari esok lebih baik dari hari sekarang. Dorongan ini muncul dari rasa kepedulian untuk memecahkan masalah masalah praktis dalam kesehariannya. Manfaat lainnya, bahwa hasil dapat dijadikan sumber masukan dalam rangka melakukan pengembangan kurikulum. Proses pengembangan kurikulum tidak bersifat netral, melainkan dipengaruhi oleh gagasan gagasan yang saling terkait mengenai

hakikat pendidikan, pengetahuan, dan pembelajaran yang dihayati oleh guru lapangan. Penelitian ini juga dapat membantu untuk memahami hakikat pendidikan secara empirik.

Secara Praktis hasil dari penelitian ini yang merupakan "*Self reflective teaching*" ini akan memberikan manfaat yang berarti bagi perseorangan/institusi di bawah ini :

a. Bagi Guru

Dengan dilaksananya penelitian ini , guru memperoleh wawasan dalam memilih dan menggunakan alternatif pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi IPA. Sehingga dapat memperbaiki proses pembelajaran dan mengembangkan profesionalisme ke-gurunya.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang proses fotosintesis pada tumbuhan, untuk memotivasi kemauan siswa pada mata pelajaran IPA.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan baik bagi sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan pembelajaran IPA.

d. Bagi peneliti

- 1) Mendapatkan pengalaman mencari solusi masalah-masalah pembelajaran yang dilakukan peneliti.
- 2) Meningkatkan kolaborasi antara peneliti dan tenaga kependidikan.

G. Definisi Operasional

Variable yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

1. Media Interaktif Animasi

Media (Arda, 2015) adalah berbagai macam komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu, Asosiasi Pendidikan Nasional di Amerika mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Arda, 2015).

Kata media berasal dari bahasa latin yakni *Medius* yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (dalam Azhari, 2015). Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan (dalam Mahnun, 2012). Media pembelajaran menurut Surayya (2012) yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta

berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

AECT atau Association of Education and Communication Technology (Sukiman, 2012: 28) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (dalam Sukiman, 2012 hlm.128). Menurut Munir (2012 hlm. 134) Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dapat dikontrol atau dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif yaitu pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain..

Sedangkan menurut Siswati (2019, hlm. 3) animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang diatur secara khusus sehingga dapat bergerak sesuai dengan jalan yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar binatang, gambar tumbuhan, bangunan dan sebagainya. Menurut Purnomo (2013, hlm.9) Prinsip dasar animasi ialah prinsip-prinsip yang digunakan seorang animator untuk mengetahui dan memahami bagaimana sebuah animasi dibuat sebaik mungkin sehingga didapatkan hasil animasi yang menarik, dinamis serta tidak membosankan.

Dari uraian di atas, dapat diambil kesimpulan yakni media interaktif animasi ialah alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer yang menggunakan berbagai unsur seperti suara, gambar, dan teks dan juga memberikan efek gerakan dan suara agar penonton (peserta didik) dapat menerima pesan-pesan yang disampaikan dan dapat melakukan timbal balik terhadap media interaktif animasi tersebut.

2. Hasil Belajar

Menurut Rusmono (2017) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan

program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.

Menurut Sudjana (2010) menyatakan bahwa kemampuan kemampuan yang dimiliki siswa setelah melaksanakan pembelajaran

Menurut Suprijono (2009) menyatakan bahwa hasil belajar ialah pola pola perbuatan, nilai nilai, pengertian pengertian, sikap sikap, apreasi dan keterampilan. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yaitu perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah melakukan proses pembelajaran.

Dari uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwasanya hasil belajar yaitu perubahan perilaku individu yang perubahannya meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa setelah melakukan proses pembelajaran.

H. Sistematika Skripsi

Secara garis besar penulisan skripsi ini disusun berdasarkan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Bab II ini membahas tentang kajian teori yang berkaitan dengan variabel variabel yang digunakan dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III ini membahas dan menjelaskan secara rinci mengenai metode penelitian yang digunakan beserta desain penelitiannya, subjek dan objek penelitian, instrumen penelitian yang digunakan untuk memperoleh sebuah data, analisis data, dan prosedur penelitian yang dilakukan.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV menjelaskan tentang hasil dari analisis data yang dijelaskan pada pembahasan yang lebih rinci.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab V ini mengemukakan simpulan dan saran dalam sebuah penelitian.