

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dilakukan melalui proses berpikir manusia (siswa) tentang diri dan lingkungannya melalui proses belajar, sedangkan berpikir pada dasarnya merupakan sebuah proses yang membuahkan pengetahuan. Proses ini merupakan serangkaian gerak pemikiran dalam mengikuti jalan pemikiran tertentu yang akhirnya sampai pada sebuah kesimpulan yang berupa ilmu. Ilmu diartikan sebagai suatu pengetahuan tentang suatu bidang yang disusun secara sistematis menurut metode-metode tertentu, yang dapat digunakan untuk menerapkan gejala-gejala tertentu di bidang (pengetahuan) tersebut, salah satu contoh disiplin ilmu adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) (Kusprimanto, 2013 : 1).

Pengalaman langsung merupakan suatu proses belajar IPA yang sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi dapat dihindari. Namun pada kenyataannya tidak semua bahan pelajaran dapat disajikan secara langsung, sehingga untuk memberikan pengalaman belajar semacam itu guru memerlukan alat bantu. Alat yang dapat membantu proses belajar ini yang dimaksud dengan media atau alat peraga pembelajaran. Salah satu faktor yang menyebabkan hasil belajar kurang adalah para siswa mengalami kesulitan dalam memahami suatu materi (Sutria, dkk : 2012).

Oleh karena itu peranan guru juga sangat menentukan, sebab gurulah yang langsung membina siswa di sekolah melalui proses pembelajaran. Upaya peningkatan kualitas pendidikan harus lebih banyak dilakukan oleh guru dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik dan pengajar. Strategi penggunaan metode mengajar dan media pembelajaran amat menentukan kualitas hasil belajar mengajar. Pembelajaran yang bervariasi akan menambah hasil belajar siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar dengan baik. Alat bantu pengajaran harus dapat menumbuhkan hasil belajar yang baik (Sutria, dkk : 2012).

Media merupakan salah satu bagian dari sistem pembelajaran, bahkan lebih khusus lagi dapat dikatakan sebagai bagian integral dari kegiatan

pembelajaran. Sebagai bagian integral sistem pembelajaran, kedudukan media tidak dapat dipisahkan dan berpengaruh terhadap pelaksanaan proses pembelajaran. Dengan kata lain, kegiatan pembelajaran tidak akan dapat berlangsung dengan baik tanpa media pembelajaran. seringkali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (Arsyad 2015 : 4) dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.

Dengan kemajuan teknologi muncul berbagai media pembelajaran baru, salah satunya yaitu media animasi. Media animasi merupakan sistem pembelajaran berbasis multimedia karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. *Computer Technology Research* (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan. Maka dengan media animasi ini siswa dapat mengingat 80% karena pada media animasi ini siswa dapat melihat, mendengar dan dilakukan sekaligus. Sehingga media animasi ini sangat efektif untuk menjadi media dalam proses pembelajaran (Farida, 2014 : 2).

Dari hasil observasi awal, pengamatan dan wawancara dengan guru yang dilakukan di SDN 3 Limboto, bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung siswa kurang memberikan respon dalam mengikuti pembelajaran, terutama untuk siswa yang duduk di kelas V. Mereka lebih cenderung hanya mendengarkan tanpa ada respon balik. Rata-rata ketuntasan belajar dapat dilihat dari nilai hasil belajar siswa di kelas V SDN 3 Limboto, yang memiliki jumlah siswa 29 orang dan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) adalah 65. Siswa yang memperoleh nilai KKM kebawah berjumlah 10 orang atau 34% yang hanya memiliki nilai dari 25-62 saja, dan siswa yang tuntas sesuai nilai KKM berjumlah 19 orang atau 66% yang memiliki nilai 75-100. Data diambil pada tahun pelajaran 2016/2017 menunjukkan bahwa sebagian hasil belajar siswa masih belum mencapai KKM.

Melihat kondisi inilah penulis ingin menawarkan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar berupa media animasi dalam mata pelajaran IPA dengan harapan pembelajaran lebih kontekstual, menarik dan lebih menyenangkan dan kaitannya dengan peningkatan hasil belajar siswa. Adanya penggunaan media animasi diharapkan juga ada pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa dengan kata lain digunakannya media animasi menjadi lebih efektif sehingga kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan hasil belajar siswa lebih meningkat.

Dengan adanya media animasi ini siswa juga menjadi mudah memahami pembelajaran karena media animasi lebih interaktif sehingga pemahaman siswa menjadi lebih luas selain itu juga dalam penyampain materi tidak memakan banyak waktu dan tentu kualitas dari hasil pembelajaran lebih meningkat dibandingkan dengan hanya menggunakan metode yang umumnya digunakan guru pada saat ini yaitu metode ceramah. Sama halnya yang dikemukakan oleh Aksoy (Sukiyasa 2013 : 129) dalam jurnal *Scientific Research* yang berjudul *The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course* menyatakan bahwa, metode animasi lebih efektif dari pada metode pengajaran secara tradisional dalam menaikkan hasil belajar siswa.

Adapun pelajaran IPA tentang peristiwa alam guru dapat menggunakan media animasi ini karna dalam materi peristiwa alam siswa dapat melihat cara mencegah peristiwa alam dan melalui media animasi siswa juga dapat mengidentifikasi macam-macam peristiwa alam serta dampak yang ditimbulkan dari peristiwa alam yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa, maka dengan bantuan animasi ini siswa dapat penjelasan dan informasi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Sehingga materi yang dijelaskan bisa diserap dan dimengerti.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 3 Limboto Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo”

1.2. Identifikasi Masalah

Rendahnya hasil belajar siswa dapat diidentifikasi disebabkan oleh berbagai hal antara lain :

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran.
2. Kurangnya penguasaan guru terhadap media pembelajaran.
3. Kurang tepatnya media yang digunakan guru dalam setiap pembelajaran.
4. Penggunaan media animasi yang belum digunakan secara optimal.
5. Minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPA masih kurang.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 3 Limboto.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 3 Limboto ?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi yang berupa video atau film terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 3 Limboto

1.6. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan tentunya dapat memberi manfaat bagi seluruh komponen yang terlibat didalamnya khususnya bagi peneliti. Manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah :

a. Secara Teoritis

1. Secara Teoritis penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa
2. Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai media pembelajaran

b. Secara Praktis

1. Bagi pihak sekolah, dapat memberikan input (masukan) serta gambaran kepada sekolah mengenai penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas V SDN 3 Limboto
2. Bagi guru, dengan menggunakan media pembelajaran animasi maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa
3. Bagi siswa, melalui penggunaan media animasi siswa akan lebih mudah mengerti atau memahami pelajaran yang telah diberikan
4. Bagi peneliti, untuk mengetahui kondisi sebenarnya tentang proses pembelajaran yang efektif di sekolah, sekaligus menambah wawasan peneliti mengenai penggunaan media dalam proses pembelajaran.