BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu pembelajaran yang memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, sehingga diajarkan mulai tingkat sekolah dasar. Pembelajaran IPA didefinisikan mempelajari tentang ilmu fenomena alam. pembelajaran IPA tidak hanya diajarkan kepada siswa, tetapi pembelajaran juga dapat merangsang siswa untuk terlibat aktif agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan karakterisitik pembelajaran IPA saat ini tidak cukup apabila hanya guru saja yang berperan aktif dalam proses pembelajaran sedangkan siswa hanya diam dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran saat ini menuntut siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Siswa dilatih untuk mampu memahami, mengingat, menganalisis serta dapat menerapkan pengetahuan yang telah diberikan oleh guru. Dengan demikian proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman secara langsung.

Menurut Fitria, dkk (2019:4)bahwa pada kenyataanya pembelajaran IPA saat ini belum sesuai dengan harapa karena proses pembelajaran IPA yang dalam kegiatan pembelajarannya siswa masih pasif, kurang bersemangat, siswa merasa tidak nyaman dan terdapat siswa yang hanya mendengarkan materi diberikan oleh guru. Kesulitan belajar IPA juga berasal dari faktor lain yaitu istilah asing, materi yang banyak, sehingga siswa terkesan siswa mau tidak mau harus menghafal materi tersebut. Akibatnya, siswa kurang berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran serta kurangnya penerapan media interaktif yang dilakukan oleh guru, sehingga siswa merasa cepat bosan dan tidak fokus mengikuti pembelajaran. Karena Menurut Alfiliah (2020:2) Setiap anak memiliki cara belajar yang berbeda-beda, ada siswa yang memiliki cara belajar dengan cepat menggunakana visual, terdapat juga siswa yang lebih cepat mengkap materi dengan media audio, dan cara belajar lainya.

Untuk mangatasi hal tersebut, perlu dilakukannya penerapan proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif. Menurut Munarsih (2020:11-12) Multimedia Interaktif merupakan

sistem presentasi dalam bentuk program atau aplikasi yang dibuat untuk menggabungkan media audio dan visual yang digunakan sebagai penyampaian informasi dan pengajaran. Menurut Samsiyah & fajar (2021:26) bahwa multimedia intraktif sangat dibutuhkan karena memiliki manfaat bagi proses pembelajaran serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar kognitif siswa. Multimedia interaktif ini menggunakan berbagai macam kombinasi animasi, teks, video, dan lainya sehingga membuat siswa merasa nyaman, aktif, senang, dan fokus sehingga siswa merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran agar mepermudah guru untuk mencapai tujuan pembelajaran Dengan penerapan multimedia interaktif ini, peneliti ingin mengetahui keaktifan, keberanian siswa dalam proses pembelajaran, dan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa.

Dalam penerapan multimedia interaktif kali ini, peneliti menggunakan materi sistem pencernaan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam. Peneliti memilih materi tersebut karena materi sistem pencernaan adalah materi yang dianggap sulit bagi siswa karena perlu untuk mengingat dan menghafal, Sehingga membuat siswa merasa tidak nyaman, cemas, dan tidak semangat dalam melakukan pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif tidak maksimal. Menurut Salahudin & Rahman (2020:44) Hasil belajar kognitif adalah perubahan tingkah laku atau kemampuan siswa yang didapatkan setelah mengikuti pembelajaran biasanya diukur dari hasil setelah melalui tes. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah siswa yang dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Tujuan pembelajaran yang dianggap berhasil bila siswa dapat memahami materi yang diajarkan dan mencapai hasil belajar kognitif yang baik secara individu maupun kelompok.

Dalam pengunaan multimedia interaktif diselingi media interaktif powtoon. Menurut Lyesmaya (2019:104)powtoon adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat video presentasi yang menarik dengan menggunakan animasi-animasi. Diharapkan multimedia interaktif ini mampu membuat proses pembelajaran lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna yang secara tidak langsung membuat siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Siswa dapat memusatkan perhatian sepenuhnya pada pembelajaran, sehingga siswa berani untuk bertanya, mencoba atau berbuat, dan berani mengemukakan pendapatnya. Dalam hal ini dalam mempelajari

materi sistem pencernaan manusia mampu untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih baik diharapkan untuk dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Pembelajaran dengan multimedia interaktif powtoon ini cara untuk mengembangkan media pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran IPA pada materi sistem pencernaan manusia. Menurut Wulandari, dkk (2020:271) bahwa proses pembelajaran yang menggunakan video powtoon ini banyak animasi yang ditayangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa agar tetap fokus dalam proses pembelajaran berlangsung. Karena karakteristik anak sekolah dasar yaitu mengamati, meniru, dan sangat tertarik dengan animasi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan meneliti "Pengaruh Multimedia Interaktif Powtoon Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Sedati Gede II Sidoarjo".

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah "Pengaruh Multimedia Interaktif *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Sedati Gede II Sidoarjo" yaitu perlunya menentukan batasan masalah yang akan diteliti. Fungsi dalam menentukan batasan masalah sendiri supaya apa yang akan diteliti dan kaji tepat sasaran dan tidak meluas kepembahasan yang tidak sesuai dengan topik. Batasan masalah dari penelitian tersebut sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan multimedia interaktif *powtoon.*
2. Penelitian ini meneliti Pengaruh Multimedia Interaktif *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Kognitif V Materi Sistem Pencernaan Manusia.
3. Penelitian ini berfokus pada satu mata pelajaran yaitu IPA mengenai materi sistem pencernaan.
4. Penelitian ini diterapkan pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sedati Gede II Sidoarjo dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

Adakah Pengaruh Multimedia Interaktif *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Sedati Gede II Sidoarjo?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya Pengaruh Multimedia Interaktif *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Sedatigede II Sidoarjo.

E. Variabel Penelitian

Berdasarkan judul yang digunakan oleh peneliti, maka variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel Independen

Menurut Sugiyono (2019:69) bahwa variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan dari adanya suatu variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai variabel independen (bebas) yaitu multimedia interaktif *powtoon* program aplikasi yang digunakan untuk membuat presentasi dengan animasi-animasi yang menarik sebgai penyampai informasi dan pengajaran.

2. Variabel Dependen

Menurut Sugiyono (2019:69) bahwa variabel dependen (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi, akibat adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel dependen (terikat) yaitu hasil belajar kognitif merupakan kemampuan siswa dalam mempelajari suati konsep disekolah dan dapat dinyatakan dalam bentuk skor setelah melalui tes.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk mengetahui Pengaruh Multimedia Interaktif *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Sedatigede II Sidoarjo.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Menambah pengetahuan melalui penerapan penggunaan multimedia interaktif powtoon bahwa sebagai pendidik diperlukannya suatu media pembelajaran supaya anak didiknya dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dengan melalui pembelajaran yang efektif dan menyenangkan .

b. Bagi Sekolah

Mendapatkan masukan untuk media pembelajaran lain untuk menambah dan meningkatkan kembali proses pembelajaran yang layak diterapkan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pengajaran disekolah.

c. Bagi Peneliti

Dengan dilakukannya penelitian ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur dan peneliti mendapatkan pengalaman secara langsung dalam menerapkan multimedia interaktif powtoon, sekaligus mendapatkan bekal sebagai calon guru.