

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan pendidikan adalah mengantarkan para peserta didik menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran. Proses belajar mengajar juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik (Sujana, 2019:31).

Meningkatnya tuntutan akan mutu dan kualitas pendidikan, tentang profesionalisme pendidik juga menjadi wacana di dunia pendidikan saat ini. Guru menjadi pilar utama yang berinteraksi langsung dengan peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu syarat guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan dalam pengelolaan peserta didik, yaitu mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dialogis dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan Sagala (2009:78).

Proses pembelajaran atau interaksi belajar mengajar merupakan wujud penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pendidik. Dalam proses pendidikan, kegiatan belajar mengajar merupakan hal utama yang paling diprioritaskan. Pada kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa komponen meliputi: tujuan, bahan pembelajaran, penilaian, metode dan alat atau media. Komponen-komponen tersebut berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain (Sudjana, 2009:70).

Media pembelajaran juga memiliki peran yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Tepatnya tindakan suatu media yang digunakan dalam proses pembelajaran dievaluasi dengan melihat seberapa besar tujuan belajar yang telah dicapai. Apabila hasil belajar sudah tercapai, dan dianggap telah terjadi proses belajar. Atas

dasar itu dalam pembelajaran termasuk biologi, penentuan media pembelajaran sangat penting. Media pembelajaran yang sesuai mampu menarik minat belajar pada siswa (Ade, 2017:4).

Komik yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran IPA biasa disebut dengan *Scientoon*. Pengaruh *Scientoon* sebagai media pembelajaran akan mengatasi keterbatasan tempat, ruang dan waktu sehingga siswa dapat belajar lebih mandiri. Hal ini mendukung implementasi kurikulum 2013 dimana salah satu bentuk dari pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan bertujuan membangun potensi siswa agar menjadi manusia yang mandiri. Selain itu, pengembangan *Scientoon* sebagai media pembelajaran selaras dengan prinsip Penyelenggaraan Pendidikan dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 4, bahwa pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat (Fita, 2014:3).

Siswa masih sulit membayangkan materi IPA dengan sederhana dan mudah. Salah satu faktor penyebabnya adalah pembentukan komunikasi yang kurang efektif dalam menyampaikan pembelajaran IPA yang sebagian besar bersifat abstrak. Akibatnya, hasil belajar yang didapatkan siswa masih kurang memuaskan. Media komik dapat membantu dalam penyampaian pembelajaran IPA secara lebih konkret, mudah dan sederhana. Komik merupakan media potensial untuk pembelajaran IPA. Komik dinilai efektif dalam menyampaikan materi IPA dalam pembelajaran.

Scientoon merupakan aplikasi berbasis *web online* yang disediakan bagi pengguna untuk membuat presentasi animasi dengan fitur yang sangat menarik diantaranya animasi tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang mudah. Peneliti mengembangkan media berbasis *Scientoon* untuk Sekolah Dasar karena karakteristik belajar anak SD adalah meniru, mengamati, dan sangat tertarik pada animasi kartun. Mereka lebih senang bermain sambil belajar. Peneliti tertarik mengembangkan suatu video animasi yang didalamnya mengandung unsur edukatif. Agar siswa lebih senang dan tentunya bisa memahami materi yang telah dipelajari (Nurseto, 2012:3). Dari uraian permasalahan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media

Scientoon terhadap hasil belajar siswa pada Materi Ekosistem Pembelajaran IPA kelas 5 di SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka akan dilakukan pembatasan masalah yang diteliti, agar tidak terjadi penyimpangan maupun pelebaran dalam membahas pokok permasalahan yang diteliti dan memudahkan peneliti dalam membahas materi, maka peneliti dapat memberikan ruang lingkup dan batasan masalah sebagai berikut:

1. Pengaruh Media *Scientoon* (*Sains Comic*) terhadap hasil belajar siswa pada materi Ekosistem.
2. Peserta didik yang menjadi penelitian ini adalah siswa SD kelas V.
3. Penelitian ini berfokus pada pembelajaran IPA mengenai materi Ekosistem.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut “Adakah pengaruh media *scientoon* terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem pembelajaran IPA kelas 5 di SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya.”

D. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh media *Scientoon* terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem pembelajaran IPA kelas 5 di SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya.

E. Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Variable Pengaruh penggunaan media *Scientoon* sebagai

variabel bebas dan pemahaman materi IPA siswa sebagai variabel terikat.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis
 - a. Menambah sumber pengetahuan mengenai media *scientoon*.
 - b. Sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang.
 - c. Berkontribusi dalam bidang Pendidikan, khususnya media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa

Dengan adanya media *scientoon*, siswa dapat lebih memahami materi ekosistem pada pembelajaran IPA, siswa juga lebih senang untuk mempelajari materi tersebut dengan media yang menarik.
 - b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pembelajaran dalam menggunakan media tersebut di rumah/disekolah yang lebih efektif. Bisa dijadikan alternative dalam pelaksanaan proses evaluasi pembelajaran di kelas, sehingga menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar IPA.
 - c. Bagi Peneliti

Adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur dan peneliti mendapatkan pengalaman secara langsung dalam menerapkan media *scientoon* sekaligus mendapatkan bekal sebagai calon guru.

