BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dan proses pembelajaran merupakan interaksi semua komponen atau unsur yang terdapat dalam pembelajaran, yang satu sama lainnya saling berhubungan dalam sebuah rangkaian untuk mencapai tujuan (Hamid, 2014:207). Dalam proses belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian nilai hasil belajar siswa, baik yang berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun dari lingkungan luar (eksternal). Dari semua faktor yang ada, metode pembelajaran yang dipilih oleh seorang pendidik menjadi sember dan berkait dengan faktor yang lain. Salah satu faktor agar tercapainya tujuan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, hasil belajar peserta didik dapat meningkat dan peserta didik dapat mengembangkan keaktifannya di dalam kelas dengan penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahun 2020 menjadi sejarah dalam kehidupan setiap manusia. Corona atau biasa yang disebut covid-19 menjadi pembicaraan hangat dibelahan bumi manapun, corona masih mendominasi ruang publik. Namanya menjadi topik yang dibicarakan disana-sini serta diberitakan

secara masif di media cetak maupun elektronik. Hal tersebut membuat sebagaian negara menetapkan kebijakan untuk memberlakukan lockdown untuk menghindari penyebaran covid-19. Di Indonesia diberlakukan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) untuk menekan penyebaran covid-19. Karena Indonesia sedang melakukan PSBB, maka semua kegiatan yang dilakukan diluar rumah termasuk sektor pendidikan harus dihentikan sampai

pandemi mereda. Beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau online. Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) ialah sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru serta siswa namun dilakukan melalui online yang memakai jaringan internet (Kemendikbud: 2020).

Media pembelajaran yang seharusnya digunakan dalam sebuah kegiatan pembelajaran adalah media yang dapat menumbuhkan minat, motivasi, dan rangsangan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Sudjana (2013:2) Media pembelajaran sangat penting sekali untuk mengembangkan proses kognitif siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa, yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Media pembelajaran digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran kepada siswa. Siswa memperoleh informasi dan pengatuhan dalam proses belajar melalui media yang digunakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa, sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat tercapai secara maksimal. Menurut Sadirman (2014: 190) media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu. Media pembelajaran sangat penting sekali untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan, karena media pembelajaran dapat membantu siswa berpikir secara konkret mengenai materi yang sedang disampaikan sehingga membuat mereka mudah memahaminya. Menurut teori kognitif piaget, siswa yang termasuk masih ke dalam tahap operasional konkret pada usia 7 sampai 11 tahun memiliki pemikiran logis yang dapat digantikan oleh pemikiran intuitif asalkan pemikiran tersebut dapat diaplikasikan menjadi contoh yang konkret atau spesifik. Berdasarkan teori tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran sangat penting sekali digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan di sekolah apalagi ditengah masa pandemi covid-19 seperti ini, media

sangat dibutuhkan dalam metode pembelajaran daring karena media pembelajaran dapat membantu siswa berfikir secara konkret mengenai materi yang sedang disampaikan sehingga membuat mereka mudah untuk memahaminya.

Berdasarkan hasil survey di SDN Menanggal 601 Surabaya pada hari selasa tanggal 17 November 2020, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas V A Ibu Reni Kusumaningtyas, S.Pd. Menemukan permasalahan terkait dengan pembelajaran IPA masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 76. Nilai rata-rata kelas pada mata pelajaran IPA di kelas V A yaitu 55,83 dan dari 40 siswa hanya 13 siswa (32,5%) yang telah mencapai KKM, sedangkan 27 siswa (67,5%) yang belum mencapai KKM. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti merasa perlu menciptakan pembelajaran daring yang aktif, kreatif, dan inovatif dan menyenangkan bagi siswa agar potensi-potensi yang ada pada peserta didik dapat ditingkatkan, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat khususnya pada hasil belajar IPA materi sistem peredaran darah pada manusia.

Dengan menggunakan media pembelajaran video animasi diharapkan siswa lebih memahami IPA materi sistem peredaran darah pada manusia, siswa mampu mendapatkan hasil belajar lebih baik dari sebelumnya. Media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Cipto, 2015). Selain itu video animasi sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran karena terbukti menarik perhatian, meningkatkan retensi, dan memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek dan hubungan-hubungannya (Puspita, 2017). Dapat disimpulkan video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit.

Media pembelajaran video animasi sangat tepat diterapkan dalam pembelajaran daring termasuk pada mata pelajarann IPA khususnya materi peredaran darah pada manusia. Siswa akan terlibat langsung dalam proses

pembelajaran karena mereka akan menemukan sendiri apa yang mereka pelajari dengan bimbingan peneliti dengan cara mereka menemukan sendiri materinya mereka akan lebih paham terhadap materi tersebut dan tentunya pembelajaran daring akan lebih bermakna. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Sistem Peredaran Darah Manusia Pada Siswa Kelas 5A SDN Menanggal 601 Surabaya tahun ajaran 2020/2021".

B. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Ruang lingkup dan keterbatasan dalam penelitian ini yaitu :

1. Media pembelajaran animasi terfokus pada materi IPA Sistem Peredaran Darah Pada Manusia.
2. Tidak dapat mengontrol penuh kegiatan siswa pada saat pembelajaran daring berlangsung.
3. Hasil Tes Belajar tidak dapat disimpulkan penuh adalah murni hasil fikiran siswa.
4. Penelitian ini hanya dilakukan untuk siswa kelas V A SDN Menanggal 601 Surabaya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang timbul, yaitu :

1. Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran video animatif dapat meningkatan hasil belajar IPA pada Sistem Peredaran Darah Manusia pada siswa kelas V SDN Menanggal 601 Surabaya?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran video animatif dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada Sistem Peredaran Darah Manusia?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran video animasi dapat meningkatan hasil belajar IPA pada

Sistem Peredaran Darah Manusia pada siswa kelas V A SDN Menanggal 601 Surabaya

2. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada Sistem Peredaran Darah Manusia.

E. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis atau dugaan sementara yang penulis kemukakan dalam penelitian ini yaitu pemanfaatan media pembelajaran video animatif dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA materi sistem peredaran darah pada manusia terhadap siswa kelas V A SDN MENANGGAL 601 Surabaya tahun ajaran 2020/2021

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi ilmu pendidikan

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangnya ilmu pendidikan khususnya mengenai media pembelajaran video animatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa
   a. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang aktif dengan menggunakan media animatif
   b. Meningkatkan hasil pemahaman siswa mengenai konsep Sistem Peredaran Darah Manusia
   c. Mengasah kemampuan memori dengan bantuan media animatif
3. Bagi guru
   a. Meningkatkan kualitas pembelajaran
   b. Meningkatkan kreatifitas dalam mengajar
   c. Menjadi rujukan dalam penerapan penggunaan media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan selama proses belajar mengajar berlangsung.

4. Bagi Peneliti

Dengan melaksanakan penelitian ini peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan media pembelajaran video animatif