

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan media pembelajaran merupakan unsur yang sangat mendukung peningkatan prestasi belajar siswa di sekolah, karena media merupakan alat bantu dan narasumber belajar dalam proses pembelajaran, sehingga dapat melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar, atau suatu maksud agar proses belajar seorang dapat berlangsung. Media dapat menambah ketertarikan dan minat belajar siswa serta memperjelas materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

Kehadiran media memberi arti yang penting dalam mengefektifkan proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pendidikan. Media berfungsi sebagai perantara yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran bisa lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat memberikan motivasi belajar. Dengan menggunakan media, pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru (*teacher center*), tapi dapat berfokus kepada siswa. Dan dengan menggunakan media dapat mengatasi kondisi siswa yang berbeda-beda. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.

Dalam pendidikan, media pembelajaran interaktif umumnya dikenal sebagai istilah "*Computer Assisted Instruction (CAI)*" atau Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK). Menurut Cheng (2011:204) mengatakan bahwa multimedia interaktif dirancang untuk menawarkan pembelajaran yang interaktif dalam bentuk 3 dimensi, grafik, suara, video, animasi, dan menciptakan interaksi. Sedangkan menurut Darmawaty dan Sahat (2015:4), mengemukakan media pembelajaran interaktif merupakan kumpulan materi pembelajaran yang menyertakan lebih dari satu jenis media yang disusun dalam satu topik yang didalamnya terdapat film strip, slide, video, rekaman, gambar, OHP, film pendek, peta lembar kerja, bagan, brosur, objek nyata dan model. Karakteristik terpenting pada

media pembelajaran interaktif adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti mata pelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti memilih mata pelajaran IPA sebagai obyek penelitian karena IPA merupakan salah satu mata pelajaran dalam Ujian Sekolah Berstandar Nasional (UASBN) yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Untuk itu, guru harus kreatif dan inovatif dalam mengajar agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui rangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan pengujian gagasan-gagasan. (Garnida dan Budiman, 2012 : 253)

Berdasarkan hasil observasi di SDN Keboananom Gedangan Sidoarjo pada hari 18 Juli 2019 pada kelas IV, penulis menemukan beberapa permasalahan terkait dengan pembelajaran IPA di kelas IV yaitu berdasarkan pengamatan pada 30 siswa terdapat 16 siswa dari 30 siswa hasil belajar pada materi Siklus Hidup Makhluk hidup masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Lebih lanjut dengan nilai rata-rata 58,00 masih terdapat 14 siswa atau sekitar 63,64% yang belum tuntas dengan memperoleh nilai di bawah KKM.

Permasalahan ini terjadi karena berbagai faktor antara lain model pembelajaran yang diterapkan belum melibatkan siswa secara aktif dalam menggali informasi. Model pembelajaran belum dapat memantau proses kemajuan siswa melalui tugas atau hasil pekerjaannya karena yang terjadi adalah tugas atau hasil pekerjaan siswa yang sudah selesai tidak disimpan dengan baik. Faktor lain adalah penggunaan media pembelajaran yang masih minim dan kurang menarik perhatian dan memudahkan siswa menangkap materi yang disampaikan. Apabila permasalahan di atas tidak ditangani, maka akan berdampak kurang baik pada siswa. Siswa akan menganggap IPA adalah mata pelajaran yang harus dicatat dan dihafal. Sehingga siswa menjadi kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPA nantinya. Padahal pembelajaran IPA

merupakan pembelajaran yang menyenangkan dan harus dipahami bukan dihafalkan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, alternatif pemecahan masalah yang bisa dilakukan adalah diterapkannya media pembelajaran yang dapat memantau setiap proses kemajuan siswa melalui tugas atau hasil pekerjaannya. Media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan adalah Media Interaktif Animasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti tertarik untuk melakukan peneliti dengan judul “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup Siswa Kelas IV SDN Keboananom Gedangan Sidoarjo”.

B. Batasan Masalah

Agar dalam penelitian ini tidak menyimpang dari permasalahan yang dibahas maka perlu dibatasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Objek Penelitian hasil belajar dalam pelajaran IPA melalui media interaktif animasi
2. Subjek Penelitian Subjek peneliti ini adalah hanya meneliti siswa kelas IV SDN Keboananom Gedangan Sidoarjo
3. Materi yang digunakan yaitu IPA Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah yaitu Adakah Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup Siswa Kelas IV SDN Keboan Anom?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, Peneliti merumuskan tujuan penelitian ini yaitu Untuk mengetahui pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup Siswa Kelas IV SDN Keboan Anom.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru
Memberikan masukan kepada seorang guru atau calon guru dalam menggunakan Media Interaktif Animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi Siswa
 - a) Dapat meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan guru.
 - b) Terbiasa dan berani untuk mengajukan dan menjawab pertanyaan.
3. Bagi Sekolah
Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran dengan menggunakan Media Interaktif Animasi guna meningkatkan hasil belajar pelajaran IPA siswa kelas IV.