

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Saat ini teknologi dan ilmu pengetahuan merupakan salah satu faktor kemajuan dalam bidang pendidikan untuk negara Indonesia. Pendidikan juga memiliki peran yang sangat penting untuk menciptakan generasi yang bertaraf tinggi demi menghadapi sebuah rintangan serta tantangan yang hendak dihadapi oleh bangsa kelak agar mencapai sebuah kemajuan dan kemakmuran. Ketika zaman dahulu teknologi serta ilmu pengetahuan belum berkembang secepat saat ini, proses dan teknik pembelajaran hanya dilakukan dalam kurun waktu tertentu.

Menurut Wingkel (2010:12) proses pembelajaran yaitu sebuah langkah yang berhubungan dengan kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik dengan mengkomunikasikan dan memperoleh timbal balik, berjalan dengan keadaan edukatif agar dapat mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Di dalam proses pembelajaran guru dan peserta didik adalah dua bagian yang tidak dapat di pisahkan. Antara kedua bagian ini harus memiliki interaksi yang kuat agar terciptanya tujuan pendidikan secara optimal.

Demi keberlangsungan proses belajar mengajar guru diharuskan berinteraksi dengan peserta didik yang merupakan pokok utama dalam keberhasilan pembelajaran dengan kemampuan dan keterampilan yang kompeten. Pengimplementasian belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru susah di pisahkan dengan alat bantu mengajar untuk menjelaskan materi kepada peserta didik.

Alat bantu belajar mengajar atau yang sering disebut dengan media pembelajaran mempunyai banyak jenis, suara (audio), gambar (visual), alat peraga (trainer), dan animasi. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai visualisasi atau penjelasan dari sebuah materi yang sukar di pahami peserta didik apabila hanya di jelaskan dengan lisan. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mempermudah dan merangsang pikiran, kemampuan, serta perhatian peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi antara lain fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris. Menurut Arsyad (2011:3) fungsi atensi merupakan fungsi yang digunakan untuk memikat perhatian peserta didik supaya lebih berkonsentrasi dan memfokuskan perhatian dalam menerima materi saat pembelajaran. Fungsi afektif merupakan fungsi yang digunakan untuk melihat tingkat kemudahan serta kenyamanan peserta didik pada saat pembelajaran yang berupa teks bergambar atau visual.

Fungsi kognitif merupakan fungsi yang digunakan menyederhanakan materi demi mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan cara memahami dan mengingat materi yang tergambar. Fungsi kompensatoris merupakan fungsi yang digunakan untuk mengakomodasi permasalahan peserta didik yang lamban akan menerima pelajaran dengan lisan maupun teks.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan karakteristik peserta didik menjadikan peserta didik tidak jenuh, guru diharuskan memilih media yang sangat baik pemanfaatannya untuk peserta didik dengan menambahkan pengetahuan dan semangat belajar.

Penggunaan media pembelajaran yang baik untuk merangsang otak peserta didik yang berdampak pada peningkatan kualitas belajar. Pembelajaran di sekolah dasar seringkali menjumpai kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat peserta didik jenuh dalam menerima materi pembelajaran.

Dengan media pembelajaran materi yang diambil yaitu sistem pencernaan manusia. Materi ini sangat dibutuhkan peserta didik untuk bekal menjalankan kehidupan. Materi sistem pencernaan manusia ini umumnya menjadikan peserta didik jenuh akan menerima materi, oleh karena itu pembelajaran dalam materi ini membutuhkan media yang menyenangkan agar tidak membuat jenuh peserta didik untuk mendapatkan hasil yang optimal. Materi ini cocok menggunakan video animasi, akan tetapi media ini harus di uji cobakan pada materi ini untuk mengetahui ke efektifan serta ke efisiennya.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, tidak semua permasalahan akan diteliti. Oleh karena itu, untuk menghindari kesalahpahaman dan memfokuskan pokok bahasan supaya lebih terarah, penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian ini dibatasi pada penerapan media video animasi
2. Penelitian ini dibatasi pada materi sistem pencernaan manusia dalam tema 3 subtema 3 pembelajaran 1
3. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas V SDN Kebondalem Mojosari

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, dapat di rumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana keterlaksanaan penerapan media video animasi tentang sistem pencernaan manusia Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 1 di SDN Kebondalem Mojosari ?
2. Bagaimana aktivitas siswa pada saat penerapan media video animasi tentang sistem pencernaan manusia Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 1 di SDN Kebondalem Mojosari ?
3. Bagaimana respon siswa pada saat penerapan media video animasi tentang sistem pencernaan manusia Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 1 di SDN Kebondalem Mojosari ?

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dengan pertanyaan penelitian diatas, dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan keterlaksanaan dari penerapan video animasi tentang sistem pencernaan manusia Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 1 di SDN Kebondalem Mojosari.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa pada saat penerapan video animasi tentang sistem pencernaan manusia Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 1 di SDN Kebondalem Mojosari.
3. Untuk mendeskripsikan respon siswa pada saat penerapan video animasi tentang sistem pencernaan manusia Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 1 di SDN Kebondalem Mojosari.

## **E. Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2018:61) variabel merupakan sebuah kelengkapan atau sifat maupun nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu serta ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

### **1. Variabel Bebas**

Sugiyono (2018:61) menyatakan jika variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbul atau berubahnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media video animasi yang merupakan bahan penelitian yang akan berpengaruh dalam penelitian ini.

### **2. Variabel Terikat**

Sugiyono (2018:61) menyatakan jika variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat yang diteliti adalah materi sistem pencernaan manusia.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yakni aspek penting untuk mengetahui kegunaan dari hasil penelitian. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoretis penelitian ini bermanfaat untuk memberikan gambaran atau referensi dalam melakukan proses pembelajaran khususnya pada materi sistem pencernaan manusia di tema 3 subtema 3 pembelajaran 1 dengan menggunakan media video animasi.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Sekolah**

Diharapkan dapat digunakan sebagai referensi pengetahuan bagi sekolah terkait media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran tematik.

#### **b. Bagi Guru**

1) Mengembangkan potensi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan video animasi

- 2) Memberikan wawasan atau informasi bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan menggunakan video animasi.
- c. Bagi Peneliti
- 1) Menambah pengetahuan tentang penerapan media video animasi dalam pembelajaran
  - 2) Menambah kemampuan dan keterampilan serta pengalaman dalam mengaplikasikan ilmu yang telah di dapat pada saat perkuliahan.