

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran dan pendidikan merupakan dua aspek yang tidak dapat dipisahkan, Pendidikan berperan penting dalam membentuk pengetahuan peserta didik sedangkan pembelajaran adalah sebagai jembatan penghubung antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Mudyahardjo (Mujib, 2013) Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung di lingkungan dan sepanjang hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu. Pendidikan mampu mendukung pembangunan dimasa datang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga mampu menghadapi dan memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik. Tujuan pendidikan akan tercapai jika proses pembelajaran dilakukan dengan tepat, termasuk pada pemanfaatan penggunaan media pembelajaran. Menurut Trianto (2009), pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. Interaksi antara pendidik, peserta didik dan media dalam pembelajaran akan dapat mewujudkan tujuan pendidikan itu sendiri.

Proses pendidikan akan terus berkembang dan mengalami perubahan, sehingga menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan disetiap jenjang termasuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada peserta didik Sekolah Dasar (SD). Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam dan peristiwa yang ada didalamnya serta melibatkan makhluk hidup serta lingkungannya. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada tingkat Sekolah Dasar menyajikan pembelajaran tentang lingkungan sekitar dan aktivitas sehari-hari (Lusidawaty et al., 2020), sehingga membutuhkan pemahaman dan keaktifan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan sangat

membantu aktivitas proses pembelajaran di dalam kelas sehingga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini pembelajaran IPA membutuhkan inovasi dalam penggunaan media yang tepat sebagai pendukung pembelajaran yang akan memberikan suasana yang berbeda dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang penulis amati di kelas 5 SDN Sumur Welut III Surabaya, ditemukan permasalahan berupa penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Media yang diterapkan dalam pembelajaran hanya berupa power point dan metode ceramah dalam penyampaian materi pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPA pada materi organ peredaran darah manusia. Banyak peserta didik yang merasa bosan sehingga mereka bermain sendiri. Dari hasil pengamatan di dua (2) kelas yang berbeda, ditemukan bahwa selama guru menyampaikan materi, beberapa peserta didik sedang melamun, bermain, berbicara dengan teman. Hal ini disebabkan karena pemilihan media yang kurang tepat dan kurang bervariasi sehingga pembelajaran cenderung membosankan sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik. Proses pemahaman pembelajaran IPA terasa lebih sulit ketika hanya mendeskripsikan materi tanpa diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Menurut (Rahmayanti & Istianah, 2018) Mata pelajaran IPA sering dianggap sulit bagi peserta didik khususnya pada tingkat sekolah dasar. Namun jika hal tersebut dipelajari dengan seksama dan menggunakan media yang tepat dan menyenangkan maka pembelajaran IPA tidak sesulit yang dibayangkan.

Solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik perhatikan peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar, seperti penggunaan video

animasi yang mencakup materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Pemilihan video animasi sebagai stimulus dalam pembelajaran IPA didasarkan pada asumsi dasar (1) Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Mayang, 2021) menunjukkan hasil bahwa penggunaan media video animasi mempengaruhi minat belajar peserta didik dan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa SDN Kalisari 01 (2) Hasil penelitian yang dilakukan (Friska et al., 2021) menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media video animasi pada muatan pembelajaran IPA terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan di kelas V SDN 08 Sungai Rumbai. (3) Penelitian yang dilakukan oleh (Azmi et al., 2014) menunjukkan hasil bahwa penggunaan media video memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar perubahan kenampakan bumi siswa kelas IV SDN Tamanan 2 Bondowoso. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, pemilihan video animasi sebagai media pembelajaran dianggap efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Video Animasi menurut (Agustien, 2018), merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar yang bergerak seperti hidup. Video animasi adalah gambar bergerak yang termasuk kedalam media pembelajaran audio visual. Video animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran guna mengilustrasikan kejadian yang tidak dapat dilihat secara langsung. Pentingnya penggunaan media video animasi pada jenjang Sekolah Dasar akan dapat menarik perhatian peserta didik, pendapat ini sejalan dengan Piaget (Bujuri, 2018) bahwa pentingnya penggunaan media video pada anak karena anak usia sekolah dasar (SD) usia 7 – 12 tahun berada pada fase operasional konkret. Dengan penggunaan media video akan mampu mencapai efektivitas proses pembelajaran, mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi menarik, serta memberikan pengalaman langsung kepada

peserta didik tentang suatu kejadian atau peristiwa. Tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) peserta didik terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan pengelihatian (Daryanto, 2012).

Keberagaman materi dalam pembelajaran IPA, menjadikan sulit bagi peserta didik jika hanya membayangkan saja terutama pada materi penyakit organ peredaran darah manusia yang terdapat didalam tubuh manusia. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat mengatasi hal tersebut, salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran video animasi. Pembelajaran akan lebih bermakna jika peserta didik mengamati materi melalui video animasi yang berkaitan dengan materi penyakit organ peredaran manusia secara langsung dan menarik. Media pembelajaran video menyajikan gambar dan suara yang akan membuat daya Tarik peserta didik terhadap materi sehingga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut menjadikan penelitian kuantitatif eksperimen ini penting untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik dari pemberian stimulus video animasi yang diterapkan pada materi penyakit organ peredaran darah manusia.

Oleh karena itu , berdasarkan latar belakang diatas peneliti mencoba untuk melakukan eksperimen dengan mengambil judul *“Pengaruh penggunaan media video animasi organ peredaran darah manusia terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas 5 SDN Sumur Welut III Surabaya”*

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis membatasi masalah agar tidak terjadi kesalahan dalam pemahaman dan tidak meluas, maka difokuskan pada:

1. Media video animasi yang digunakan hanya materi IPA penyakit organ peredaran darah manusia pada kelas 5 tema 4 subtema 2 pembelajaran 1
2. Hasil Belajar hanya dilihat dari hasil *posttest*.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu; Adakah pengaruh penggunaan media video animasi organ peredaran darah manusia terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN Sumur Welut III Surabaya.

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi penyakit organ peredaran darah manusia terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN Sumur Welut III Surabaya.

E. Variabel Penelitian

Variabel dapat diartikan sebagai suatu kesatuan konsep yang dapat diidentifikasi dan diukur pengaruhnya serta dibedakan dengan konsep yang lainnya. Variabel merupakan segala sesuatu yang dijadikan sebagai objek penelitian (Masyhud, 2015).

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media video animasi
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN Sumur Welut III Surabaya.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan wawasan dalam pengembangan ilmu pengetahuan alam di bidang pendidikan. Diharapkan pembelajaran media video animasi dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pilihan media pembelajaran yang tepat dalam menarik minat anak untuk menggali lebih banyak lagi ilmu pengetahuan alam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Dapat mempermudah proses pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA karena siswa mendapat kesempatan dan pengalaman belajar yang menyenangkan

- 2) Dapat menarik minat belajar siswa dalam materi IPA pada tema 4 subtema 2 pembelajaran 1 siswa kelas V
- b. Bagi peneliti
- 1) Dapat menjadikan refleksi untuk terus mencari dan mengembangkan inovasi pembelajaran
 - 2) Mendapatkan pengalaman dalam pengaplikasian pembelajaran dengan menggunakan media video animasi terhadap hasil belajar siswa
- c. Bagi guru
- 1) Mendapatkan pengalaman secara langsung setelah menggunakan media video animasi
 - 2) Dapat sebagai alternatif dalam penggunaan metode pembelajaran ipa di SDN Sumur Welut III Surabaya
- d. Bagi Sekolah
- Dapat digunakan sebagai bahan informasi dan kajian untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media video animasi.