

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hak yang peting dalam kehidupan manusia terlebih di zaman modern pendidikan dituntut untuk lebih memberikan kontribusi yang nyata dalam upaya meningkatkan kemajuan bangsa. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (UU Sisdiknas No 2.1989). Oleh karena itu, idealnya pendidikan dilaksanakan secara bijaksana. Adapun landasan pendidikan yaitu landasan yuridas pendidikan, landasan filosofis pendidikan, dan berbagai landasan ilmiah pendidikan.

Nana Dudjana 2011 mengemukakan pendidikan adalah usaha sadar memanusiakan manusia, atau membudayakan manusia. Pendidikan adalah proses sosialisasi menuju kedewasaan intelektual, sosial, moral sesuai dengan kemampuan dan martabat sebagai manusia. Dengan kata lain, pendidikan diselenggarakan dengan berlandasan filsafat hidup berdasarkan sosial kultural setiap masyarakat, termasuk di indonesia. Landasan ini akan membekali setiap tenaga kependidikan dengan wawasan dan pengetahuan yang tepat tentang bidang tugasnya. Ki Hajar Dewantara mengertikan pendidikan sebagai daya upaya untuk memajukan hidup yaitu hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Menyatakan bahwa pendidikan berasal dari kata dasar yaitu mememlihara dan memberi latihan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar pesetya didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhal mulia, serta ketyerampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan

negara. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari siswa di Sekolah Dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai bakat, minat dan kemampuan dilingkungannya. Hal ini bertujuan agar siswa mampu mengetahui dan mengembangkan minat dan bakat yang ada pada diri sendiri.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengiriman dan penerima pesan. Dadne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis melalui guru kelas IV A dan B, telah didapatkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV yang rendah dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah yang membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik karena tidak terdapat variasi dalam proses pembelajaran, kurangnya interaksi dalam kelas. Di dalam pembelajaran yang terjadi di sekolah memiliki berbagai masalah oleh karena itu perlu dilakukan tindakan untuk mengatasi masalah tersebut. Masalah yang terjadi bukan hanya terdapat pada siswa, melainkan terdapat pada guru melakukan proses pembelajaran seperti tidak menggunakan media pembelajaran. Untuk mengatasi hasil belajar siswa kelas IV 101816 Pancur Batu, penulis menggunakan media yang dapat menarik perhatian, minat belajar dan membuat hasil belajar siswa meningkat yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *Interaktif Animasi*.

Salah satu strategi pembelajaran yang harus dimiliki oleh seorang guru adalah dengan membuat kegiatan pembelajaran seperti media. Media yang dimaksud disini adalah menggabungkan suatu media kedalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dalam belajar terlebih dengan menggunakan media tersebut peserta didik dapat dilibatkan secara langsung. Media juga dapat memancing rasa penasarannya siswa dan berfungsi serta berperan mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran

Berdasarkan observasi di atas dan dengan wawancara melalui guru kelas IV A dan IV B dapat diketahui penggunaan media pada kenyataannya peneliti menemukan siswa kelas IV SD 101816 Pancur Batu masih kurang memahami tentang penggunaan media. Siswa juga kurang tertarik dalam pembelajaran tidak ada variasi pembelajaran yang membuat siswa merasa bosan akan pembelajaran yang dilakukan. Di dalam pembelajaran yang terjadi di sekolah memiliki berbagai masalah oleh karena itu perlu dilakukan tindakan untuk mengatasi masalah yang terjadi pada pembelajaran di sekolah. Masalah tersebut bukan hanya ada pada siswa, tetapi juga dari cara pembelajaran yang dilakukan oleh guru seperti tidak menggunakan media pembelajaran.

Salah satu usaha dan upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan pada siswa di kelas IV 101816 Pancur Batu yaitu dengan menggunakan media pembelajaran seperti media interaktif animasi, proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan dapat menarik perhatian para peserta didik sehingga materi dapat dengan mudah di pahami oleh peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan bagi tenaga pengajar dapat memperdalam proses belajar-mengajar di kelas, misalnya membangkitkan motivasi dan memberikan evaluasi setelah melakukan proses belajar-mengajar.

Media Interaktif Animasi adalah merupakan sistem pembelajaran berbasis multimedia, karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan juga dilakukan (bergerak). Animasi ini bertujuan untuk menambah keanekaragaman sumber belajar IPAS dan sebagai upaya untuk meningkatkan daya tarik, motivasi, dan prestasi dalam pembelajaran IPAS. Menurut Handani (2017, h. 24) media ini juga berfungsi untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi, biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Keunggulan animasi dalam hal gambar yang bergerak adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian serta sistematis dalam tiap waktu perubahan. Menurut Maulana dan Riyanto (2014:2) Interaktif animasi adalah kumpulan gambar, garis, atau unsur pembentukan objek lain yang memberikan efek gerakan (Visual animasi) dan suara (audio) sehingga dengan efek tersebut pengguna dapat menerima pesan-pesan yang

disampaikan dan dapat melakukan timbal balik terhadap animasi tersebut yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Dengan menggunakan media pembelajaran seperti media interaktif yang berupa gambar, dan audio proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan dapat menarik perhatian para peserta didik sehingga materi dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dan mengangkat judul “**Pengaruh Media *Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS DI SD Negeri 101816 Pancur Batu***”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah adalah :

1. Kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran karena guru hanya menerangkan menggunakan buku dan ceramah yang tidak menarik perhatian siswa
2. Jarang menggunakan media pembelajaran
3. Kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS

## **1.3 Batasan Masalah**

1. Media yang dimaksud penelitian ini adalah media interaktif animasi
2. Hasil belajar mencakup yaitu kognitif, psikomotorik dalam mata pelajaran IPAS kelas IV
3. Penelitian ini terfokus ke materi merubah bentuk energi.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah, dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana Hasil belajar IPAS yang diajarkan dengan menggunakan media Interaktif Animasi di kelas IV SD Negeri 101816 Pancur Batu?

2. Bagaimana hasil belajar IPAS yang di ajarkan tanpa menggunakan media Interaktif Animasi di kelas IV SD Negeri 101816 Pancur Batu?
3. Apakah ada pengaruh signifikan media *Interaktif Animasi* terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV SD Negeri 101816 Pancur Batu ?

### **1.5 Tujuan penelitian**

1. Untuk mengetahui hasil belajar IPAS terhadap media Interaktif Animasi di kelas IV SD Negeri 101816 Pancur Batu
2. Untuk mengetahui hasil belajar IPAS tanpa media Interaktif Animasi di kelas IV SD Negeri 101816 Pancur Batu
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh signifikan media *Interaktif Animasi* terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV SD Negeri 101816 Pancur Batu

### **1.6 Manfaat penelitian**

#### 1. Manfaat teoritis

Agar dapat menambah pengetahuan ide-ide maupun wawasan luas tentang penggunaan media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa

#### 2. Manfaat Praktis

##### a) Manfaat bagi murid

1. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang aktif dengan menggunakan media animasi
2. Meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran IPAS
3. Mengasah kemampuan memori dengan bantuan media animasi

##### b) Manfaat bagi guru

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran
2. Meningkatkan kreatifitas dalam mengajar
3. Menjadi rujukan dalam penerapan penggunaan media pembelajaran yang mampu siswa dalam memahami materi yang disampaikan selama proses pembelajaran berlangsung.

c) Manfaat bagi sekolah

1. Dapat digunakan sebagai alat bantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa
2. Meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah

c) Manfaat bagi peneliti

Dapat meningkatkan pemahaman kegiatan pembelajaran melalui media *interaktif animasi*

