

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sangat berperan dalam mengembangkan sumber daya manusia yang diperlukan bagi pembangunan bangsa disemua bidang kehidupan. Untuk itu penyelenggaraan pendidikan perlu ditujukan pada upaya peningkatan mutu pendidikan yang meliputi: mutu guru, mutu proses belajar mengajar, mutu layanan, serta mutu lulusan yang ditandai dengan pembangunan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik.

Proses pendidikan pada akhirnya akan mengarah pada upaya mencapai tujuan. Tujuan pendidikan adalah pembentukan manusia yang bukan hanya dapat menyesuaikan diri hidup dalam masyarakat, melainkan lebih dari itu yaitu mampu menyumbangkan sesuatu yang dapat menyempurnakan masyarakat di suatu lingkungan tertentu. Pendidikan tidak pernah lepas dari kegiatan belajar dan mengajar, belajar sendiri di artikan sebagai suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku pada diri seseorang.

Kegiatan belajar dan mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional. Setiap kegiatan belajar mengajar selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar

siswa yang didesain secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan anak sebagai subyek pembelajaran merupakan pihak yang berperan sebagai pelaku belajar yang diciptakan guru. Perpaduan dari kedua unsur manusiawi ini melahirkan interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan ajar sebagai media. Pada kegiatan belajar mengajar, guru dan siswa saling mempengaruhi dan memberi masukan. Karena itulah kegiatan belajar mengajar harus menjadi aktivitas yang hidup, sarat nilai dan senantiasa memiliki tujuan.

Proses belajar mengajar yang efektif sebaiknya ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran agar menarik perhatian dan minat siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Efektivitas proses belajar mengajar ini sangat dipengaruhi oleh media yang digunakan serta kesesuaiannya dengan materi yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk memberi kemudahan pada saat menyampaikan materi pelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA. Untuk itu guru perlu meningkatkan mutu pembelajarannya, dimulai dengan rancangan pembelajaran yang baik dengan memperhatikan tujuan, karakteristik siswa, materi yang diajarkan, sumber belajar yang tersedia dan media yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Hal ini senada dengan teori yang dikemukakan oleh Rumampuk (1988:19) bahwa

Prinsip-prinsip pemilihan media adalah (1) harus diketahui dengan jelas media itu dipilih untuk tujuan apa, (2) pemilihan

media harus secara objektif, bukan semata-mata didasarkan atas kesenangan guru atau sekedar sebagai selingan atau hiburan. pemilihan media itu benar-benar didasarkan atas pertimbangan untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa, (3) tidak ada satu pun media dipakai untuk mencapai semua tujuan.

Pada mata pelajaran IPA dibutuhkan suatu situasi belajar yang menggalang minat siswa, dimana peranan guru sebagai pengelola kelas mampu mengorganisir siswa, fasilitas dan proses belajar mengajar. Untuk itu dalam penyampaian materi IPA, guru harus bisa menggunakan komunikasi banyak arah. Dimana guru dapat memanfaatkan alat atau media untuk membantu proses pengajaran, sehingga tidak terjadi kesalahpahaman bagi siswa. Media dalam hal ini memiliki peranan sebagai salah satu saluran interaksi bagi banyak komponen yang terkait dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki kelebihan dalam memperjelas penyajian pesan, artinya agar tidak terjadi verbalisme, mengatasi keterbatasan baik ruang maupun waktu, memungkinkan adanya variasi dalam mengajar, serta dapat membuat suasana belajar jadi lebih menyenangkan. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Harjanto (1997:245) bahwa,

Manfaat media pembelajaran adalah (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik, (2) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, (3) dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif siswa, (4) dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah.

Dengan demikian, mampu mempengaruhi perubahan perilaku dan tingkah laku siswa serta dapat menumbuhkan semangat dan motivasi

belajar pada diri siswa yang selanjutnya secara otomatis mempengaruhi hasil belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Media sebagai fokus kajian dalam penelitian ini adalah media Torso Animasi karena berkaitan dengan materi pelajaran organ tubuh manusia dan fungsinya. Media Torso Animasi merupakan media pendidikan yang berupa tiga dimensi, yang berbentuk tubuh manusia yang lengkap dengan bagian-bagian tertentu yang hampir sama dengan aslinya, yang dibuat dalam bentuk animasi.

Penggunaan media Torso Animasi dalam pembelajaran bertujuan untuk menjembatani komunikasi antar guru dengan siswa sehingga kesalahpahaman yang mungkin timbul dalam interaksi belajar mengajar dapat dikurangi dan efektivitas pencapaian tujuan dapat diraih. Adanya media ini diharapkan dapat lebih mendorong siswa dan dapat membangkitkan minat siswa pada pembelajaran, membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi bacaan, penulisan, melukis dan menggambar serta membantu siswa dalam menafsirkan dan mengingat isi materi bacaan dari buku-buku teks sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebagaimana telah ditetapkan dalam tujuan pembelajaran.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa unsur, baik dari dalam dirinya maupun dari luar. Minat merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar, karena minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa

kegiatan, minat juga selalu disertai dengan rasa senang. Jika anak belajar dalam keadaan senang maka ia akan mudah paham, sehingga pembelajaran akan terasa lebih bermakna dan menyenangkan baginya. Jika anak kurang berminat pada suatu mata pelajaran, maka hasil belajar yang dicapainya juga kurang memuaskan, kurangnya minat anak dalam beberapa mata pelajaran menyebabkan rendahnya hasil belajar, seperti yang terjadi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Nana Sudjana (1989) bahwa,

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya di samping faktor kemampuan, ada faktor lain seperti, motivasi belajar, minat, perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, faktor fisik dan psikis.

Kenyataannya masih banyak ditemui proses pembelajaran yang kurang berkualitas, tidak efisien dan kurang mempunyai daya tarik, bahkan cenderung membosankan, sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal.

Dari hasil pengamatan peneliti selama melakukan studi pendahuluan, rendahnya minat siswa pada mata pelajaran IPA dikarenakan pada umumnya siswa masih menganggap bahwa mata pelajaran IPA itu sulit. Hal ini disebabkan juga oleh cara mengajar guru di kelas, cara mengajar yang monoton dan konvensional menyebabkan siswa menjadi malas dan tidak tertarik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga hasil belajar siswa cenderung rendah.

Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dalam skala nasional juga dapat kita lihat dari hasil Ujian Nasional SD/MI pada tahun ajaran 2010/2011 di daerah DKI Jakarta yang merupakan ibu kota Negara Indonesia, nilai rata-rata mata pelajaran IPA/Sains masih menduduki peringkat terendah, dengan nilai rata-rata 6,21 (Koran Anak Indonesia : 2011), hal tersebut sangat memprihatinkan sekali, karena sebagaimana kita ketahui sekolah-sekolah di DKI Jakarta memiliki sarana, prasarana, dan sumber daya pengajar yang lebih menunjang dari pada daerah lainnya di Indonesia.

Latar belakang di atas mendorong peneliti mencoba melakukan penelitian untuk melihat sejauh mana penggunaan media Torso Animasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat ditingkatkan.

## **B. Rumusan Masalah**

Permasalahan merupakan kesenjangan antara fakta dan harapan, antara kecenderungan pengembangan dengan keinginan pengembangan, antara kenyataan dengan ide. Berdasarkan latar belakang di atas, secara umum masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu: “bagaimana pengaruh penggunaan media Torso Animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA?”

Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini secara khusus adalah bagaimana hasil belajar siswa pada domain koognitif, domain

kognitif ini memiliki enam jenjang kemampuan yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan yang dibuat berdasarkan Taksonomi Bloom yang digagas oleh Benjamin S. Bloom pada tahun 1956. Pada penelitian ini, peneliti hanya membatasi masalah penelitian domain kognitif pada aspek pengetahuan, pemahaman dan penerapan.

Masalah khusus dalam penelitian ini kemudian dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media Torso Animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA aspek pengetahuan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Mekarsari 06 Tambun Selatan?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media Torso Animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA aspek pemahaman di kelas V Sekolah Dasar Negeri Mekarsari 06 Tambun Selatan?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media Torso Animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA aspek penerapan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Mekarsari 06 Tambun Selatan?

### C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Torso Animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA aspek kognitif.

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Torso Animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA aspek pengetahuan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Mekarsari 06 Tambun Selatan.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Torso Animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA aspek pemahaman di kelas V Sekolah Dasar Negeri Mekarsari 06 Tambun Selatan.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Torso Animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA pada aspek penerapan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Mekarsari 06 Tambun Selatan.

### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Apabila dalam penelitian ini media Torso Animasi memberi kontribusi yang cukup signifikan terhadap motivasi siswa untuk



meningkatkan hasil belajarnya pada mata pelajaran IPA di sekolah, maka penelitian ini akan memberikan kontribusi terhadap efektivitas proses belajar mengajar di kelas. Hal tersebut dapat dijadikan dasar dalam pengembangan penelitian lanjutan dan penelitian dalam bidang lainnya atau sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan setiap saat oleh guru yang bisa memberikan kemudahan bagi guru dalam proses penyampaian materi pelajaran IPA di kelas.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Siswa

Sebagai salah satu media alternatif yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuannya, khususnya dalam kemampuan memahami materi fungsi organ tubuh manusia.

### b. Praktisi Pendidikan (guru)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada praktisi pendidikan (guru) agar dapat meningkatkan kualitas pengajarannya dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa media Torso Animasi sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efisien.

### c. Peneliti

Penelitian ini sebagai sumbangsih pemikiran, penambah wawasan keilmuan dan memperkaya pengalaman serta melatih diri dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh dari perkuliahan.

d. Bagi Sekolah

Sebagai masukan kepada pihak sekolah untuk memanfaatkan media Torso Animasi sebagai alternatif media pembelajaran.

**E. Definisi Operasional**

1. Media Torso Animasi: media pendidikan yang berupa tiga dimensi, yang berbentuk tubuh manusia yang lengkap dengan bagian-bagian tertentu yang hampir sama dengan aslinya maupun bentuknya yang dibuat dalam bentuk animasi.
2. Hasil belajar : kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah proses pembelajaran mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar dalam penelitian ini mengacu kepada hasil belajar dalam ranah kognitif berupa aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan penerapan (C3).