

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya meningkatkan mutu pendidikan merupakan tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama bagi guru sekolah dasar, yang merupakan ujung tombak dalam pendidikan dasar. Guru sekolah dasar adalah orang yang paling berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat bersaing di zaman pesatnya perkembangan teknologi. Guru sekolah dasar dalam setiap pembelajaran selalu menggunakan pendekatan, strategi dan metode pembelajaran yang dapat memudahkan siswa memahami materi yang diajarkannya. Namun, masih sering terdengar keluhan dari para guru di lapangan tentang materi pelajaran yang terlalu banyak dan keluhan kurangnya pemahaman menggunakan media dalam mengajarkannya.

Menurut pengamatan penulis, dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas penggunaan media pembelajaran yang bervariasi masih sangat rendah dan guru cenderung menggunakan media konvensional pada setiap pembelajaran yang dilakukannya. Hal ini mungkin disebabkan kurangnya penguasaan guru terhadap media-media pembelajaran yang ada. Padahal penguasaan terhadap media-media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru, dan sangat sesuai dengan kurikulum yang sedang digunakan yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan perkembangan teknologi informasi saat ini.

Kurikulum tingkat satuan pendidikan yang mulai diberlakukan di sekolah dasar bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang kompeten dan cerdas, sehingga dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Hal ini hanya dapat tercapai apabila proses pembelajaran yang berlangsung mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa, dan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran.

Kurikulum tingkat satuan pendidikan memberi kemudahan kepada guru dalam menyajikan pengalaman belajar, sesuai dengan prinsip menurut Unasco “belajar sepanjang hidup mengacu pada empat pilar pendidikan universal yaitu belajar untuk mengetahui (*learning to know*), belajar dengan melakukan (*learning to do*), belajar untuk hidup dalam kebersamaan (*learning to live together*), dan belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*)”.

Hakikat dari belajar itu adalah interaksi antara siswa yang belajar dengan sumber belajar dalam lingkungan belajarnya sehingga terjadi perubahan perilaku belajar. Salah satu dari sumber belajar tersebut adalah sarana fisik atau media yang mengandung pesan instruksional untuk disajikan. Media atau bahan ini disebut perangkat lunak (*software*) dan biasanya memerlukan alat untuk menyajikannya.

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.

Berdasarkan hal tersebut, penerapan media pembelajaran menjadi alternatif untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Media yang terintegritas dalam teknologi pendidikan bila dirancang dan digunakan dengan baik merupakan sarana yang ampuh untuk mencapai efisiensi dan efektifitas kegiatan pembelajaran.

Efektifitas penggunaan media pembelajaran sangat tergantung pada derajat kesesuaiannya dengan materi yang akan diajarkan. Di samping itu tergantung juga pada keahlian guru dalam menggunakan media tersebut. Dick & Carey dalam Lamudji, (2005:12) menyatakan "salah satu keputusan yang paling penting dalam merancang pembelajaran ialah dengan menggunakan media yang sesuai dalam rangka penyampaian pesan-pesan pembelajaran". Media pembelajaran yang digunakan di sekolah dirancang untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar, agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Media pembelajaran ini digunakan untuk membantu siswa agar dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

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. Dengan demikian, mampu mempengaruhi perubahan perilaku dan tingkah laku siswa yang selanjutnya secara otomatis mempengaruhi hasil belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Adanya berbagai macam media diharapkan membantu siswa untuk lebih mudah menerima stimulus dan memberikan *feed back* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Namun, dalam pemanfaatannya agar lebih efektif dan efisien, penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan materi dan kondisi siswa, seorang guru yang profesional haruslah dapat memilah media pembelajaran yang akan dipakai.

Media yang coba dituangkan disini adalah media animasi digital yang merupakan bentuk dari media audio visual. Media audio visual mempunyai peluang yang cukup besar dalam keberhasilan penyampaian informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. 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 prestasi belajar siswa sebagaimana telah ditetapkan dalam tujuan pembelajaran.

Selama ini animasi digital digunakan dalam media pembelajaran untuk dua alasan. Pertama, untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi, animasi jenis ini biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian siswa, animasi ini biasanya tidak ada hubungannya dengan materi yang akan diberikan kepada

murid. Kedua adalah sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada murid atas materi yang akan diberikan.

Media animasi digital merupakan salah satu bentuk media audio visual yang menuangkan simbol-simbol gambar gerak dan audio. Media animasi digital merupakan bentuk media audio visual tiga dimensi, yaitu media yang dipakai menyangkut indera penglihatan dan pendengaran. Pesan yang akan disampaikan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Gambar animasi yang bergerak yang terdapat dalam animasi digital mempunyai kekuatan untuk memancing perhatian dan mempengaruhi sikap dan perilaku, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Suatu materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang dibantu oleh media animasi digital memang jarang dilakukan di kelas. Di kelas pada umumnya materi disampaikan secara verbal dan siswa memahami dari bentuk visual baik yang digambarkan oleh guru maupun dari buku. Dalam usaha untuk mempermudah mengenalkan bentuk konsep pada siswa yang masih sulit untuk berpikir abstrak maka harus dibantu dengan memanfaatkan media, salah satunya adalah media animasi digital sebagai media audio-visual. Media audio-visual mempunyai fungsi utama menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan yang dituangkan dalam lambang-lambang auditif verbal, non verbal maupun kombinasinya.

Media animasi digital yang digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pun harus bersifat sederhana tetapi dapat merangsang kemampuan berpikir siswa. Dengan menggunakan media animasi digital yang

seederhana akan mengatasi batasan ruang dan waktu, mengamati batasan pengamatan dan dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa untuk usia sekolah dasar dengan meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Prestasi 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 prestasi belajar yang dicapainya juga kurang memuaskan, kurangnya minat anak dalam beberapa mata pelajaran menyebabkan rendahnya prestasi belajar, seperti yang terjadi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

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

Rendahnya minat anak terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Indonesia, karena pada umumnya anak masih menganggap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sebagai mata pelajaran yang sulit. Studi yang dilakukan PISA (*Programme for International Student Assessment*) dalam hal literasi Sains dan Matematika, Indonesia hanya menduduki posisi ke-38 dari 40 negara.

Rendahnya prestasi belajar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dalam skala nasional juga dapat kita lihat dari hasil ebtanas SD/MI pada tahun ajaran 2006/2007 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 hanya 5.36 (Depdiknas: 2007), 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.

Berdasarkan hasil penelitian PISA (*Programme for International Student Assessment*) dan data nilai rata-rata ebtanas mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar di atas, dapat disimpulkan bahwa minat siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih rendah, hal tersebut dikarenakan siswa masih menganggap pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam itu sulit dan kurang menyenangkan, terlebih jika guru kurang kreatif atau kurang memberikan pengalaman langsung berkaitan dengan Ilmu Pengetahuan Alam sehingga materi terasa jauh dari kenyataan sehari-hari yang dialami oleh siswa

Hal ini juga dapat dilihat dari prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas 6 di SDN Pasirlangu 02 yang dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 1.1

Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam SDN Pasirlangu 02

Tahun Ajaran	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-Rata
2002/2003	7,26	4,26	5,76
2003/2004	6,82	3,96	5,39
2004/2005	7,12	4,12	5,62
2005/2006	7,36	3,42	5,39
2006/2007	6,92	4,08	5,00

Sumber : arsip nilai kelas IV SDN Pasirlangu 02

Rendahnya perolehan prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SDN Pasirlangu 02 ini menunjukkan adanya indikasi terhadap rendahnya kinerja belajar siswa dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang berkualitas. Untuk mengetahui mengapa prestasi siswa tidak seperti yang diharapkan, tentu guru perlu merefleksi diri untuk dapat mengetahui faktor-faktor penyebab ketidak berhasilan siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Sebagai guru yang baik dan profesional, permasalahan ini tentu perlu ditanggulangi dengan segera.

Latar belakang di atas mendorong penulis mencoba melakukan penelitian untuk melihat sejauh mana penggunaan media animasi digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat ditingkatkan.

B. RUMUSAN MASALAH

Permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah “ apakah terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media animasi digital dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPA? “

Masalah umum penelitian dijabarkan ke dalam masalah khusus penelitian sebagai berikut :

1. apakah terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media animasi digital dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPA aspek pengetahuan?
2. apakah terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media animasi digital dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPA aspek pemahaman?
3. apakah terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media animasi digital dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPA aspek penerapan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar antara siswa yang menggunakan media animasi digital dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPA aspek kognitif.

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar antara siswa yang menggunakan media animasi digital dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPA aspek pengetahuan.
2. Untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar antara siswa yang menggunakan media animasi digital dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPA aspek pemahaman.
3. Untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar antara siswa yang menggunakan media animasi digital dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPA aspek penerapan

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian tentang penggunaan animasi digital terhadap peningkatan prestasi belajar siswa Sekolah Dasar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Siswa

Sebagai salah satu media alternatif yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar sehingga dapat

meningkatkan kemampuannya, khususnya dalam kemampuan memahami teori Tata Surya.

2. Praktisi Pendidikan (guru)

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

3. Peneliti

Memperdalam wawasan keilmuan dan memberikan gambaran yang jelas dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar di sekolah.

4. Peneliti lebih lanjut

Sebagai bahan kajian bagi peneliti lebih lanjut yang berminat memilih dan memanfaatkan media pembelajaran khususnya media animasi digital.

5. Bagi sekolah

Sebagai masukan kepada pihak sekolah untuk memanfaatkan media animasi digital sebagai alternatif media pembelajaran.

E. Definisi Operasional

Berikut ini diberikan penjelasan istilah-istilah yang dipergunakan untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul penelitian , yaitu :

1. Pembelajaran

Pembelajaran adalah pengembangan pengetahuan, keterampilan atau sikap baru pada saat individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan. Lingkungan belajar mencakup tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, metodologi pembelajaran dan penilaian pembelajaran.

2. Animasi Digital sebagai Media Pembelajaran

Animasi , atau lebih akrab disebut dengan video animasi adalah video yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan atau perangkat lunak (software) sehingga menjadi gambar yang bergerak.

Animasi digital adalah animasi yang cara penyampaiannya dengan menggunakan media elektronik. Dalam hal ini peneliti menggunakan komputer atau media lainnya sebagai medianya.

3. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik, indikator prestasi belajar dalam penelitian ini hanya sebatas pada aspek kognitif yaitu ,C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), dan C3 (penerapan).