

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Amanah pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yang diberikan oleh pendiri bangsa ini kepada generasi penerus termaktub dalam alinea keempat pembukaan yakni mencerdaskan kehidupan berbangsa. Tidak mungkin ada terciptanya kemajuan tanpa kemajuan dalam pendidikan.

Peningkatan kualitas menjadi faktor yang menentukan keberhasilan tujuan pendidikan nasional. Perlu dicermati, bahwa tugas salam menciptakan kualitas Pendidikan sangatlah sulit, itu membutuhkan banyak pihak untuk saling terhubung dalam rangka menyelesaikan masalah-masalah yang ada. Sebagai contoh, Indonesia menempati urutan 69 dari 137 negara jauh dibawah negara lain bahkan negara jiran. Banyak aspek yang kembali lagi perlu dibenahi, tentu saja mutu pendidikan yang rendah akan sangat mempengaruhi pembangunan suatu bangsa. Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan di sekolah menjadi tanggung jawab berbagai pihak, salah satunya adalah guru.

Guru menjadi ujung tombak perubahan dengan menghadirkan metode dan strategi tepat guna bagi perbaikan bangsa kedepannya. Banyaknya metode serta strategi yang disiapkan dengan baik oleh guru, tentunya membawa dampak yang sangat besar bagi pengembangan proses pembelajaran siswa yang dirasa saat ini kurang sesuai. Sehingga mutu hasil pendidikan senantiasa meningkat dan itulah yang menjadi harapan para *Founding Fathers* atau pendiri bangsa kita.

Dengan semakin berkembangnya teknologi pada saat ini, salah satu tugas penting guru adalah memilih media yang tepat untuk digunakan dalam rangka mendukung proses pembelajaran. Sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat terealisasi dengan baik.

Berbicara mengenai hasil belajar, ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit untuk dikuasai atau lebih tepatnya masih banyak masyarakat sekolah dasar masih memiliki nilai dibawah rata-rata. Hal ini terbukti berdasarkan data yang dirilis oleh Kementerian Pendidikan yaitu Nilai rata-rata mapel IPA tingkat sekolah dasar (SD) di Kabupaten Bandung adalah 59,77.

Padahal IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari sehingga posisinya sangat penting dalam kehidupan. Dalam peraktiknya, mata

pelajaran IPA juga berperan penting membentuk peserta didik untuk memiliki pola pemikiran yang ilmiah. .

Mata pelajaran IPA di sekolah dasar dimaksudkan agar siswa dapat memperoleh keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang ditunjukkan dalam gagasan ciptaan-Nya yang luar biasa. Selanjutnya motivasi IPA dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah sebagai penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Karena berdasarkan penerapannya, dari penyesuaian ide-ide IPA dalam rutinitas sehari-hari siswa, mereka menumbuhkan minat positif (*decisive thinking*) terkait dengan hubungan antara ide-ide sains, inovasi, iklim dan masyarakat. Selain itu, IPA di sekolah tingkat dasar juga bertujuan meningkatkan kesadaran dalam pemeliharaan serta pemeliharaan lingkungan.

Berdasarkan hal tersebut, memberikan semangat bagi peneliti untuk berkontribusi untuk mengadakan studi pendahuluan pada bulan Agustus 2018, kami lampirkan nilai akhir semester kelas VI SDN Daraulin 1 Kabupaten Bandung:

Tabel 1.1

Nilai Rata-Rata Akhir Semester IPA SDN Daraulin 1

Tahun Ajaran	KKM	Nilai Rata-rata Hasil Belajar
2017-2018	75	68

(Berdasarkan: Data Wali Kelas VI SDN Daraulin 1)

Setelah mendapatkan data awal nilai akhir rata-rata mapel IPA selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah dan guru kelas VI A dan VI B SDN Daraulin 1 Kabupaten Bandung tentang apa kiranya yang menyebabkan belum dapat dicapainya nilai yang sesuai dengan standar KKM, peneliti memiliki kesimpulan metode pembelajaran yang tidak cukup menarik dan dengan hanya ceramah dan minimnya penggunaan teknologi sebagai pendukungnya materi pembelajaran.

Sebisa mungkin peneliti berusaha menjadi bagian dari solusi permasalahan proses pembelajaran IPA di SDN Daraulin 1 Kabupaten Bandung dan menjadi contoh *simple* dan efisien

sehingga dapat diimplementasikan oleh guru sekolah dasar dimanapun. Media pembelajaran yang menarik dan tepat guna diharapkan akan meningkatkan minat dan keingin tahuan siswa.

Oleh karena itu peneliti akan menggunakan media animasi 2D sebagai alternatif solusi dari permasalahan tersebut, mengingat bahwa animasi 2D di rasa lebih sesuai dalam menumbuhkan minat siswa sehingga hasil belajar yang diharapkanpun tercapai.

Media pembelajaran *Infographic* berbasis animasi 2D yang relatif mudah dibuat dan dikembangkan besar harapan dapat menjadi solusi jitu dan alternatif bagi pemecahan masalah bagi peningkatan kualitas hasil belajar siswa. Dalam berbagai literatur tiga elemen yang disentuh oleh media tersebut diantaranya penglihatan, pergerakan, dan suara sehingga bisa meningkatkan penyerapan informasi.

Dari pemaparan diatas peneliti mendapatkan kesimpulan media pembelajaran *Infographic* berbasis animasi 2D dapat dijadikan sebagai penelitian untuk menjadi solusi bagi rendahnya nilai siswa, judul penelitian yang akan dilakukan adalah **“Pengaruh Penggunaan Media *Infographic* 2D Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam”**.

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah yang akan dikaji berdasarkan latar belakang diatas sebagai berikut:

“Adakah pengaruh hasil belajar ranah kognitif dengan penggunaan *Infographic* berbasis animasi 2D dibandingkan siswa yang menggunakan media animasi *slide show* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan pokok bahasan Pelestarian Makhluk Hidup?”

Rumusan masalah peneliti jabarkan dalam bentuk paragraph dibawah ini:

1. Dalam ranah kognitif aspek pemahaman apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Infographic* berbasis animasi 2D bagi hasil belajar siswa untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mengenai pelestarian makhluk hidup?
2. Dalam ranah kognitif aspek penerapan apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Infographic* berbasis animasi 2D bagi hasil belajar siswa untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mengenai pelestarian makhluk hidup?
3. Dalam ranah kognitif aspek analisis apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Infographic* berbasis animasi 2D bagi hasil belajar siswa untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mengenai pelestarian makhluk hidup?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa yang menggunakan media *Infographic* berbasis animasi 2 dimensi dengan siswa yang menggunakan media animasi *slideshow*.

Peneliti mendeskripsikan tujuan penelitian secara khusus dibawah ini:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan peningkatan hasil belajar ranah kognitif aspek pemahaman antara siswa yang diberikan perlakuan menggunakan media *Infographic* Berbasis Animasi 2D dengan siswa yang menggunakan media Animasi *Slide Show* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mengenai Pelestarian MakhluK Hidup.
2. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan peningkatan hasil belajar ranah kognitif aspek penerapan yang antara siswa yang menggunakan media *Infographic* Berbasis Animasi 2D dengan siswa yang menggunakan media Animasi *Slide Show* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mengenai Pelestarian MakhluK Hidup.
3. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan peningkatan hasil belajar ranah kognitif aspek analisis yang antara siswa yang menggunakan media *Infographic* Berbasis Animasi 2D dengan siswa yang menggunakan media Animasi *Slide Show* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mengenai Pelestarian MakhluK Hidup.

1.4 Manfaat Penelitian

Peningkatan hasil belajar siswa dari penelitian yang dilakukan sebagai salah satu upaya untuk memecahkan permasalahan pembelajaran siswa ditingkat sekolah dasar. Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi bagi:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dengan penelitian ini peneliti dapat berkontribusi nyata bagi khazanah kajian keilmuan tentang penggunaan media *Infographic* berbasis animasi 2D terhadap peningkatan mutu pembelajaran dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Achmad Ali Akbar, 2019

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INFOGRAPHIC 2D TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Bagi peneliti, sebagai salah satu wahana untuk membentuk dan mengembangkn pola pikir ilmiah, rasional, sistematis dan juga menjadi salah satu wujud nyata kepedulian pada peningkatan kualitas pendidikan Indonesia.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada guru agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta mampu menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya peningkatan kualitas pembelajaran.
- c. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik sehingga mampu meningkatkan kualitas dan hasil belajar aspek pemahaman, penerapan dan analisis.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan rujukan atau bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti yang berniat memilih dan memanfaatkan media pembelajaran.
- e. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, dapat sebagai sumbangan dalam bentuk pengetahuan atau dapat menjadi rujukan atau acuan untuk peningkatan kualitas perkuliahan melalui peningkatan minat mahasiswa.