

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang**

Pendidikan secara etimologi berasal dari bahasa Yunani yaitu “paedagogie” yang berarti membimbing. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu berarti memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan dalam UU No. 20 tahun 2003, Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan Negara. Ada juga beberapa para ahli yang mengartikan pendidikan salah satunya menurut Ahmadi dan Uhbiyati (2007) bahwa pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus menerus. Maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha untuk membina dan mengembangkan kepribadian manusia baik di bagian rohani atau di bagian jasmani untuk menjadi manusia yang lebih baik.

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk membantu peserta didik belajar dengan baik. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi peserta didik dan kreativitas pendidik. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pendidik yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan peserta didik melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang

fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreativitas pendidik akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Pengertian media pembelajaran menurut Surayya (2012) yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Tujuan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bukan hanya untuk melengkapi proses pembelajaran dan menarik minat siswa untuk belajar. Namun, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh siswa, mempermudah dalam memfasilitasi proses belajar mengajar di kelas dan mewujudkan situasi belajar siswa lebih efektif. Hal tersebut sesuai dengan teori Piaget mengenai tahap operasional konkret. Tahap operasional konkret adalah tahap dimana anak dengan rentang umur 6-12 tahun sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika. Terlebih lagi berdasarkan karakteristik gaya belajar siswa sekolah dasar yaitu gaya belajar visual. Dimana dalam gaya belajar ini siswa belajar dengan cara melihat atau mengamati dari sesuatu objek maupun gambar. Dengan begitu dalam penelitian ini kualitas belajar mengajar dalam kelas tersebut dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Maka dari itu diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran yang pas mampu membuat siswa mengingat materi yang sudah dipelajari.

Namun berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di salah satu sekolah dasar negeri yang berada di kabupaten Purwakarta, bahwa dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut masih menggunakan media pembelajaran yang masih terbilang sederhana karena hanya menggunakan media berupa gambar pada pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Dengan penggunaan media pembelajaran yang masih terbilang sederhana membuat anak kurang aktif dalam proses pembelajaran. Selain penggunaan media pembelajaran yang masih terbilang sederhana, ternyata pemahaman siswa mengenai materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya masih terbilang rendah. Hal itu berdasarkan wawancara dengan guru kelas sebelum dimulainya penelitian. Maka dari itu, untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA

siswa peneliti akan menggunakan media pembelajaran berupa video animasi *animaker* dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran terdapat banyak media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya media animasi yang akan peneliti gunakan. Jenis-jenis media pembelajaran terbagi menjadi tiga yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual adalah sumber belajar yang berisikan pesan atau informasi mengenai materi pelajaran yang dibuat dengan semenarik dan sekreatif mungkin, media ini diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan. Media audio adalah sumber belajar berisikan materi pelajaran yang berisikan suara dan dibuat dengan semenarik dan sekreatif mungkin, media ini diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran saja. Sedangkan media audio visual adalah sumber belajar berisikan materi pelajaran yang dibuat berupa suara dan gambar. Media audio visual ini dibuat dengan semenarik dan sekreatif mungkin dengan menggunakan alat indera penglihatan dan pendengaran. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan media pembelajaran jenis audio visual. Dimana media pembelajaran yang digunakan berupa sebuah video animasi yang berisi materi yang akan diberikan kepada siswa dan dibuat dengan semenarik mungkin. Sehingga diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar dan akhirnya tujuan pembelajaran akan tercapai sesuai dengan target. Kreativitas guru bisa dilihat dari media apa yang digunakan dalam pembelajaran.

Menurut Furoidah (2009), media pembelajaran animasi adalah media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang efektif karena animasi memberikan bentuk visual yang lebih dinamik serta menarik dan memungkinkan sesuatu yang mustahil berlaku di dalam kehidupan sebenarnya direalisasikan di dalam video tersebut (Alannasir, 2016). Media animasi merupakan media pembelajaran yang kompleks dibandingkan media pembelajaran seperti buku, alat peraga, radio dan lain-lain karena animasi telah mencakup unsur audio, visual dan gerakan serta dapat diatur bentuk pergerakannya dengan menggunakan fasilitas sistem kontrol. Nuraeni (2018, hlm 45) mengemukakan bahwa “Penggunaan media audio visual berperan dalam

meningkatkan pemahaman terhadap isi atau materi pembelajaran yang diamati melalui indera penglihatan dan indera pendengar”. Peserta didik juga dapat merasakan pengalaman langsung melalui media video animasi. Pada umumnya pembelajaran IPA membutuhkan media yang kreatif dan menyenangkan, agar peserta didik dapat merasakan pembelajaran sesuai dengan dirinya.

Adapun media yang diterapkan dalam penelitian ini adalah media video *animaker*. *Animaker* adalah software animasi dan pembuat animasi secara gratis. Menurut Mashuri (dalam Maheswari & Pramudiani, 2021) mengungkapkan bahwa “*Software Animaker* memiliki beragam fitur yang menarik yaitu animasi, efek transisi, gambar-gambar yang didukung dengan adanya musik, serta disediakannya *software* melalui *website* dengan proses pengolahan mudah dan murah”. *Software* ini sangat mudah dan praktis digunakan untuk membuat video, oleh karena itu guru diharapkan dapat membuat media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan *animaker*. Dengan menggunakan *animaker* ini guru dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan memasukkan suara guru pada video pembelajaran yang akan dibuat. Hal tersebut yang membuat video animasi yang dibuat dengan *animaker* oleh guru dan yang ada di youtube berbeda. Diharapkan dengan menggunakan suara guru di dalam video tersebut siswa akan merasa benar-benar sedang belajar dengan gurunya dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan fokus. Media video animasi *animaker* ini cocok digunakan sebagai media dalam materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makannya karena pada dasarnya tidak semua binatang berada di sekitar kita, maka dari itu menggunakan media ini dapat membantu siswa untuk memahami mengenai materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan mudah dan menyenangkan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. Dengan demikian pada hakikatnya IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui serangkaian kegiatan dalam metode ilmiah. Ilmu Pengetahuan memiliki beberapa ciri-ciri, salah satunya

menurut Prawiroharto (dalam Hisbullah, 2018), bahwa “Ilmu Pengetahuan adalah himpunan fakta serta aturan yang menyatakan hubungan satu dengan yang lainnya”. Dalam pembelajaran IPA khususnya di Sekolah Dasar media pembelajaran perlu dikemas dengan semenarik mungkin agar siswa lebih bersemangat dalam belajar dan siswa memahami mengenai materi yang telah disampaikan. Dalam membuat media pembelajaran yang menarik salah satunya bisa memanfaatkan teknologi.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti menganggap bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPA siswa. Hal tersebut didukung oleh penelitian terdahulu, yaitu menurut Nuraeni (2018) menyatakan bahwa Penggunaan media audio visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik, karena media ini digunakan telah sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran sehingga membuat peserta didik mudah untuk memahami suatu konsep materi.

Dengan demikian peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh media video animasi *animaker* terhadap pemahaman konsep IPA siswa materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makannya. Dengan begitu peneliti ingin mengimplementasikan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi *animaker*. Maka dari itu peneliti termotivasi akan mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Animaker terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Sekolah Dasar”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makannya dan penggunaan media pembelajaran yang dinilai sederhana. Maka dari itu rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

- 1.2.1 Apakah pemahaman konsep IPA siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan media video animasi *animaker* lebih baik dibandingkan siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional?
- 1.2.2 Apakah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi *animaker* terhadap pemahaman konsep IPA siswa?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu:

- 1.3.1 Menganalisis pemahaman konsep IPA siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan media video animasi *animaker* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.
- 1.3.2 Menganalisis pengaruh penggunaan media video animasi *animaker* terhadap pemahaman konsep IPA siswa.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis dan praktis, diantaranya:

1. Secara Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan atau informasi bagi pembaca mengenai media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran.
  - b. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan pengetahuan bahwa media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran sangat penting dalam pemahaman siswa terhadap materi.
2. Secara Praktis
  - a. Bagi peneliti

Diharapkan menambah wawasan yang lebih luas. Sehingga mampu menambah pengetahuan dalam memilih media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan para siswa.
  - b. Bagi siswa

Dalam penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman materi yang diajarkan di kelas lebih bermakna dan menarik.
  - c. Bagi guru

Ditemukannya media pembelajaran yang tepat bagi siswa, diharapkan dapat menjadi pedoman bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih diminati oleh siswa.