

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang secara sadar atau disengaja. Hal ini mencerminkan sejauh mana seseorang aktif dalam melibatkan aspek-aspek mentalnya, yang mampu mengubahnya. Oleh karena itu, tingkat keaktifan fisik dan mental seseorang menjadi Indikator kualitas kegiatan belajarnya. Sebaliknya, jika keaktifan fisik dan mental rendah, meskipun seseorang disebut sedang belajar, hal ini menunjukkan bahwa kegiatan belajar tersebut tidak benar-benar mencerminkan pemahaman atau keterlibatan yang signifikan. Selain itu, belajar juga dapat diartikan sebagai interaksi individu dengan lingkungannya, di mana lingkungan tersebut terdiri dari objek-objek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman atau pengetahuan baru, atau meresapi kembali informasi yang sebelumnya diperolehnya sehingga memicu interaksi lebih lanjut. Materi pembelajaran merupakan inti dari pengajaran, dan tanpa materi tersebut, proses belajar mengajar tidak akan efektif. Oleh karena itu, guru harus memiliki pemahaman yang baik tentang

materi yang akan diajarkan kepada siswa. Namun, perhatian siswa dapat berkurang jika cara pengajaran guru kurang menarik dan tidak memperhatikan prinsip-prinsip mengajar.¹ Penyebabnya adalah karena pembelajaran sering kali terasa monoton. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran, yang akan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan memiliki makna.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa). Kata media berasal dari Bahasa latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *American Heritage Electronic Dictionary* diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “*perantara*” yaitu perantara

¹ Pane, A., & Dasopang, M. D, *Belajar Dan Pembelajaran*. Fitrah:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), (2017).333–352. <https://doi.org/10.24952/Fitrah.V3i2.945>

sumber pesan dengan penerima pesan.² Media pembelajaran mencakup segala jenis sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses belajar-mengajar, dengan tujuan memicu minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran, siswa sebaiknya didorong untuk memanfaatkan seluruh Indera mereka. Guru berusaha menyajikan rangsangan atau stimulus yang dapat diinterpretasikan melalui berbagai indera. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan memproses informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut akan dipahami dan diingat oleh siswa.³ Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti menjadi sangat penting.

Penggunaan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pelajaran, karena tidak semua media dapat digunakan secara efektif untuk menyampaikan materi kepada

² Lestari, T. A.,dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animate Untuk Siswa SMA Kelas X di Kota Mataram*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 8(4), (2023). 12–18. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1641>

³ Wulandari, A. P.,Dkk., *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Journal on Education, 5(2), (2023). 28–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

siswa. Penggunaan media yang tidak sesuai dapat menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Selain menyesuaikan dengan materi ajar, penggunaan media juga harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, jumlah peserta didik, dan sarana prasarana yang tersedia di sekolah.⁴ Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA di SD menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diberikan kepada siswa sebagai bekal kehidupan di masyarakat. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA Bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah, dimulai dari tingkat sekolah dasar. IPA adalah disiplin ilmu yang mempelajari alam dan segala isinya, termasuk benda-benda alam, peristiwa, dan fenomena yang terjadi di alam. Materi-materi

⁴ Sapnaita, S., & Wibowo, E. W. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Pokok Bahasan Menghitung Luas Persegi Dan Persegi Panjang Melalui Pendekatan Real Mathematic Education (RME)*. Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar, 4(1), (2017), Hal 92–104. <https://doi.org/10.32678/Ibtidai.V4i1.6433>

dalam pelajaran IPA memiliki keterkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, IPA menjadi mata pelajaran yang wajib diajarkan sejak sekolah dasar. Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi peserta didik, sehingga mereka dapat memahami dan menjelajahi alam sekitar secara sistematis dan terstruktur.⁵ Salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar adalah sistem tata surya. Materi ini diperkenalkan pada kelas VI. Sistem tata surya merupakan susunan benda-benda langit yang terdiri dari matahari, planet-planet, dan objek langit lainnya. Materi sistem tata surya sering kali sulit dipahami oleh peserta didik. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang umumnya hanya menggunakan gambar yang terdapat dalam buku teks, sehingga peserta didik tidak dapat mengamati fenomena ini secara langsung dalam kehidupan sehari-hari.⁶ Kesulitan dalam memvisualisasikan planet dan objek langit lainnya diperparah

⁵ Farida Nur Kumala, *Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar* (Malang: Ediide Infografika, 2016), Hal 6

⁶ Hulqi, R. H. dkk, *Pengembangan Video Animasi Materi Tata Surya Kelas VI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Mi Muhammadiyah 2 Kedungbanteng*. Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan, 22(2), (2022). 237-252 . <https://doi.org/10.30651/Didaktis.V22i2.12873>

oleh keterbatasan gambar dalam buku pelajaran, yang tidak selalu mendukung pemahaman visual yang memadai. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan kurang tertarik pada materi sistem tata surya, yang berdampak negatif pada hasil belajar mereka.

Pelaksanaan pembelajaran IPA harus dilaksanakan dalam suasana yang kondusif, yakni kegiatan pembelajaran yang bersifat aktif, efektif, dan menyenangkan. Untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, salah satu peran guru yang sangat penting adalah memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan media yang tepat akan membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Jika tujuan pembelajaran tercapai, hal ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan adanya perkembangan teknologi, media pembelajaran kini menjadi lebih bervariasi. Terdapat beberapa kelompok media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yang dikelompokkan menjadi tiga kategori: Media visual, media audio, dan media audiovisual.

Media animasi merupakan serangkaian gambar bergerak cepat yang saling berkaitan, berasal dari potongan gambar yang

digerakkan sehingga tampak hidup. Media animasi ini, ketika digunakan dalam pembelajaran, tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi di kelas, tetapi juga dapat meningkatkan minat dan menarik perhatian peserta didik karena sifatnya yang unik dan menarik. Selain itu, penerapan media animasi dalam pembelajaran memiliki dampak yang mendalam terhadap peserta didik dalam hal perhatian, ketertarikan, dan motivasi. Media animasi ini termasuk dalam kategori media pembelajaran berbasis audiovisual karena mampu menyajikan informasi yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan. Media pembelajaran berbasis audiovisual ini dapat menyajikan materi pembelajaran dengan lebih menarik, tidak monoton, dan mempermudah penyampaian materi.⁷

Setelah memperhatikan manfaat media pembelajaran dan berbagai jenis metode pembelajaran, peneliti memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran audio-visual berupa animasi dalam penelitian ini. Media animasi memiliki banyak manfaat dan keunggulan, di antaranya adalah kemampuannya

⁷ Nazmi, M., *Penerapan media animasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi di SMA PGII 2 Bandung*. Jurnal Pendidikan Geografi, 17(1), (2017). 48–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/gea.v17i1.6272>

menggabungkan beberapa elemen seperti audio, teks, dan gambar menjadi satu kesatuan penyajian yang menarik. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga dapat membantu dalam penyampaian materi kepada siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada Februari 2024 di SDN kademangan, Kecamatan Kasemen, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran masih dominan menggunakan metode mendengarkan penjelasan guru di kelas, mencatat atau meringkas pelajaran, dan hanya menggunakan buku pelajaran yang telah disediakan. Selain itu, beberapa siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 70. Peneliti mencatat bahwa meskipun guru telah berupaya maksimal dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA, masih terdapat beberapa kendala. Misalnya, kurangnya variasi media yang digunakan oleh guru, keterbatasan dalam fasilitas seperti biaya, bahan, dan alat-alat praktik, termasuk media animasi, serta kesulitan dalam mengontrol beberapa siswa. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan memahami materi, menjadi

kurang termotivasi untuk memperhatikan pelajaran, dan akhirnya beralih mengobrol dengan teman atau sibuk bermain sendiri.

Penggunaan media animasi memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar, karena rasa ingin tahu anak-anak pada usia ini cenderung sangat tinggi. Media animasi dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan mengarahkan perhatian siswa pada materi yang dipelajari, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Keunggulan dari media animasi terletak pada kemampuannya untuk diputar secara berulang-ulang, mempercepat proses pembelajaran, serta memperjelas konsep-konsep yang kompleks. Berdasarkan berbagai penelitian, ditemukan bukti bahwa penggunaan media animasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Misalnya, studi yang dilakukan oleh Ninuk dan Ahmad menunjukkan bahwa pemanfaatan media animasi dalam pembelajaran IPA memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa slow learner di kelas V. Temuan ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Yatri, yang menyatakan bahwa penggunaan media animasi dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan hasil belajar siswa.⁸ Studi lain oleh Sukiyasa dan Sukoco juga mendukung pandangan ini, dengan menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi siswa pada materi sistem kelistrikan otomotif.⁹ Berdasarkan bukti-bukti ini, dapat disimpulkan bahwa media animasi memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Diharapkan, penggunaan media animasi dapat mendukung guru dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan lebih efektif, baik dari segi waktu maupun daya tarik visual, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Oleh sebab itu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pendidik harus menggunakan media yang inovatif dan interaktif sebagai alat menyampaikan materi agar tujuan dari pembelajaran

⁸ Sari, H. R., & Yatri, I. *Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar*. Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan, 2(3), (2023). 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>

⁹ Sukiyasa, K., & Sukoco. *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 3(1), (2013). 126–137. <https://doi.org/10.21831/Jpv.V3i1.1588>

tercapai.¹⁰ Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang tertuang dalam judul penelitian yaitu: ***“Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Bahasan Susunan Tata Surya”***

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang timbul antara lain :

1. Proses pembelajaran masih dominan mendengarkan penjelasan guru dikelas, mencatat atau meringkas pelajaran dan hanya menggunakan buku yang telah tersedia.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA belum mencapai KKM yaitu 70
3. Belum adanya variasi media yang digunakan oleh guru.
4. Belum ada penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPA

¹⁰ Hulqi, R. H. dkk, *Pengembangan Video Animasi Materi Tata Surya Kelas VI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Mi Muhammadiyah 2 Kedungbanteng*. Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan, 22(2), (2022). 237-252 . <https://doi.org/10.30651/Didaktis.V22i2.12873>

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini di batasi pada :

1. Penelitian dilakukan di kelas VI SD pada mata pelajaran IPA pokok bahasan susunan tata Surya.
2. Hasil belajar (dibatasi pada hasil belajar kognitif materi susunan Tata Surya dikelas 6)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka perlu adanya suatu rumusan masalah yang akan memberikan arah pada penelitian ini.: Apakah ada pengaruh penggunaan media animasi pada pembelajaran IPA terhadap hasil belajar kognitif siswa pada bahasan susunan tata surya?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:
Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi pada pembelajaran IPA terhadap hasil belajar kognitif siswa pada bahasan susunan tata surya.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat memberikan sumbangan ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya pendidikan di sekolah dasar, yaitu memberikan memberikan sumbangan tentang pengaruh media interaktif animasi Untuk meningkatkan hasil belajar IPA.

2. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat, yaitu:

a. Bagi Siswa

Bagi siswa, dapat memberikan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan membawa dampak pada peningkatan Hasil belajar IPA.

b. Bagi Guru

Bagi guru, dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan mengenai media Animasi dalam pengajaran IPA sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPA, serta menjadikan pembelajaran IPA lebih efektif dan menyenangkan.

G. Signifikansi Penelitian

Dalam penelitian ini, signifikansi penelitian yang dilakukan adalah dengan Penggunaan media animasi memiliki potensi untuk

mentransformasikan konsep abstrak dan kompleks seperti tata surya menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Visualisasi melalui animasi memungkinkan siswa untuk memahami posisi dan pergerakan planet, hubungan antar benda langit, serta fenomena astronomi dengan lebih jelas dan terstruktur.

H. Sistematika Pembahasan

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mengikuti sistematika penulisan sesuai aturan yang berlaku, maka secara sistematis penulis membagi beberapa BAB dan SUB BAB, yaitu sebagai berikut :

BAB I merupakan pendahuluan, yang terdiri dari : latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, signifikansi penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II merupakan kajian teori, yang terdiri dari : kajian teori tentang pengertian belajar, teori-teori belajar, media pembelajaran animasi, konsep pembelajaran IPA, hasil belajar. Serta terdiri dari kajian hasil penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

BAB III merupakan metode penelitian, yang terdiri dari: jenis

penelitian, tempat dan waktu penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, uji n-gain, dan teknik analisis data.

BAB IV merupakan hasil dan pembahasan penelitian, yang terdiri dari: pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol, hasil penelitian, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, uji n-gain, pembahasan hasil penelitian.

BAB V merupakan penutup, yang terdiri dari kesimpulan dan saran-saran