

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap bidang pendidikan sebagai proses pembelajaran yang memiliki komponen saling berkaitan. Komponen tersebut meliputi tujuan, isi, metode, media pembelajaran, lingkungan, pendidik, dan siswa. Media pembelajaran merupakan suatu alat media yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran.¹ Dalam melaksanakan proses belajar, diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mendapatkan pengalaman yang bermakna. Keberadaan teknologi dalam proses pembelajaran khususnya sebagai media pembelajaran dapat menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi. Dengan adanya teknologi siswa seharusnya dapat lebih mudah dalam mengakses teknologi sebagai media belajar untuk mendukung hasil belajar dan mempermudah siswa dalam memahami penjelasan.

Keterampilan abad 21 dikenal dengan istilah 4C (*Communication, collaboration, critical thinking and problem solving, dan creativity and innovation*) diperlukan pada era Revolusi Industri 4.0.² Pendidikan di abad 21 menuntut guru untuk menguasai berbagai keterampilan sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dan perkembangan era digital. Maka dalam hal ini, guru dituntut tidak hanya mampu mengajar, tetapi juga harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi di dunia pendidikan. Guru harus terampil dalam menyediakan media pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini. Media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam kegiatan pembelajaran untuk

¹ Nisar, H. (2019). *Kepemimpinan Pendidikan Dalam Perspektif Hadis Telaah Historis Filosofis*. Kencana.

² Zuhri, M. (2019). *Pengembangan Keterampilan 4C Melalui Pembuatan Film Pendek pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Boyolali Tahun Pelajaran 2016/2017. Naskah Best Practice Olimpiade Guru Nasional*. 2017.

guru dan siswa. Media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan pesan ajar untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran.³ Begitu juga untuk siswa, media pembelajaran akan membantu siswa dalam memahami materi ajar, terutama siswa sekolah dasar yang masih pada tahap operasional konkret. Media pembelajaran dapat digunakan dalam menyampaikan bahan ajar pada semua muatan pelajaran, salah satunya yaitu pada muatan pelajaran IPA.

IPA menjadi salah satu muatan pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar. Muatan IPA dapat dipandang sebagai suatu proses dan produk dari upaya manusia untuk memahami berbagai gejala alam, serta IPA dipandang sebagai faktor yang dapat mengubah sikap dan pandangan manusia terhadap alam semesta, oleh sebab itu diperlukan keseriusan pemahaman dalam muatan IPA.⁴ Pada keterbatasan ini, jika dalam mempelajari materi-materi IPA yang bersifat abstrak dan tidak disertakan dengan hal-hal yang dapat membantu siswa dalam memahami materi, maka hasil yang akan dicapai oleh siswa dalam pembelajaran IPA berupa hafalan materi. Dapat dikatakan bahwa pada cara berpikir operasional konkret siswa mengalami kekurangan, karena masih mempelajari hal yang bersifat abstrak tanpa ada alat penunjang yang dapat membantu memahami pembelajaran IPA.

Hendaknya dalam sebuah pembelajaran IPA agar menjadi lebih bermakna pembelajaran dapat dilakukan dengan bantuan sebuah media. Media pembelajaran adalah salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena melalui media pesan pembelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.⁵

³ Maimunah. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban, 5(1).

⁴ Paramitha, Garminah, W. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. Mimbar PGSD Undiksha, 4(1), 1–10.

⁵ Jailani & Indaryati. (2015). Pengembangan Media Komik

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN Tanjung Barat 07 ditemukan masih banyak guru yang belum menggunakan media terutama audio visual dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah. Selain itu kurangnya fasilitas penunjang yang ada di sekolah, kesediaan guru dalam membuat serta mengembangkan pembelajaran menggunakan media audio visual. Kurangnya penggunaan media menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar IPA belum mencapai standar.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 4 Mei 2023 yang peneliti lakukan terhadap guru kelas V di SDN Tanjung Barat 07 mengenai muatan pelajaran IPA menyatakan bahwa materi sistem pencernaan manusia sulit untuk dipahami, akibatnya sebagian besar siswa masih memiliki kesulitan belajar. Hal ini dapat terjadi karena pemahaman siswa masih sering tertukar antara konsep organ-organ pada sistem pencernaan dengan pernapasan, selain itu munculnya kosa kata ilmiah baru yang membuat siswa kesulitan untuk memahami dan menghafal kata tersebut. Akibatnya hasil belajar kognitif siswa belum maksimal. Hal ini dibuktikan berdasarkan data yang peneliti dapatkan bahwa masih terdapat nilai siswa yang dibawah rata-rata saat dilakukan penilaian harian dengan persentase 64% dari satu kelas yang terdiri atas 31 siswa memiliki nilai dibawah KKM.

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran IPA diantaranya kesulitan siswa memahami materi menyebabkan hasil belajar siswa pada kompetensi muatan pelajaran IPA di kelas menjadi tidak maksimal sehingga tidak tercapainya beberapa indikator yang merupakan komponen dari salah satu kompetensi dasar. Kemudian terdapat permasalahan terkait dengan media pembelajaran, diantaranya masih menggunakan buku paket dan media gambar selama pembelajaran

berlangsung, hal tersebut hanya dapat menyampaikan pesan secara terbatas. Guru cenderung memberikan penjelasan materi IPA dengan ceramah dan tidak menggunakan media akibatnya siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, sehingga banyak siswa merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan. Selain itu, minimnya penggunaan media yang bervariasi disebabkan karena memiliki keterbatasan waktu, sehingga guru hanya menggunakan media yang ada di sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan variasi dalam pembelajaran. Variasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Salah satunya dengan menggunakan variasi dalam media audio visual. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rinawati menyatakan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan aktivitas belajar dan penguasaan konsep siswa.

Belajar dengan menggunakan media indera ganda pandang dan dengar akan memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar.⁶ Para ahli memiliki pandangan yang searah mengenai hal tersebut. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Baught dalam Achsin (1986) menyatakan bahwa kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera yang lainnya. Sementara itu, Dale (1969) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik sebagai media ajar yang akan digunakan oleh guru, karena mampu menampilkan unsur audio dan visual secara bersamaan.

Melalui kerucut pengalaman Edgar Dale, mengemukakan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa akan semakin banyak jika

⁶ Arsyad, Azhar. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada. h. 9-10

semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran. Sebaliknya, jika siswa semakin abstrak dalam mempelajari bahan pengajaran, maka semakin sedikit pengalaman belajar yang diperoleh. Pendapat diatas sejalan dengan pendapat dari Bruner dalam Arsyad yang menyatakan bahwa proses belajar hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Melalui kerucut pengalaman Edgar Dale dapat diketahui bahwa media audio visual berada pada bagian dari *iconic representation of experiment* atau dengan kata lain melihat dan mendengar, dimana bagian ini memiliki tingkat pengalaman belajar yang lebih besar dari membaca

Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa teori media pembelajaran audio visual dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa karena dalam tampilan video, *slide show* yang ditayangkan dapat membuat pembelajaran menjadi bermakna. Penggunaan media audio visual dapat memberikan siswa untuk menyerap materi lebih baik. Salah satu media yang unik, dan menarik adalah video animasi *stop motion*.

Animasi *stop motion* mengalami perkembangan yang pesat. Dalam beberapa tahun terakhir, animasi *stop motion* yang dibuat siswa telah digunakan untuk mendukung, membangun, dan mewakili pengetahuan dalam domain sains yang berbeda dan lintas kelompok pada usia pra-sekolah hingga mahasiswa.⁷ Representasi visual dari animasi *stop motion* telah dilaporkan berkontribusi pada pengembangan pembelajaran sains siswa.⁸ Representasi ini digunakan untuk memberikan umpan balik pada tingkat pemahaman siswa menjadikan siswa sebagai pembelajar yang

⁷ Meulenbroeks, F. & Van J. (2020). Student-generated stop-motion animation in science classes: A systematic literature review. *Journal of Science Education and Technology*, 29(6), 797–812.

⁸ Evagorou, E. & M. (2015). The role of visual representations in scientific practices: from conceptual understanding and knowledge generation to seeing how science works. *International Journal of STEM Education*, 2(1), 1–13.

aktif.⁹ *Stop motion* dapat digunakan sebagai media presentasi yang menarik dalam kegiatan pembelajaran, membantu mempertahankan perhatian siswa. *Stop motion* dapat menjadi media pembelajaran yang kreatif dan efektif di berbagai tingkatan pendidikan. Dengan menggunakan teknik ini, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep tertentu

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nurcahya pada tahun 2016 menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media stop motion hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media aplikasi prezi. Hal ini terlihat dari fakta bahwa peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan media *stop motion* memperoleh hasil kognitif yang lebih tinggi dibandingkan siswa di kelas kontrol yang menggunakan media presentasi aplikasi prezi yang biasa digunakan oleh guru. Oleh karena itu, media stop motion memberikan hasil belajar yang lebih baik.

Dengan menggunakan video animasi *stop motion* ini terdapat kegiatan mendengar dan membaca, sehingga kegiatan tersebut lebih efektif dibandingkan dengan hanya membaca atau melihat saja. Dengan dipilihnya video animasi *stop motion* diharapkan siswa fokus memerhatikan materi sehingga dapat memahaminya, karena video pembelajaran yang dibuat berupa film animasi yang memberikan kesan menarik dan tidak membosankan apabila disimak oleh siswa serta memberikan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif dalam pembelajaran

Dengan adanya video animasi *stop motion* membuat siswa terbantu memahami materi sehingga terdapat timbal balik antara guru dan siswa dalam berjalannya proses pembelajaran serta dapat mencapai suatu keberhasilan dalam proses pembelajaran IPA khususnya materi sistem

⁹ Yassen, & A. (2020). Exploring student-generated animations, combined with a representational pedagogy, as a tool for learning in chemistry. 20(2), 529–548.

pencernaan manusia pada kelas V di salah satu SD di Kelurahan Tanjung Barat, Jakarta Selatan.

Dengan demikian, berdasarkan uraian di atas maka guru perlu menggunakan media video animasi *stop motion* supaya siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran IPA khususnya pada materi sistem pencernaan manusia, sehingga hasil belajar siswa diharapkan dapat mencapai target sesuai indikator pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian tentang: "Pengaruh Video Animasi *Stop Motion* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kelurahan Tanjung Barat".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas karena kurangnya kemampuan guru.
2. Media yang digunakan masih belum bervariasi dan konvensional.
3. Penggunaan media video animasi *stop motion* belum pernah digunakan dalam proses belajar IPA siswa kelas V SD dalam materi sistem pencernaan pada manusia.
4. Penggunaan sumber belajar yang kurang bervariasi seperti hanya menggunakan buku paket yang cenderung bersifat monoton sehingga kurang menarik perhatian dan sulit dipahami siswa dalam belajar IPA.
5. Pemahaman pada pembelajaran IPA yang bersifat abstrak masih rendah, salah satunya pada materi proses pencernaan manusia sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa masih kurang baik.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu meluas maka penelitian yang berjudul “Pengaruh Video Animasi Stop Motion Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kelurahan Tanjung Barat” ini dibatasi sebagai berikut:

1. Hasil yang akan diteliti adalah hasil belajar kognitif siswa kelas V SD pada muatan pelajaran IPA materi sistem pencernaan pada manusia.
2. Hasil belajar yang diukur berdasarkan dari nilai ulangan siswa dengan memberikan *post-test*. Pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini hanya berorientasi pada ranah kognitif yang merujuk Taksonomi Bloom. Ranah kognitif yang diukur pada penelitian ini meliputi ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), dan mengevaluasi (C5)
3. Sebagai upaya untuk mengatasi masalah hasil belajar siswa maka dalam pembelajaran akan menggunakan media video animasi *stop motion*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah: “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi *stop motion* terhadap hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V SD dalam materi sistem pencernaan pada manusia?”

E. Tujuan Umum Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut : “Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media video animasi *stop motion* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SD pada muatan pelajaran IPA dalam materi sistem pencernaan pada manusia”.

F. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sejumlah manfaat khususnya dalam dunia pendidikan, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi serta masukan, dan menambah ilmu pengetahuan bagi setiap orang membacanya.

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi sekolah

Diharapkan dapat menjadi pedoman serta bahan refleksi sebagai pertimbangan dalam mengambil berbagai kebijakan sekolah yang berkaitan dengan proses pembelajaran, penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran.

b. Bagi guru

Diharapkan dapat memberikan informasi tentang pentingnya pemanfaatan media audio visual sebagai salah satu media pembelajaran yang kreatif, dan inovatif serta dapat mengembangkannya. Selain itu guru dapat menerapkan media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi siswa

Diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar IPA sehingga hasil belajar menjadi meningkat setelah diajarkan dengan menggunakan media yang tepat. Serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap muatan pelajaran IPA.