

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya yakni semua benda yang ada didalam, peristiwa dan gejala-gejala yang muncul di alam. Pendidikan IPA diarahkan untuk menemukan dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Pendidikan merupakan kebutuhan manusia. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Dunia pendidikan merupakan hubungan atau keterkaitan antara pendidik dan peserta didik. Keduanya memiliki hubungan erat dan saling mempengaruhi satu sama lain yang berguna untuk terlaksananya proses pendidikan, berupa informasi pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan-keterampilan untuk mencapai tujuan. Menurut (Notoatmodjo, 2017) Pendidikan adalah serangkaian upaya kegiatan yang direncanakan untuk mengajak individu, kelompok, maupun masyarakat melaksanakan apa yang diharapkan oleh pendidikan agar terwujud tujuan pendidikan yang sebaik-baiknya. Pendidikan merupakan salah satu cara manusia untuk mencari ilmu pengetahuan dan menambah wawasan sebagai bekal kehidupan individu menuju masa yang akan datang. Maka dari itu, untuk mencapai tujuan pendidikan tidak terlepas dari suatu proses pembelajaran.

Pembelajaran yang disusun oleh guru dari beberapa jenis kegiatan dan interaksi yang tepat untuk meningkatkan kompetensi-kompetensi tertentu yang akan ditingkatkan kepada peserta didik. Menurut (Munadi, 2010) proses pembelajaran dapat mengubah cara belajar peserta didik serta menghasilkan perubahan perilaku peserta didik. Pembelajaran juga sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya. Proses perubahan tersebut membutuhkan media pembelajaran yang mendukung saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran Ilmu

pengetahuan Alam harus dikaitkan dengan suatu pembelajaran yang menarik yang berupa media pembelajaran video animasi agar lebih bermakna bagi peserta didik.

Media memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran termasuk alat bantu yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran serta dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan peserta didik, selain itu dapat menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Media sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta didik harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan, yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Pengertian Multimedia animasi adalah kombinasi dari komputer dan video, secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks, sedangkan multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video. Maka video animasi merupakan salah satu media alternatif bagi guru yang dapat digunakan pada pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme. (N. Imamah, 2012).

Video merupakan jenis media *audio visual*, yang artinya media pembelajaran yang dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan dan didengar dengan menggunakan indera pendengaran. Sebagai sebuah media pembelajaran, video efektif digunakan untuk proses pembelajaran secara massal, individu maupun kelompok (Daryanto, 2012). Media video animasi ini membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan memotivasi siswa dalam belajar yang baik sehingga menarik perhatian siswa saat pembelajaran di kelas. Teknologi video diyakini sangat berguna dan cocok untuk pembelajaran untuk menyampaikan materi abstrak berbasis masalah karena dapat menyampaikan pengaturan, karakter, dan tindakan dalam cara yang menarik dan dapat menggambarkan kompleks dan saling berhubungan dengan masalah (Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Desain

dari media video animasi memiliki grafis background yang jelas, warna yang menarik, gambar-gambar, animasi, musik, teks bacaan dan audio yang mendukung proses pembelajaran sehingga siswa termotivasi dan tertarik selama proses pembelajaran berlangsung. Serta bisa menarefleksikkan suatu proses atau peristiwa kejadian yang tidak bisa dilihat secara langsung misalnya proses beredarnya bulan terhadap bumi yaitu selama satu bulan. Tidak mungkin pembelajaran terkait peredaran bulan akan berlangsung selama satu bulan dalam mengamati peredaran bulan saja. Sehingga diperlukan suatu alat atau media yang mampu menggambarkan proses beredarnya bulan terhadap bumi dengan menyerderhanakan proses tersebut melalui animasi menggunakan *software macromedia adobe flash* dan *sony vegas*

Berdasarkan hasil obsevasi yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelas VI MI Muhammadiyah 1 Pelabuhanrejo menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Ilmu pengetahuan Alam materi peredaran tata surya ada 19 peserta didik tidak memperhatikan atau mendengarkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, hal itu ditunjukkan dari sikap peserta didik yang asyik berbicara sendiri dengan teman sebangkunya, kurangnya pemahaman peserta didik pada materi tata surya. Terlihat dari 16 Peserta didik terdapat 4 Peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM, terdapat 6 peserta didik yang mendapatkan nilai standart KKM, Sedangkan terdapat 6 Peserta didik yang mendapatkan dibawah KKM. Dengan standart Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) ditentukan sebesar 70. Guru tidak memiliki media pembelajaran yang mendukung untuk menjelaskan konsep tata surya, hanya gambar dari buku sebagai pemahman konsep peserta didik tentang peredaran tata surya tidak maksimal. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil pembelajaran pada materi tata surya pada peserta didik kelas VI MI Muhammadiyah 1 Pelabuhanrejo belum sesuai dengan yang diharapkan.

Sedangkan dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas atau wali kelas VI di MI Muhammadiyah 1 Pelabuhanrejo mengatakan:

“Hasil belajar yang didapat pada materi peredaran tata surya sebelumnya masih belum memuaskan. Terlihat dari 16 Peserta didik terdapat 4 Peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM, terdapat 6 peserta didik yang mendapatkan nilai standart KKM, Sedangkan terdapat 6 Peserta didik yang mendapatkan dibawah KKM. Dengan standart Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) ditentukan sebesar 70. Untuk materi tata surya guru tidak memiliki media pembelajaran yang mendukung untuk menjelaskan konsep tata surya, hanya gambar dari buku sebagai pemahman konsep peserta didik tentang peredaran tata surya tidak maksimal. Dalam hasil wawancara, Guru mengatakan bahwa merasa kesulitan dalam menggambarkan mengilustrasikan prose peredaran matahari bumi, bulan kepada peserta didik. Guru membutuhkan media yang dapat mengakomodasi kebutuhannya tersebut sehingga hasil belajar peserta didik materi peredaran tata surya meningkat”.

Sedangkan dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik kelas VI di MI Muhammadiyah 1 Pelabuhanrejo mengatakan :

“Terlihat dari 16 peserta didik terdapat 9 peserta didik yang belum mampu menjelaskan proses atau alur peredaran matahari, bumi dan bulan”.

Beberapa permasalahan peserta didik kelas VI di MI Muhammadiyah 1 Pelabuhanrejo adalah keinginan untuk melibatkan inovasi atau teknologi dalam sehingga peserta didik termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian menggunakan video animasi ini akan diterapkan pada materi peredaran matahari, bumi, dan bulan pada satuan pendidikan sekolah dasar. Sehingga peneliti akan menggunakan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi pada proses pembelajaran dengan langkah pembelajaran menjelaskan materi terlebih dahulu kemudian memutar video animasi yang berkaitan dengan materi tersebut, penerapan media video animasi ini bermaksud untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik melalui media audio dan visual yakni berupa media multimedia berbasis video animasi.

Penelitian yang dilakukan (Widiyasanti Margareta, Ayriza Yulia, 2018) dengan judul, “Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V Sekolah Dasar” menunjukkan media video animasi layak digunakan untuk pembelajaran pada materi pahlawan pergerakan nasional kelas V SD Gugus 02 Kecamatan Srandakan. Kelayakan media video animasi oleh ahli materi mendapat nilai baik, dan oleh ahli media mendapat nilai sangat baik.

Penelitian lain oleh Nurul Ayu Isnanti, 2018 tentang, “Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Materi Daur Air Siswa Kelas V SDN SUCI 01 Jember” menyatakan bahwa hasil penelitiannya ada pengaruh positif yang signifikan penggunaan video animasi terhadap hasil belajar pada materi daur air siswa kelas V di SDN Suci 01 Jember tahun pelajaran 2017/2018.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Pemahaman Konsep Peredaran Tata Surya Menggunakan Media Video Animasi Di Sekolah Dasar”**

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan pemahaman konsep peredaran tata surya peserta didik di kelas VI MI Muhammadiyah 1 Pelabuhanrejo?
2. Bagaimana aktivitas peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran pemahaman konsep peredaran tata surya melalui penggunaan media video animasi di kelas VI MI Muhammadiyah 1 Pelabuhanrejo?
3. Bagaimana aktivitas guru selama proses kegiatan pembelajaran pemahaman konsep peredaran tata surya melalui penggunaan media video animasi di kelas VI MI Muhammadiyah 1 Pelabuhanrejo

C. Tujuan Penelitian

Sesuai pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar di kelas VI MI Muhammadiyah 1 Pelabuhanrejo dengan menggunakan video animasi tata surya.
2. Mendeskripsikan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran di kelas VI MI Muhammadiyah 1 Pelabuhanrejo dengan menggunakan video animasi tata surya.

3. Mendeskripsikan aktivitas guru selama proses kegiatan pembelajaran di kelas VI MI Muhammadiyah 1 Pelabuhanrejo dengan menggunakan video visual tata surya.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan manfaat bagi pengembangan kualitas pendidikan Nasional dan semua pihak yang terkait antara lain :

1. Bagi guru
 Penelitian ini bisa digunakan untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai serta dapat diterapkan pada proses pembelajaran.
2. Bagi peserta didik
 - a. Peserta didik akan lebih semangat dalam belajar karena menggunakan media video animasi.
 - b. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Bagi sekolah.
 - a. Hasil penelitian memberikan sumbangan dalam peningkatan mutu proses pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah.
 - b. Sebagai peningkatan model dan media pembelajaran
4. Bagi pembaca
 Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan informasi dan sebagai masukan untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan khususnya dalam meningkatkan pemahaman konsep bagi keilmuan IPA di MI Muhammadiyah 1 Pelabuhanrejo.

E. Batasan Masalah

Peneliti memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di semester genap kelas VI MI Muhammadiyah 1 Pelabuhanrejo..
2. Penelitian ini dilakukan menggunakan media video animasi Materi Peredaran Tata Surya tentang matahari, Bumi, dan Bulan..

3. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran langsung agar dapat meningkatkan pemahaman Konsep peserta didik kelas VI MI Muhammadiyah 1 Pelabuhanrejo.

F. Definisi Operasional

Penelitian ini terdapat istilah dalam judul yang bertujuan untuk menghindari penyimpangan makna dalam memahaminya, oleh karena itu berikut ini adalah definisi operasional, antara lain :

1. Media Pembelajaran

Media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam proses kegiatan belajar.

2. Video Animasi

Video Animasi adalah suatu konsep metode pembelajaran yang proses pembelajarannya berbantuan multimedia, yakni audio dan visual.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh peserta didik selama pembelajaran yang meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotor yang dapat dilihat dari hasil suatu tes.

