

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mengubah tingkah laku siswa baik moral maupun sosial agar dapat mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Berdasarkan UU no. 20 tahun 2013 dasar, fungsi dan tujuan pendidikan dalam mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Pendidikan sebagai usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu serta membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga ia mencapai kualitas diri yang lebih baik. Dalam hal ini usaha pendewasaan manusia seutuhnya (lahir dan batin), baik oleh dirinya sendiri maupun orang lain, dalam arti sebagai tuntutan agar siswa memiliki kemerdekaan berpikir, merasa, berbicara, dan bertindak serta percaya diri dengan rasa penuh tanggung jawab dalam setiap tindakan dan perilaku sehari-hari.<sup>1</sup>

Pembelajaran merupakan suatu interaksi antara guru dan siswa yang didalamnya termuat berbagai tujuan yang hendak dicapai. Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, guru mengupayakan peningkatan kualitas proses hasil belajar dengan metode dan penggunaan media pembelajaran yang diterapkan sebaik mungkin agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sebagaimana disebutkan sebagai suatu disiplin ilmu dalam menaruh perhatian pada perbaikan kualitas pembelajaran.<sup>2</sup> Sebagai tokoh masyarakat guru memfungsikan dirinya untuk melaksanakan tugasnya secara baik sesuai dengan profesi yang dimilikinya, dan memiliki perilaku serta kompetensi

---

<sup>1</sup>Tatang. *Ilmu Pendidikan*. Pustaka Setia, Bandung, 2012. Hlm. 14.

<sup>2</sup>Hamzah B. Uno. *Perencanaan*. Bumi Aksara, Jakarta, 2006. Hlm. 3.

yang dapat mengembangkan siswa secara utuh.<sup>3</sup> Seorang tenaga pendidik (guru), aktivitas kegiatannya tidak lepas dari proses pengajaran. Dalam Proses pembelajaran terdapat dua unsur yang penting yaitu metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek tersebut saling berkaitan. Pemilihan metode pembelajaran akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.<sup>4</sup> Proses pembelajaran yang didapat menjadi menyenangkan dan membuat daya tarik tersendiri dalam mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik.<sup>5</sup>

Sesuai dengan realitas di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Haq Prambatan Kidul Kudus menunjukkan bahwa pembelajaran disampaikan secara monoton yaitu menggunakan metode konvensional tanpa ada peran media dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang sering digunakan berupa buku paket, LKS, dan gambar. Media pembelajaran yang berkaitan dengan komputer masih jarang digunakan karena memerlukan lebih banyak waktu juga keterampilan kreativitas guru ketika berlangsungnya proses pembelajaran.<sup>6</sup> Kurang maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran membuat siswa jenuh terhadap suatu pembelajaran.<sup>7</sup> Hal ini berdampak pada pelaksanaan pembelajaran di kelas yang hanya berjalan apa adanya dan mengandalkan proses pembelajaran yang tradisional, sehingga proses belajar mengajar menjadi tidak efektif, tidak menarik dan kurang menyenangkan. Pembelajaran seperti ini membawa dampak pada rendahnya hasil belajar dan perkembangan kemampuan siswa baik dalam segi kemampuan berfikir, maupun perkembangan pengetahuan siswa.

Dengan demikian media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Haq Prambatan Kidul Kudus dapat dikatakan terbatas, karena ketersediaan

---

<sup>3</sup>Djam'an Satori dkk. *Profesi Keguruan*. Universitas Terbuka. Jakarta. 2010. Hlm. 23.

<sup>4</sup>Azhar Aryad. *Media pembelajaran*. Rajagrafindo. Jakarta. 2013. Hlm. 19.

<sup>5</sup>*Ibid.* Hlm. 22.

<sup>6</sup>Observasi di MI Nurul Haq Prambatan Kidul Kudus 15 mei 2018.

<sup>7</sup>Ali Muhson. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi . *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 2010. Vol. 8. No. 2: 1 – 10.

dalam memanfaatkan media pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi komputer masih sangat kurang. Keterbatasan tersebut disebabkan karena beberapa hal yaitu keterbatasan waktu guru dalam pembuatan media pembelajaran untuk siswa, terlalu banyak materi yang harus disampaikan sehingga guru tidak mampu berkreasi dalam penggunaan media pada tiap materi pembelajaran, kurangnya pengetahuan guru mengenai media pembelajaran yang bervariasi, menarik dan inovatif.<sup>8</sup>

Penggunaan media yang bervariasi, menarik, dan inovatif sangat diperlukan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.<sup>9</sup> Variasi media pembelajaran memungkinkan untuk dilakukan, karena sarana dan prasarana di Madrasah sangat mendukung. Seperti komputer, LCD proyektor dan sarana prasarana lain yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Susanto menjelaskan bahwa salah satu penyebab hasil belajar siswa SDN No. 19 Nanga Kerapuk Kecamatan Kayan Hulu kurang maksimal adalah karena kurang pemanfaatan media dalam pembelajaran.<sup>10</sup> Suparman menambahkan dampak kurang maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran mengakibatkan belum optimalnya hasil belajar siswa di SDN 03 Lakea Kabupaten Buo.<sup>11</sup>

Ketidakefektifan pemanfaatan media dan terlalu sering menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran mengakibatkan pembelajaran hanya berpusat pada guru.<sup>12</sup> Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong adanya pemanfaatan dari hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Melalui kemajuan teknologi tersebut guru

---

<sup>8</sup>Sapto Haryoko. Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi@ Elektro*. 2009. Vol . 5 No. 1. Halaman 1-10.

<sup>9</sup>Aris Prasetyo Nugroho, dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika* . 2013. Vol.1 No.1. Halaman 11.

<sup>10</sup>Susanto. “Studi Eksperimen di Kelas IV SDN No. 19 Nanga Kerapuk Kecamatan Kayan Hulu Tahun Pelajaran 2014/2015”. *Jurnal*. Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Persada Khatulistiwa Sintang Tahun 2015.

<sup>11</sup>Suparman dkk. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Melalui Media Gambar Di Kelas II SDN03 Lakea Kab. Buol. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol. 5 No. 3.

<sup>12</sup>Neni Yuniati dkk. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi* . 2011.Vol . 3 No 4.

dapat menggunakan alat yang murah dan efisien dalam membantu penyampaian materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Disamping itu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang interaktif sangat penting, guru wajib memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang pemanfaatan media pembelajaran.<sup>13</sup>

Media pembelajaran memiliki manfaat yang beragam dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran guru dapat menyamakan persepsi dalam proses pembelajaran. Media juga dapat membantu guru dalam mengkonkritkan materi-materi pembelajaran yang abstrak.<sup>14</sup> Persiapan pemanfaatan media pembelajaran, guru perlu memperhatikan apakah media pembelajaran tersebut sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan dan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sehingga guru dapat menerapkan rencana pemanfaatan media guna memudahkan pemahaman siswa.

Penggunaan berbagai variasi media sangat diperlukan ketika materi pembelajaran tersebut memerlukan suatu alat agar penyampaian materi pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa.<sup>15</sup> Salah satu media yang dapat digunakan adalah media interaktif animasi.<sup>16</sup> Penggunaan media interaktif animasi dalam proses pembelajaran ditujukan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga proses belajar bertujuan dan terkendali.<sup>17</sup> Media interaktif animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga siswa dapat melihat pengaruh perubahan suatu variabel

---

<sup>13</sup>Lilin Astuti. "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Ipa Kelas V Di Mi Diponegoro 03 Karangleseem Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas". *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto Tahun 2016.

<sup>14</sup>Tejo Nurseto. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 2011. Vol. No.8(1).19-35.

<sup>15</sup>Annisatul Mufarrokah. *Strategi Belajar Mengajar*. Teras. Yogyakarta. 2009. Hlm. 111.

<sup>16</sup>Muhammad Rahmattullah. Pengaruh pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen pada amata pelajaran IPS kelas VII SMPN 6 Banjarmasin). *Skripsi*. 2011. Edisi Khusus No. 2.

<sup>17</sup>Hamdani. *Strategi belajar mengajar*. Pustaka setia. Bandung. 2011. Hlm. 191.

terhadap proses tersebut.<sup>18</sup> Media animasi menyediakan suatu tiruan yang apabila dilakukan pada peralatan yang sesungguhnya terlalu mahal atau berbahaya seperti materi tentang organ pencernaan, tata surya, keragaman budaya dan lain-lain. Penggunaan media animasi ini dalam kegiatan belajar mengajar dapat membuat pesan yang disampaikan oleh guru akan lebih cepat dan mudah ditangkap oleh siswa dalam menstimulus pemahaman, serta membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

Proses pembelajaran melalui media animasi berupa gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuan yang besar dalam menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku.<sup>19</sup> Media animasi berteknologi modern yang membuka kemungkinan-kemungkinan yang besar sebagai alat pendidikan. Penggunaan animasi tidak terlepas pada peran alat bantu komputer. Animasi dapat diperoleh melalui grafik tiga dimensi atau dua dimensi. Animasi merupakan gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik dan kelihatan lebih hidup.<sup>20</sup> Selain itu, media animasi berupa rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan dan menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Emy Siswanah menjelaskan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>21</sup> Dengan demikian media animasi berupaya sebagai sarana untuk memberikan pemahaman yang efektif kepada siswa atas materi-materi yang abstrak menjadi konkrit, sehingga memberikan penguatan motivasi, keaktifan serta hasil belajar siswa. Semua mata pelajaran

---

<sup>18</sup>M. Ikhwanudin Al Fatakh. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Asam-Basa Terintegrasi Nilai. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. 2010.

<sup>19</sup>Arif S. Sudirman dkk. *Media Pendidikan*. Raja Grafindo Persada. Jakarta. 2003. Hlm. 46.

<sup>20</sup>Dina Utami. Animasi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran*. 2011. Vol. 7. No. 1.

<sup>21</sup>Emy Siswanah. Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Trigonometri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Tadris Matematika Iain Walisongo Semarang. *Jurnal Phenomenon*. 2013. Vol. 3. No. 2.

seperti Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, dan lain-lain, terutama pada jenjang sekolah dasar dapat menerapkan media animasi. Akan tetapi perlu dikaji ulang ketepatan materi yang disampaikan dengan media yang akan digunakan sehingga dalam proses pembelajaran dapat sinkron dan efektif ketika akan disampaikan kepada siswa.

Peneliti menduga bahwa rendahnya hasil belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Haq Prambatan Kidul Kudus ini disebabkan karena kurang pemanfaatan media dalam pembelajaran salah satunya adalah pada pelajaran IPA. Sejalan dengan penjelasan dari Dw. Ayu Indri Wijayanti bahwa terjadi penurunan pada hasil belajar pada mata pelajaran IPA di SD N 7 Datah.<sup>22</sup> Hal ini membuat siswa jenuh dan tidak tertarik dalam mengikuti pelajaran. Untuk itu, dalam rangka melaksanakan pembelajaran IPA yang memberi pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi siswa serta mengembangkan cara berpikir, pembelajaran IPA di sekolah harus disusun dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi-materi yang terdapat dalam pelajaran IPA. Salah satu cara yang dapat digunakan yakni dengan menerapkan media interaktif animasi pada materi pelajaran yang abstrak. Peneliti juga tertarik untuk melakukan penelitian tentang studi eksperimen penerapan media interaktif animasi di MI Nurul Haq pada siswa kelas III karena sarana prasarana yang sudah memadai untuk dijadikan sebagai media pembelajaran akan tetapi belum terlaksana dengan maksimal. Dimana muncul kekhawatiran akan menjadi masalah serius yang berpengaruh pada hasil belajar yang kurang optimal pada diri siswa.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, penulis akan mengadakan sebuah penelitian yang dalam hal ini, peneliti memberi judul dalam penelitiannya yakni **“Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas III MI Nurul Haq Prambatan Kidul Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018”**.

---

<sup>22</sup>Ayu Indri Wijayanti Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Ipa Di 3 Sd Gugus X Kecamatan Buleleng. *e-Journal*. PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. 2015. Vol. 3 No: 1.

## **B. Rumusan Masalah**

Pada penelitian ini, didapatkan beberapa permasalahan yang akan diuraikan dalam bab pembahasan. Adapun permasalahan dari penelitian ini tersusun dalam pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif animasi pada mata pelajaran IPA di MI Nurul Haq Prambatan Kidul Kudus tahun pelajaran 2017/2018?
2. Bagaimana penerapan media gambar pada mata pelajaran IPA di MI Nurul Haq Prambatan Kidul Kudus tahun pelajaran 2017/2018?
3. Adakah perbedaan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPA antara kelas kontrol setelah menggunakan media gambar dan kelas eksperimen setelah menggunakan media interaktif animasi di MI Nurul Haq Prambatan Kidul Kudus tahun pelajaran 2017/2018?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini mempunyai beberapa tujuan yang hendak dicapai, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penerapan media pembelajaran interaktif animasi pada mata pelajaran IPA di MI Nurul Haq Prambatan Kidul Kudus tahun pelajaran 2017/2018.
2. Mengetahui penerapan media gambar pada mata pelajaran IPA di MI Nurul Haq Prambatan Kidul Kudus tahun pelajaran 2017/2018
3. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPA antara kelas kontrol setelah menggunakan media gambar dan kelas eksperimen setelah menggunakan media interaktif animasi di MI Nurul Haq Prambatan Kidul Kudus tahun pelajaran 2017/2018.

## **D. Manfaat Penulisan**

Pada penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat kepada pembaca, adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoristis ini sebagai pembuktian, jika penggunaan media interaktif animasi terlaksana dengan baik, maka mampu meningkatkan hasil belajar kognitif mata pelajaran IPA di MI NU Nurul Haq Prambatan Kidul Kudus yang baik pula.

## 2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. Bagi guru

Dapat dijadikan bahan masukan dalam pengembangan pembelajaran IPA yang selama ini telah dilakukan. Sehingga proses pembelajaran yang hanya mencapai ranah kognitif rendah dapat ditransformasi kedalam pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar sains dengan berbagai media pembelajaran, terutama pada penggunaan media interaktif animasi.

### b. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu membuka pengetahuan kepada pihak-pihak pendidikan yaitu sekolah agar lebih memperhatikan kualitas pendidikan yang dilaksanakan di sekolah. Sekolah diharapkan memberikan fasilitas serta dukungan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik, terutama pada penerapan media-media pembelajaran seperti media interaktif animasi.

### c. Bagi peserta didik

Dapat dijadikan sebagai solusi pembelajaran yang efektif, menarik dan menyenangkan sekaligus mempermudah dalam memahami materi pelajaran melalui penggunaan media interaktif animasi oleh guru.