

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap mata pelajaran yang ada di sekolah mempunyai tujuan masing-masing. Pada mata Pelajaran IPA sendiri juga mempunyai tujuan tertentu dalam pelaksanaan pembelajarannya. Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah dijelaskan bahwa tujuan mata pelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar atau segala sesuatu yang berkaitan dengan alam dan gejalanya serta berupaya menjelaskan setiap fenomena yang terjadi di dalamnya.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi guru dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan pengajaran akan dicapai apabila peserta didik berusaha secara aktif untuk mencapainya dengan cara mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi¹.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sedang mengalami kemajuan yang sangat pesat dalam segala bidang termasuk dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan banyak memanfaatkan bantuan teknologi untuk membantu memperlancar proses pembelajaran. Penyampaian pesan berupa materi oleh guru kepada penerima pesan yakni peserta didik, akan lebih efektif dan efisien jika dibantu menggunakan media. Peranan media pembelajaran dalam

¹ Pane, A., Dasopang, M Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian ilmu-ilmu Keislaman* (2017)

proses belajar mengajar merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar².

Media pembelajaran membuat peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan minat peserta didik. Kenyataan yang terjadi di lapangan belum sesuai dengan yang diharapkan yaitu masih banyak guru belum mampu mengembangkan pembelajaran yang berbasis teknologi. Menurut Fadli dkk, saat ini dari 2,7% guru yang ada di Indonesia, hanya 10% hingga 15% yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran di kelas. Angka ini menunjukkan nilai yang sangat minim mengingat perkembangan teknologi sudah begitu pesat. Padahal penggunaan media pembelajaran di kelas sangat direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran³. Kualitas dan kuantitas pendidikan dapat ditingkatkan apabila proses belajar mengajar dilaksanakan dengan baik dan maksimal. Kualitas pendidikan berkaitan erat dengan kualitas proses belajar mengajar. Semakin baik proses belajar mengajar tersebut, maka semakin baik pula kualitas pendidikan.

Berdasarkan data dari hasil observasi mata pelajaran IPA di SMP Negeri 14 Ambon Pada tahun 2020, khususnya materi sistem pencernaan pada manusia yaitu persentase perolehan hasil belajar peserta didik yang telah mencapai nilai ketuntasan sebesar 67,23 % sehingga masih ada sekitar 32,77 % peserta didik yang memperoleh nilai di bawah ketuntasan. KKM pada pelajaran IPA kelas VIII yaitu 76, sedangkan beberapa peserta didik masih mencapai nilai rata-rata hasil ulangan harian di bawah KKM. Hal ini tentunya menjadi hasil yang kurang memuaskan, dimana

² Tafono, T. Peranan Media Pembelajaran dalam meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, (2, 103-114, 2018)

³Fadli, A., Suharno. & Musadad, A. *Deskripsi Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Role Play Game Education untuk Pembelajaran Matematika*. S2 Thesis, FKIP Universitas Sebelas Maret. (2017)

hasil pembelajaran dari peserta didik yang berada diatas KKM diharapkan lebih banyak dibanding hasil belajar yang mencapai nilai standar dan nilai tidak tuntas. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA yaitu penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal.

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk membantu pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan demikian, guru, buku ajar, dan lingkungan merupakan media pembelajaran⁴.

Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran audio-visual yang berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual serta memiliki audio yang sesuai yang terdiri dari sekumpulan objek yang bergerak dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman tentang pembelajaran dapat meningkat. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung dan lain sebagainya.⁵Melalui penggunaan media ini, guru diharapkan menjadi lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran dan peserta didik pun lebih bergairah dalam belajar sehingga berdampak baik terhadap hasil belajarnya.

Kelebihan video animasi yang dipilih sebagai media yaitu proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Video animasi dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program video animasi ini akan lebih jelas, lengkap serta menarik minat peserta didik. Dengan media ini, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik dan

⁴ Anitah, S. *Media pembelajaran*. (Surakarta: Yuma Pustaka,2010)

⁵ Luhulima, D. A., Degeng, I. N. S., & Ulfa, S. Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi untuk Anak Sekolah Minggu. *JINOTEP*. (3, 110-120. 2017)

merangsang peserta didik bereaksi, baik secara fisik maupun emosional⁶. Secara umum, video animasi dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih aktif, tidak monoton, dan tidak membosankan.

SMP Negeri 14 Ambon adalah salah satu sekolah negeri yang dalam pembelajarannya selama masa pandemi menggunakan aplikasi *zoom* dan *google classroom* dan juga penggunaan media pembelajaran seperti buku cetak IPA konvensional, serta *power point* yang berisi materi singkat. Penggunaan media pembelajaran tersebut dianggap tidak bervariasi serta penggunaan media lain seperti penggunaan video pembelajaran berupa video animasi yang kreatif juga belum maksimal diterapkan ke peserta didik yaitu hanya satu kali pemberian video pembelajaran dari semua pertemuan di materi tersebut. Hal ini dikarenakan kemampuan dan keahlian guru untuk menggunakan media itu sendiri belum begitu mumpuni. Kurang optimalnya penggunaan sarana dan prasarana menjadikan alasan penyebab penyampaian materi pembelajaran belum dilakukan dengan maksimal. Akibatnya, peserta didik tidak jarang merasa bosan dan kurang semangat dalam belajar.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan maka salah satu upaya yang ditawarkan adalah dengan menerapkan media pembelajaran berupa video animasi yang akan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Apriansyah dkk. (2019), pembelajaran dengan menggunakan video animasi lebih berhasil karena mampu masuk melalui 2 sensor indera manusia yaitu melalui

⁶ Fatmawati, S. D. *Pembuatan Brosur Berbahasa Inggris Menggunakan Media Video Animasi*. (Malang: Ahlimedia Press. 2020)

mata dan telinga. Pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh dari indera penglihatan (mata), 13% melalui indera pendengaran (telinga) dan selebihnya melalui indera yang lain⁷.

Hasil penelitian Adkhar (2016), menyatakan bahwa dari penelitian yang dilakukan, terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran. Selanjutnya penelitian Ponza dkk. (2018), mempertegas bahwa media berupa video animasi pembelajaran terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

Pada permasalahan yang ada diatas, peneliti berkeinginan untuk mengetahui pengaruh dari media video animasi pembelajaran untuk membantu dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi Sistem Pencernaan Manusia di SMP, sehingga peneliti mengambil judul *“ Pengaruh media video animasi pembelajaran IPA terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII pada materi sistem pencernaan pada manusia di SMP Negeri 14 Ambon ”*

B. Rumusan Masalah

Dengan dilatarbelakangi identifikasi masalah, pertanyaan masalah skripsi sebagai rumusan masalah mengenai apakah ada-tidaknya video animasi pembelajaran IPA mempengaruhi hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII-E dengan sistem pencernaan pada manusia sebagai sub materi pembelajaran di SMPN 14 Kota Ambon?.

⁷ Apriansyah, M, Sambowo K, & Maulana. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (JPENSIL)*. (9, 8-18, 2019)

C. Tujuan Penelitian

Skripsi ini bertujuan menemukan ada-tidaknya pengaruh penggunaan media melalui video animasi pembelajaran IPA terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII-E dengan sistem pencernaan pada manusia sebagai sub materi pembelajaran di SMPN 14 Kota Ambon.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Skripsi akan memberikan kontribusi bersifat umum pada teoretis pendidikan. Khususnya pengembangan teoretis pendidikan melalui penggunaan media pada video animasi pembelajaran IPA terpadu pada SMPN-MTsN dan yang Sederajat.

2. Manfaat Praktis

- a. Penggunaan media melalui video animasi sebagai proses interaksi pembelajaran yang dilakukan sekolah dengan memberikan manfaat sebagai masukan untuk memperbaiki model pendidikan dan pengajaran.
- b. Video animasi sebagai model pembelajaran dengan penggunaan media teknologi yang akan memberikan kontribusi di lapangan dengan mendesain pembelajaran bagi penulis sebagai salah satu keterampilan meningkat daya tarik dan memberikan dorongan keterlibatan pembelajaran di kelas.
- c. Penerapan media pembelajaran melalui video animasi dalam proses interaksi dikelas akan memberikan kontribusi empiris bagi guru sebagai sumber belajar dengan tujuan mengetahui dan memahami sikap belajar peserta didik dalam penerima pembelajaran. Kesemuanya secara empiris untuk menyesuaikan pembelajaran peserta didik dengan

memberikan rangsangan daya tarik dikelas dan guru yang dapat melakukan keragaman media pembelajaran di kelas.

- d. Pembelajaran melalui video animasi akan memberikan kontribusi empiris, terutama penerima materi pembelajaran dengan sasaran menghasilkan pembelajaran IPA akan menjadi lebih baik secara efisien dan efektif untuk peningkatan hasil belajar yang berkesesuaian tujuan pembelajaran.

