

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Saat ini, dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPA di SD yang terjadi adalah siswa susah dalam melakukan abstraksi terhadap materi lingkungan hidup. Siswa sulit membayangkan cara makan hewan yang belum pernah mereka lihat dan ketika ingin melakukan *eksperiental learning*, terdapat kendala jika kita ingin mempraktekannya atau menggambarkannya dalam pembelajaran.

Pembelajaran IPA yang diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, malah terkesan menjadi sulit untuk dipahami. Dalam tubuh manusia sendiri banyak sistem-sistem kerja yang saling berhubungan sehingga menopang keberlangsungan hidup manusia, seperti sistem pernapasan dan sistem peredaran darah. Dalam proses pembelajaran kadang-kadang siswa tidak mengerti apa yang dijelaskan oleh guru dan ingin lebih mengetahui apa yang sebenarnya terjadi dalam tubuhnya. Misalnya bagaimana proses pernapasan berlangsung? Bagaimana peredaran darah dalam jantung? Atau bagaimana lintasan peredaran darah di dalam tubuh?, mereka tidak pernah melihatnya. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran untuk menjelaskan apa yang

sebenarnya terjadi, dan menarik perhatian siswa untuk belajar. Pemilihan media disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dan konsep yang akan diajarkan agar siswa lebih mudah memahami pelajaran yang diajarkan dan tidak menimbulkan kebosanan.

Keadaan kelas yang umumnya selalu diajarkan dengan metode ceramah menunjukkan bahwa siswa kurang bersemangat dalam menerima pelajaran dan menimbulkan kejenuhan siswa. Ketika belajar di dalam kelas, siswa mengetahui apa yang dijelaskan oleh guru namun apabila keluar dari proses belajar mengajar, kurang sekali pengetahuan yang diberikan oleh guru yang membekas di benak mereka. Disamping hal tersebut, gangguan dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung besar, perhatian siswa juga rendah karena dalam proses belajar-mengajar siswa terkadang mengantuk, disamping dipaksa menerima materi dari penjelasan guru juga disebabkan karena pelajaran IPA biasanya berada di akhir jam pelajaran. Hal-hal tersebut di ataslah yang menyebabkan bila diberikan tes hasil belajar oleh guru, hasilnya rendah.

Berdasarkan kenyataan tersebut di atas, maka perlu dilakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran agar nilai siswa meningkat. Masalah-masalah dalam proses pembelajaran seperti kejenuhan dan kurangnya semangat siswa, gangguan dalam kelas, serta perhatian siswa yang rendah karena mengantuk perlu segera diatasi. Untuk masalah pelajaran IPA yang berada di akhir jam pelajaran sehingga membuat kebanyakan siswa mengantuk, tidak mungkin memindahkan jam pelajaran

IPA pada jam pelajaran lain karena akan mengganggu jadwal pelajaran lain. Oleh karena itu harus diberikan solusi terhadap masalah-masalah di atas. Salah satu solusi pemecahannya adalah dengan penggunaan media dalam pembelajaran. Media yang digunakan dapat menarik siswa untuk semangat belajar. Media banyak macamnya, salah satunya adalah media animasi, yang merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pendidikan. Media ini dapat meningkatkan semangat dan perhatian siswa untuk belajar, sehingga gangguan dalam kelas dapat diminimalisir, demikian juga bagi siswa yang mengantuk, akan membuat mereka tergerak untuk memperhatikan pelajaran. Serta penggunaan animasi ini dapat menanamkan konsep dan pemaknaan yang sama dalam otak siswa dibandingkan dengan media lain seperti gambar.

Menurut Utami (2007), animasi menjadi pilihan untuk menunjang proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dan juga memperkuat motivasi, dan juga untuk menanamkan pemahaman pada siswa tentang materi yang diajarkan. Animasi yang pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan memiliki keunggulan dibanding media lain seperti gambar statis atau teks. Animasi untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi, biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Keunggulan animasi dalam hal ini gambar yang bergerak adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Dengan begitu,

animasi sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Animasi gambar dibuat dengan bantuan program adobe flash. Sedangkan animasi yang berupa kata atau tulisan yang bergerak dapat dibuat dengan bantuan microsoft power point.

Berdasarkan ulasan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA yang menggunakan media animasi lebih dapat menarik minat serta perhatian siswa dalam belajar dibandingkan jika guru hanya mengandalkan metode ceramah dengan media seadanya. Pembelajaran dengan media animasi sangat menarik terutama bagi siswa SD yang kebanyakan lebih menyukai film kartun dibandingkan dengan membaca buku-buku pelajaran. Selain itu, dengan media animasi siswa dapat dengan mudah menerima pesan yang disampaikan dalam pembelajaran tersebut.

## **B. Perumusan Masalah**

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Apakah penerapan media *animasi adobe flash* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD N 03 Malangaten, Kebakkramat, Karanganyar?

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Mengkaji peningkatan hasil belajar siswa dalam belajar ilmu pengetahuan alam dengan menerapkan media *animasi Adobe Flash*

## 2. Tujuan Khusus

Mengkaji peningkatan hasil belajar ilmu pengetahuan alam siswa dalam belajar ilmu pengetahuan alam melalui media pembelajaran *animasi Adobe Flash*.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan keilmuan tentang pembelajaran ilmu pengetahuan alam terutama pada peningkatan perhatian dan fokus belajar siswa dan hasil belajar ilmu pengetahuan alam melalui media pembelajaran *animasi Adobe Flash*.

#### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan bagi guru dan siswa.

- a. Bagi guru: dapat memanfaatkan media pembelajaran ini untuk meningkatkan perhatian dan fokus siswa dalam proses belajar ilmu pengetahuan alam.
- b. Bagi siswa: dapat meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan alam dalam proses belajar ilmu pengetahuan alam.
- c. Bagi peneliti: menambah wawasan tentang teknologi komputer terutama dalam hal animasi