

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang No. 20 Tahun 2001 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dari pengertian tersebut, pendidikan harus dilakukan secara sadar dan direncanakan, suasana belajar harus diciptakan agar peserta didik ikut aktif untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya serta dilaksanakan bersama guru yang sudah memenuhi kualifikasi dari lembaga pemerintah.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seorang guru dengan peserta didik yang bertujuan untuk mentransfer pengetahuan yang direncanakan secara sistematis. Pembelajaran yang direncanakan secara sistematis dilakukan pada lembaga pendidikan mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai Perguruan Tinggi (PT) dimana tenaga pendidiknyanya harus memenuhi kualifikasi tertentu. Pendidikan menjadi hal yang sangat penting bagi manusia untuk meningkatkan kualitas diri dan mengembangkan IPTEK. Menurut Nasution dalam Fathurrohman & Sulistyorini (2012: 6) pembelajaran adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan dengan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar. Menurut Dimiyati & Mudjiono dalam Fathurrohman & Sulistyorini (2012:6) pembelajaran merupakan salah satu tugas utama guru dimana pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan peserta didik. Pembelajaran yang dimaksud agar tercipta kondisi yang memungkinkan terjadinya belajar pada diri peserta didik.

Pembelajaran sebagai proses yang dibangun oleh seorang guru harus dapat menumbuhkan dan meningkatkan kreatifitas peserta didik, mengkonstruksi

pengetahuan pengalaman baru yang didapat oleh peserta didik serta sebagai upaya untuk meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran pada hakekatnya guru harus memahami materi yang akan disampaikan oleh peserta didik agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik serta memahami model, metode, strategi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar secara aktif dengan perencanaan yang matang oleh guru.

Menurut Sanjaya dalam Hasanah & Nulhakim (2015: 92), keberhasilan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor guru, media, peserta didik dan lingkungan. Peranan media dalam pembelajaran sangat penting karena dapat mempermudah pemahaman peserta didik dan memperjelas materi yang disampaikan sehingga dapat memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar. Media juga dapat mengarahkan perhatian peserta didik untuk fokus terhadap materi yang disampaikan, selain itu media juga dapat memotivasi dan menumbuhkan minat belajar peserta didik. Sebagai seorang pendidik, guru harus dapat merancang pengelolaan di kelas, salah satunya penggunaan media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik dalam kegiatan belajar. Media yang diharapkan dalam penggunaan proses pembelajaran adalah media dapat memvisualisasikan sesuatu yang mulanya bersifat abstrak menjadi konkret. Dalam hal ini, salah satu media yang dapat memvisualisasikan sesuatu yang abstrak ialah penggunaan media berupa animasi. Materi yang di buat visualisasi ke dalam bentuk media animasi lebih menarik, lebih mudah dipahami, dapat memotivasi serta dapat menumbuhkan minat belajar bagi peserta didik.

Dalam kegiatan pembelajaran hal yang penting dari peserta didik adalah minat atau kemauan untuk belajar, jika peserta didik sudah minat atau memiliki rasa kemauan tinggi untuk belajar maka kegiatan pembelajaran akan menyenangkan dan materi pembelajarannya akan mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik. Minat merupakan kemauan atau keinginan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sangat antusias serta dilakukan secara sadar. Minat dalam diri seseorang mempengaruhi hasil dari

kegiatan yang dilakukan, jika seseorang memiliki minat yang tinggi maka kemungkinan besar kegiatan yang dilakukan akan mendapatkan hasil yang baik begitu pula sebaliknya. Minat peserta didik dalam pembelajaran sangat penting. Untuk memperoleh hasil belajar yang baik dalam kegiatan belajar dibutuhkan minat yang tinggi, minat yang ada dalam diri seseorang memberikan gambaran dalam aktifitas untuk mencapai tujuan. Menurut Kpolovie dkk. (2014: 79) menyatakan bahwa minat merupakan perasaan positif, perasaan terpikat, bersinergi untuk melakukan suatu kegiatan sehingga secara kognitif dapat memproses informasi lebih cepat. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Hasil penelitian tentang minat belajar dan hasil belajar oleh Nurhasanah & Sobandi (2016: 140) menunjukkan bahwa minat belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil observasi di SD N Kleco 2 Surakarta, dalam proses pembelajaran guru hanya menyampaikan materi secara langsung yaitu tanpa menggunakan media atau alat peraga karena kurangnya fasilitas yang memadai di sekolah. Banyak diantaranya guru tidak memilih atau menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga peserta didik pada saat pembelajaran cepat bosan dan ramai. Jika permasalahan tersebut tidak terselesaikan maka akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Sehubungan dengan permasalahan yang terjadi di SD N Kleco 2 Surakarta tentang rendahnya minat belajar peserta didik, maka salah satu media yang menjembatani permasalahan tersebut adalah dengan media animasi pada model pembelajaran *CTL (Contextual Teaching Learning)*. Media animasi dapat memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak menjadi konkrit sehingga peserta didik dapat memiliki minat dan ketertarikan untuk belajar. Berkaitan dengan hal tersebut menurut Lee & Owens dalam Sukiyasa & Sukoco (2013: 128) bahwa penggunaan animasi dan efek khusus sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian peserta didik dalam situasi pembelajaran baik permulaan maupun akhir rangkaian pelajaran. Model pembelajaran *CTL (Contextual Teaching Learning)*

merupakan model pembelajaran yang menghubungkan materi dengan kehidupan nyata atau kehidupan sehari-hari.

Menurut Bern dan Patricia dalam Fadillah dkk. (2016: 101) menyatakan bahwa CTL merupakan pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari serta dapat memotivasi siswa untuk belajar mengaitkan materi dengan pengalamannya. Sylker & Kiyosi dalam Lotulung (2018: 44) juga menegaskan bahwa *CTL (Contextual Teaching Learning)* merupakan sebuah konsep pembelajaran yang menghadirkan suasana dalam kehidupan nyata untuk membuat koneksi antara pengetahuan peserta didik dengan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Berkaitan dengan hal tersebut, hasil penelitian tentang model pembelajaran *CTL* dan minat belajar oleh Handayani, dkk. (2018: 126) menunjukkan bahwa hasil penelitian model pembelajaran *CTL* dan minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Artinya penggunaan model *CTL* berpengaruh terhadap hasil belajar dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Di SD N Kleco 2 Surakarta sudah menerapkan model pembelajaran *CTL* saat kegiatan pembelajaran, guru selalu mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Untuk penggunaan media animasi guru belum menerapkan karena LCD yang ada di dalam kelas tidak dapat digunakan sehingga untuk menggunakan media animasi belum pernah dilakukan. Penerapan media animasi pada model *CTL (Contextual Teaching Learning)* ini diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang Pengaruh Media Animasi pada Model Pembelajaran *CTL (Contextual Teaching Learning)* terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas 4 di SD N Kleco 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah antara lain:

1. Sebagian peserta didik SD N Kleco 2 merasa malas jika kegiatan pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah / diskusi tanpa adanya media yang menarik.
2. Kurangnya fasilitas di SD N Kleco 2 menyebabkan media animasi yang ditampilkan melalui LCD belum pernah dilakukan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang dikemukakan, maka perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajiannya lebih mendalam. Dalam penelitian ini hanya membatasi tentang pengaruh media animasi pada model pembelajaran *CTL (Contextual Teaching Learning)* terhadap minat belajar peserta didik kelas 4 di SD N Kleco 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah adalah Adakah pengaruh media animasi pada model pembelajaran *CTL* terhadap minat belajar peserta didik kelas 4 di SD N Kleco 2 Surakarta?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mendeskripsikan pengaruh media animasi pada model pembelajaran *CTL* terhadap minat belajar peserta didik kelas 4 di SD N Kleco 2 Surakarta.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dikemukakan, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran pada guru dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui media animasi pada model pembelajaran *CTL (Contextual Teaching Learning)* terhadap minat belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a) Manfaat bagi Guru

Memberikan masukan kepada guru tentang pentingnya minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

b) Manfaat bagi peserta didik

Dengan media animasi pada model pembelajaran *CTL* (*Contextual Teaching Learning*) dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.

c) Manfaat bagi Sekolah

Sebagai bahan untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan disekolah dan meningkatkan kualitas pembelajaran.