

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Manusia tidak bisa lepas dari pendidikan karena, merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan di setiap negara. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan 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 dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.<sup>1</sup>

Hakekat pendidikan adalah proses mengarahkan anak pada pertumbuhan yang makin sempurna. Melalui pendidikan anak diharapkan dapat diarahkan secara terprogram untuk mencapai penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap tertentu demi tugas-tugas profesional dan hidup. Dalam hal ini, pendidikan mengarahkan anak pada hal yang bersifat *occupation-oriented* atau *training for life* (pendidikan yang

---

<sup>1</sup> Miksan Ansori, *Dimensi HAM Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003* (Iaifa Press, 2020).

diarahkan agar siswa itu trampil atau latihan untuk hidup). Lingkungan pendidikan dan komunikasi modern dapat menawarkan cara-cara alternatif dalam proses pembelajaran. Teknologi telah banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Alat multimedia akan dimanfaatkan dengan sempurna di bidang pendidikan. Menggunakan multimedia interaktif dalam format proses pengajaran berkembang dalam konteks sekarang. Pembelajaran interaktif memainkan peran yang sangat penting berperan dalam membantu siswa dalam proses pembelajaran.<sup>2</sup> Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan dapat membantu seorang guru pada proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu konsep dari dua dimensi kegiatan (belajar dan mengajar) yang harus direncanakan dan diaktualisasikan, serta diarahkan pada pencapaian tujuan atau penguasaan sejumlah kompetensi dan indikatornya sebagai gambaran hasil belajar.<sup>3</sup> Pembelajaran akan berlangsung secara efektif, efisien, dan memiliki daya tarik, apabila kegiatan pembelajaran yang dipilih sesuai dengan karakteristik materi, karakteristik siswa, situasi dan lingkungan. Pembelajaran yang demikian harus terjadi pada semua

---

<sup>2</sup> Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori Dan Praktik Pembelajaran* (Prenada Media, 2021).

<sup>3</sup> Abdul Majid, "Strategi Pembelajaran," 2019.

mata pelajaran yang diterapkan di sekolah dasar (SD) khususnya pada pembelajaran IPAS.

Dalam suatu proses pembelajaran guru dituntut untuk bisa mengetahui setiap karakteristik siswa. Hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor lingkungan, usia, keluarga, dan pengalaman begitu pula aktivitas belajar siswa. Guru tidak hanya sebagai penyalur ilmu saja tetapi juga dalam pembentukan karakteristik siswa. Bagi beberapa siswa cara mengajar guru ada yang menyenangkan karena memang sesuai dengan gaya belajar mereka, akan tetapi bagi beberapa siswa lain cara belajar tersebut kurang memuaskan. Upaya yang dapat guru terapkan dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan media yang sesuai dengan materi yang di ajarkan kepada siswa.

Media merupakan suatu sarana yang dapat digunakan dalam menyalurkan ilmu, sehingga dapat merangsang terjadinya suatu proses pembelajaran dalam diri siswa. Penggunaan variasi media pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat membantu memecahkan masalah dalam memberikan materi-materi yang sulit atau materi yang tidak dapat dipraktekkan. Untuk itu diperlukan strategi yang tepat dalam meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Dengan adanya media, maka tradisi lisan

dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat disampaikan dengan media pembelajaran.<sup>4</sup> Selain itu dengan adanya media pembelajaran otomatis semua proses tradisional yang guru lakukan sebelumnya dapat sedikit dipermudah.

Tujuan secara teoritis yang sudah di jelaskan sebelumnya itu, kenyataannya bertolak belakang dengan keadaan proses pembelajaran yang terjadi di sekolah-sekolah pada saat ini. Dengan perkembangan teknologi terutama dalam bidang media pembelajaran tidak semata-mata menjadikan guru terampil dalam penggunaan media pembelajaran. Hal ini peneliti temukan pada studi yang dilakukan oleh Fauziah,<sup>5</sup> nyatanya guru masih mengalami kesulitan dalam keterampilan penggunaan media pembelajaran. Guru cenderung masih memiliki literasi yang cukup rendah dan keinginan menggunakan fasilitas perkembangan teknologi itu masih sangat minim. Berdasarkan studi pendahuluan juga diperoleh bahwa guru-guru dalam menggunakan teknologi media itu mempunyai hambatan, seperti mereka yang kesulitan untuk memahaminya, umur yang menjadi fakto kesusahan guru untuk mengikuti perkembangan teknologi dan lain sebagainya.

Hal tersebut diatas itu diperkuat dengan hasil studi pendahuluan yang sudah peneliti lakukan

---

<sup>4</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Perseda, 2019), Hal 15.

<sup>5</sup> Popon Siti Fauziah, Aan Kusdiana, and W S Rustono, "Analisis Kesulitan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Indonesian Journal of Primary Education* 2, no. 1 (2018): 106–13.

sebelumnya di SDN 52 Kota Bengkulu. Dari dua kali observasi terutama pada pembelajaran IPAS guru cenderung masih menyamakan metode pembelajaran IPAS dengan mata pembelajaran lain, padahal pembelajaran IPAS ini mempunyai karakter sendiri yang membutuhkan sebuah metode yang bervariasi dan khusus pula untuk mempelajarkannya. Peneliti menemukan permasalahan yang sering terjadi di lingkungan sekolah, pada proses belajar mengajar yaitu dimana pembelajaran cenderung berpusat pada guru dalam setiap pembelajaran. Selama ini guru cenderung hanya menyamakan pembelajaran IPAS dengan pembelajaran lainnya yang harusnya siswa bisa berintraksi langsung dengan objek dan melakukan kegiatan-kegiatan secara langsung, malah guru hanya memfasilitasi siswa dengan pembelajaran ceramah dan gambar saja.

Padahal dalam pembelajaran IPAS ini seharusnya metode dan media yang digunakan bervariasi, sesuai dengan materi yang digunakan. Seperti pada materi sistem pencernaan manusia, yang banyak menggunakan gambar dan proses yang berlangsung selama sistem pencernaan manusia, siswa diharapkan dapat memahaminya. Jika tidak menggunakan media yang sesuai maka materi yang di

berikan tidak akan masuk pada penalaran siswa. Tetapi sebaliknya dengan menggunakan media yang sesuai, materi pembelajaran akan lebih mudah di serap oleh siswa.

Penggunaan media-media yang kreatif dan inovatif ini sebenarnya sudah dilakukan beberapa kali studi, seperti yang dilakukan Handayani<sup>6</sup> dan Okmiyati<sup>7</sup>, kedua peneliti tersebut menyarankan salah satu media yang dapat dijadikan alternatif pilihan yaitu dengan menggunakan media film animasi. Film animasi merupakan media yang menggabungkan antara audio dan visual dengan penceritaan cerita menggunakan langkah animasi atau sering pula disebut dengan kartun. Penggunaan film animasi dalam pembelajaran terpadu merupakan langkah untuk memberikan kemudahan bagi guru dalam mengaplikasikan materi pembelajaran sesuai dengan peran dan fungsinya.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Sri Handayani, “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat” (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, 2019).

<sup>7</sup> Titi Sandora Okmiyati, “Pengaruh Media Animasi (Interaktif) Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Upaya Meningkatkan Daya Tangkap Siswa Kelas IV SD Negeri 82 Kota Bengkulu” (Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022).

<sup>8</sup> Nilna Azizatus Shofiyyah, Asep Nursobah, and Tarsono Tarsono, “Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran Pai Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tunagrahita,” *Psychosophia: Journal of Psychology, Religion, and Humanity* 2, no. 1 (2020): 32–46.

Senada dengan dua penelitian sebelumnya Zahara<sup>9</sup> menambahkan bahwa film animasi yang dapat menjadi pilihan yang saat ini sedang dikenal oleh masyarakat terutama siswa SD misalnya film animasi Upin dan Ipin. Dalam penelitian Zahara tersebut film animasi Upin dan Ipin ini memberikan pengaruh yang positif atau signifikan terhadap kompetensi yang diinginkan. Penggunaan media film animasi Upin Ipin episode Perut Ehsan ini, diharapkan dapat membantu siswa agar lebih mudah untuk memahami materi, karena bukan hanya dengan gambar serta penjelasannya saja tetapi dapat melihat secara langsung proses pencernaan manusia dengan cara yang asik dan menyenangkan, dengan menggunakan film animasi yang di gemari hampir semua siswa, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Permasalahan yang peneliti uraikan sebelumnya merupakan sebuah fenomena yang sering terjadi di SD saat ini. Guru terkadang masih belum bisa menentukan metode yang pas pada mata pelajaran. Guru hanya terpokus menyelesaikan kewajibannya saja padahal tiap mata pelajaran memiliki karakteristik dan kebutuhan yang berbeda-beda. Termasuk pada pembelajaran IPAS ini harusnya merupakan pembelajaran yang menyesuaikan situasi belajar siswa dengan situasi kehidupan nyata di masyarakat untuk memperoleh

---

<sup>9</sup> Dwinca Nur Zahara, "Pengaruh Film Animasi Upin Dan Ipin Sebagai Media Terhadap Minat Belajar Anak Di Sekolah Dasar Negeri 106 Kota Bengkulu" (Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022).

pemahaman yang mendalam dan menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah.

Untuk memperkuat asumsi tersebut, maka peneliti ingin melakukan pengkajian lebih dalam dengan melakukan sebuah penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Upin Ipin Episode Perut Ehsan Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS bagian Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di SDN 52 Kota Bengkulu.”**

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Dalam pembelajaran IPAS, guru cenderung masih menggunakan metode yang sama pada tiap mata pelajaran padahal pembelajaran IPAS ini harusnya menggunakan metode dan media yang khusus sesuai dengan materi yang akan di ajarkan.
2. Metode yang biasa guru gunakan itu hanya didominasi oleh ceramah dan penugasan saja.
3. Siswa terlihat cenderung tidak fokus dalam memperhatikan pembelajaran yang di berikan guru, siswa juga lebih memilih sibuk mengobrol dan melakukan pekerjaannya masing-masing.

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini perlu



adanya pembatasan masalah. Penulis hanya membatasi permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan:

1. Penggunaan media film Animasi Upin Ipin episode perut ehsan saja.
2. Materi yang digunakan adalah materi sistem pencernaan manusia.
3. Hasil belajar siswa yang di amati pada penelitian ini hanya pada ranah kognitif saja.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini yaitu apakah penggunaan media film Animasi Upin Ipin episode Perut Ehsan berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS bagian system pencernaan manusia kelas V di SDN 52 Kota Bengkulu?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film animasi Upin Ipin episode perut ehsan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS bagian sistem pencernaan manusia kelas V di SDN 52 Kota Bengkulu.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis
  - a. Sebagai bahan informasi dan menambah pengetahuan tentang media film Animasi Upin Ipin dalam meningkatkan hasil belajar siswa

- b. Sebagai bahan pembandingan, pertimbangan, dan pengembangan bagi peneliti di masa yang akan datang, dalam bidang dan permasalahan yang sama.
2. Secara Praktis
- a. Bagi siswa, untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.
  - b. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan keterampilan tentang penggunaan media film animasi Upin Ipin episode Perut Ehsan dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS khususnya pada materi sistem pencernaan manusia di SDN 52 Kota Bengkulu.
  - c. Manfaat bagi guru, untuk menambah pengetahuan dalam proses pembelajaran, terutama dalam penggunaan media film Animasi Upin Ipin untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
  - d. Manfaat bagi lembaga atau sekolah, mendorongnya terjadi inovasi (perubahan) pada diri guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan terutama pada penggunaan media film animasi pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.