

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan merupakan suatu proses pengembangan diri yang paling penting di dalam kehidupan manusia guna membentuk diri dan karakter menjadi seseorang yang berguna bagi Nusa dan Bangsa. Melalui proses tersebut, manusia dapat memahami sebuah kehidupan dan juga dapat menentukan tujuan hidupnya. Menurut Susanto (2013) Pendidikan adalah upaya untuk membina siswa menjadi manusia yang berbudaya dan berintelektual yang berlangsung dengan terorganisir dan terencana secara terus menerus sepanjang hayat. Pentingnya menjalani proses pendidikan adalah guna menambah ilmu pengetahuan dan membentuk sebuah karakter di dalam diri yang akan berguna bagi masa depan dan juga dapat bermanfaat bagi semua orang.

Pendidikan tidak hanya dilakukan di dalam kelas, melainkan dapat dilakukan dimana saja baik secara formal maupun non-formal. Secara formal, pendidikan dilaksanakan di sekolah melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah proses interaksi dua arah antara siswa dan guru yang mana guru sebagai fasilitator bagi siswa belajar di dalam kelas. Menurut Isrok'atun (2018) proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan guru dan siswa untuk mencapai sebuah tujuan dengan cara mempengaruhi satu sama lain untuk memperlancar berlangsungnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran

harus dilakukan dengan aktif dan kreatif agar setiap anak merasa pembelajaran tersebut menyenangkan dan bermanfaat bagi mereka karena setiap anak akan melewati jenjang pendidikan secara bertahap, salah satunya adalah melalui jenjang sekolah dasar (SD). Tingkat sekolah dasar (SD) merupakan jenjang yang sangat penting untuk dilalui setiap anak karena pada jenjang tersebut akan mengajarkan setiap anak dasar – dasar dari pembelajaran yang akan diperoleh, mengembangkan potensi dan intelektual, dan juga menguatkan karakter anak. Dengan demikian, pentingnya pengelolaan mutu dan kualitas pendidikan agar terciptanya proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan anak. Salah satu upaya dalam meningkatkan pengelolaan mutu dan kualitas pendidikan yaitu dengan diadakannya perubahan kurikulum.

Saat ini kurikulum 2013 yang sedang diterapkan di Indonesia merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang dirambah pada tahun 2004 dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang telah diterapkan sejak tahun 2006. Pada kurikulum 2013, pembelajaran diarahkan menjadi berpusat pada siswa tidak lagi didominasi oleh guru. Melalui pengalaman belajar menanya, mengamati, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan dan pemahaman mengenai kompetensi abad 21 yaitu *communicative, collaborative, critical thinking and problem solving*, dan *creative and innovative* menjadikan siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan menjadi generasi penerus bangsa yang kompeten. Dalam kurikulum 2013, semua mata pelajaran kecuali muatan lokal diintegrasikan menjadi satu tema dan diberi nama Tematik Terpadu. Setiap muatan dari tematik terpadu tersebut memiliki karakteristik tersendiri, salah satunya seperti muatan IPA.

IPA merupakan salah satu muatan mata pelajaran yang memiliki berbagai ragam materi didalamnya yang akan menjadikan siswa berpikir kritis dan objektif. IPA juga mengajarkan pengetahuan yang benar, maksudnya adalah pengetahuan dibenarkan menurut tolak ukur kebenaran ilmu. Menurut Samatowa (2018) IPA dalam bahasa Inggris berarti natural science yang artinya selalu berkaitan dengan alam dan mempelajari peristiwa – peristiwa tentang alam.

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, terdapat kompetensi pengetahuan yang harus dicapai. Menurut Suarjana (2015) menyatakan kompetensi merupakan kemampuan seseorang dalam bersikap dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan dalam berinteraksi dengan masyarakat dan lingkungan sekitar untuk melaksanakan suatu tugas di sekolah. Kompetensi merupakan suatu yang paling penting yang harus dicapai siswa di SD dikarenakan dapat menunjukkan sikap, potensi dan karakteristik anak dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan teori yang telah dibaca dan kegiatan observasi yang dilakukan pada kelas V SDN di Gugus II Kuta, identifikasi tersebut, ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran di sekolah antara lain siswa cepat merasa bosan, tidak fokus terhadap pembelajaran, kurang aktif dalam berdiskusi, enggan untuk bertanya ketika mengalami kesulitan dalam proses belajar, malu untuk mengkomunikasikan hasil kerja di depan kelas, kurang berfikir secara kritis dan logis serta kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya dalam muatan IPA. Sebagai langkah mewujudkan pembelajaran yang bermanfaat untuk siswa, dilakukan penelitian menggunakan salah satu model pembelajaran yang variatif dengan menggunakan media yang membangkitkan antusias siswa

dalam belajar yaitu model pembelajaran *Children Learning in Science* menggunakan media animasi. Model pembelajaran tersebut menggunakan pendekatan konstruktivisme. Menurut Samatowa (2018) Model CLIS dikembangkan oleh sebuah kelompok di Inggris yang dipimpin oleh Driver tahun 1988. Model tersebut menuntut siswa untuk lebih aktif, kreatif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat menemukan ide – ide baru dan dapat mendiskusikan serta memecahkan masalah dengan temannya. Model tersebut juga mendorong siswa berpikir kritis dan logis serta membuat siswa semangat dalam belajar. Model pembelajaran *Children Learning in Science* dipadukan menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Menurut Benny (2017) media artinya perantara. Perantara yang dimaksud adalah sebagai pengirim informasi dan juga penerima informasi. Apabila media itu membawa informasi mengenai pengajaran, maka media tersebut dapat dikatakan media pembelajaran. Hal tersebut berarti beranekaragam namun dapat membangkitkan antusias anak pada proses pembelajaran, salah satunya yaitu media animasi. Menurut Ruslan (2016) animasi adalah bentuk kreatif dari abad ke 21 yang menginformasikan banyak aspek mulai dari film panjang hingga kartun web. Animasi merupakan multimedia yang dapat menyampaikan informasi dan isi pembelajaran berupa gambar animasi yang dipadukan dengan teks, suara, warna yang menarik untuk menciptakan video animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga dengan menggunakan media pembelajaran animasi dapat menarik antusias siswa dalam belajar dan mempengaruhi pemahaman siswa

mengenai suatu isi materi pembelajaran dan dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, secara teoritis model pembelajaran *Children Learning in Science* menggunakan media animasi berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA SD. Namun, secara empirik perlu dibuktikan kebenarannya. Maka telah dilakukan sebuah penelitian dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Children Learning in Science* Menggunakan Media Animasi terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V SDN Gugus II Kuta Tahun Ajaran 2019/2020”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Siswa cepat bosan dan kurang antusias dalam proses belajar IPA.
- 1.2.2 Siswa tidak fokus terhadap proses pembelajaran khususnya dalam muatan IPA karena dianggap membosankan.
- 1.2.3 Siswa kurang aktif dalam berdiskusi.
- 1.2.4 Siswa kurang berfikir secara kritis dan logis dalam proses belajar IPA.
- 1.2.5 Siswa enggan untuk bertanya ketika mengalami kesulitan dalam proses belajar IPA.
- 1.2.6 Siswa merasa malu untuk mengkomunikasikan hasil kerjanya di depan kelas.
- 1.2.7 Kompetensi pengetahuan IPA siswa dalam proses belajar kurang optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, permasalahan yang ada cukup banyak dan luas, sehingga perlu adanya suatu pembatasan masalah dalam pelaksanaan penelitian. Penelitian ini difokuskan pada beberapa masalah yang berdampak pada pencapaian kompetensi pengetahuan IPA yaitu siswa kurang aktif dalam berdiskusi, siswa kurang antusias dalam proses belajar IPA, dan minimnya memiliki pemikiran kritis dan logis dalam proses belajar IPA.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka permasalahan dirumuskan pada penelitian ini yakni sebagai berikut :

Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Children Learning in Science* menggunakan media animasi terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V SDN Gugus II Kuta tahun ajaran 2019/2020 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Children Learning in Science* menggunakan media animasi terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V SDN Gugus II Kuta tahun ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian.

Berdasarkan pada tujuan penelitian, adapun manfaat hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat menunjang teori dalam konsep pembelajaran terkhusus dalam muatan IPA sehingga dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa terutama pada Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) serta bermanfaat dalam menambah wawasan dan memberikan pengetahuan positif pada siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Children Learning in Science* menggunakan media animasi.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk siswa, guru, kepala sekolah dan peneliti lain.

1.6.2.1 Bagi Siswa

Model pembelajaran *Children Learning in Science* membantu siswa pada proses pembelajaran agar menjadi aktif, kreatif dan bermanfaat bagi siswa sehingga dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa terutama pada Ilmu

Pengetahuan Alam dan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari – hari dan bermakna bagi siswa.

1.6.2.2 Bagi Guru

Dalam penelitian ini dapat meningkatkan kualitas guru dalam memilih model pembelajaran yang nantinya dapat menjadikan suasana kelas menjadi aktif, kreatif, menyenangkan dan dapat digunakan sebagai alternatif untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru sehingga dapat dijadikan pedoman guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermanfaat bagi siswa.

1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat membantu kepala sekolah dalam mengambil kebijakan yang tepat dalam kaitan dengan upaya strategi pembelajaran di sekolah yang efektif dan efisien.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini nantinya dapat dijadikan acuan, referensi dan rujukan oleh peneliti lain dalam melakukan penelitian di bidang pendidikan.