

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran semakin berkembang dari waktu ke waktu. Perkembangan media pembelajaran dimulai dari buku. Perkembangan media pembelajaran selanjutnya adalah alat bantu visual seperti model dan objek nyata. Setelah abad ke-20 media pembelajaran mulai berkembang dengan pesat, sehingga menghasilkan media pembelajaran baru yaitu audio visual (Fitria 2018). Adanya pengaruh dari teknologi membantu guru dalam mengembangkan media. Buku cetak, serta papan tulis adalah media pembelajaran yang sudah sejak lama digunakan. Guru menggunakan media konvensional yang tanpa disadari dapat mempengaruhi minat siswa dalam belajar pada saat ini. Berbeda dengan dulu, siswa sekarang lebih tertarik dengan media baru. Media baru adalah sebuah media yang dipengaruhi teknologi.

Permasalahan yang sama terjadi di SDN Grogol 05 Jakarta Barat. Setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara tak terstruktur dengan salah satu guru kelas III di SDN Grogol 05 yaitu kelas IIIC, diketahui bahwa guru selalu menggunakan media konvensional yaitu buku tematik dan papan tulis selama pembelajaran, sebagai sarana pendukung proses belajar. Hal tersebut diakui guru karena kurangnya pemahaman terhadap teknologi.

Keberadaan teknologi sudah semakin di depan mata. Bak sebuah pedang bermata dua, teknologi memberikan banyak manfaat namun juga dampak negatif. Adanya teknologi dapat membuat segalanya menjadi lebih mudah, dan cepat (Hamzah 2015). Penguasaan teknologi merupakan suatu hal wajib yang harus dimiliki, terutama oleh para pendidik. Teknologi yang digunakan dalam proses belajar mengajar menjadi media yang efektif dan efisien (Susanto, Rachmadtullah, and Rachbini 2020). Mereka yang tidak mampu mengikuti perkembangan teknologi akan tenggelam oleh zaman. Salah satu hal yang signifikan dari kemampuan teknologi tersebut yaitu sebagai pendukung bagi kebutuhan belajar siswa serta dapat memberikan pembelajaran interaktif sehingga meningkatkan proses dalam pembelajaran (Hamada and Hassan 2017). Pemanfaatan teknologi dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya yaitu sebagai pengembangan pembelajaran. Pengembangan yang dapat dilakukan yaitu dengan pembuatan media pembelajaran (Masykur, Nofrizal, and Syazali 2017) .

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan sebagai penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran menempati posisi penting dalam keberlangsungan belajar mengajar. Tanpa media pembelajaran, komunikasi antara pengajar dan peserta didik tidak akan optimal. Adanya media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa, sehingga akan memberikan hasil belajar yang maksimal (Novita, Sukmanasa, and Pratama 2019) . Terdapat tiga jenis media pembelajaran yang dikenal secara umum, yakni media audio, media visual, serta media audiovisual. Penggunaan media pembelajaran ini dapat disesuaikan dengan materi yang akan dibahas kepada siswa. Namun, masih ada guru yang belum menggunakan media pembelajaran sebagai sarana dalam belajar mengajar. Media

pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran rupanya masih dianggap asing. Kurangnya pemahaman teknologi membuat guru enggan untuk menggunakan media pembelajaran, sehingga berdampak pada kurangnya minat siswa untuk belajar.

Minat merupakan suatu keadaan dimana seseorang memiliki perhatian dan ketertarikan untuk melakukan sesuatu. Minat dapat timbul karena adanya perhatian terhadap suatu hal, yang menjadikan seseorang ingin untuk mengetahui dan mempelajarinya lebih jauh. Minat belajar merupakan hal yang penting bagi siswa. Siswa yang memiliki minat dalam belajar akan mendapatkan hasil belajar yang baik, dan memiliki pemahaman terhadap materi yang diberikan (Ricardo and Meilani 2017) . Dampak yang terjadi apabila tidak ada minat dalam belajar yaitu siswa akan malas belajar, sehingga tidak bisa menerima pelajaran dengan maksimal.

Selama melakukan observasi, peneliti melihat bahwa kurangnya perhatian siswa ketika guru sedang menjelaskan pelajaran. Kurangnya keterlibatan dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran dapat terjadi karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak dapat menarik perhatian siswa. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan sebuah media yang interaktif adalah IPA. Berdasarkan hasil PISA tahun 2015 sampai 2018 rata-rata nilai IPA negara OECD adalah 493, sedangkan Indonesia berada di posisi yang rendah dengan skor IPA 403 (Narut and Supradi 2019) . Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran yang interaktif, sehingga siswa memiliki minat dalam belajar IPA. Namun, pada kelas III C media konvensional tidak dapat membuat siswa terlibat aktif. Peran media pembelajaran sangat penting sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan menjadikan pelajaran IPA menjadi interaktif. Salah satu kunci dalam belajar adalah bagaimana guru dapat membuat siswa antusias selama kegiatan berlangsung (Syofyan 2019). Guru kelas IIIC berdasarkan hasil wawancara menyatakan bahwa penerapan media konvensional pada pembelajaran IPA tidak dapat membantu siswa dalam memahami materi. Guru kelas IIIC SDN Grogol 05, dalam wawancara langsung tidak terstruktur menyampaikan bahwa ketika dalam proses belajar tatap muka, setelah guru memberi penjelasan dan memberi tugas masih banyak siswa dengan hasil belajar dibawah ketuntasan minimum. Hal ini dapat dilihat pada table data rentang nilai siswa.

Tabel 1. 1 Data Rentang Nilai Siswa

No	Rentang Nilai	Banyak Siswa
1	10-50	±10 Siswa
2	50-75	±16 Siswa
3	75-100	3 Siswa

Dari tabel data rentang nilai siswa hasil wawancara, guru mengatakan bahwa masih banyak siswa ketika guru memberikan tugas setelah selesai memaparkan materi memperoleh nilai 50, bahkan hanya dua atau tiga siswa yang bisa mendapat nilai sempurna 100. Salah satu materi yang menurut guru sulit untuk dipahami siswa dengan penggunaan media konvensional adalah materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Guru mengatakan bahwa seharusnya pada materi tersebut guru dapat menyajikan contoh bagaimana proses pertumbuhan tumbuhan dan ciri-ciri makhluk hidup dengan lebih detail. Penggunaan media konvensional yang dilakukan guru tidak dapat mengilustrasikan materi tersebut, sehingga siswa tidak tertarik dan akhirnya sulit untuk memahami materi.

Melihat fenomena tersebut, permasalahan yang ditemukan di kelas III C SDN Grogol 05 adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam pelajaran IPA yang berpengaruh pada minat belajar siswa. Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai “Efektivitas Media Video Animasi 3D terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas III”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Guru masih menggunakan media konvensional selama pembelajaran.
2. Peserta didik menunjukkan minat yang kurang baik dalam pembelajaran IPA.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran IPA di kelas III.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ditemukan dalam penelitian, maka peneliti membatasi masalah yang dijadikan sebagai fokus pada penelitian sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah Media Video Animasi 3D
2. Peneliti hanya menguji bagaimana pengaruh media video animasi 3D terhadap minat belajar siswa kelas III
3. Penelitian difokuskan pada mata pelajaran IPA di kelas III

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang diajukan yaitu apakah penerapan media video animasi 3D efektif dalam meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas III?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media video animasi 3D terhadap minat belajar siswa pada pelajaran IPA di kelas III.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu penelitian ini dapat memberikan informasi tentang efektivitas penggunaan media video animasi dalam pelajaran IPA. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan efektivitas media video animasi 3D terhadap minat belajar siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini antara lain:

1.6.2.1 Bagi Kepala Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi kepala sekolah yaitu memberikan informasi kepada kepala sekolah sehingga dapat melengkapi fasilitas untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1.6.2.2 Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu untuk memotivasi guru menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran.