

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peningkatan mutu pendidikan adalah mutlak harus dilakukan oleh seorang guru atau pendidik agar menciptakan generasi bangsa yang lebih maju dan dapat mengembangkan *skill* peserta didik untuk menunjang keberhasilan. Pembelajaran yang bagus dan ideal merupakan pembelajaran yang didalamnya terdapat guru profesional yang handal, akan tetapi tidak cukup hanya dengan guru yang profesional saja, akan tetapi didukung dengan adanya model dan juga media pembelajaran yang tepat yang diberikan guru kepada siswa, ditambah lagi dengan referensi pembelajaran dan juga alat evaluasi pembelajaran yang cocok dengan pelajaran yang akan disampaikan.

Model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik serta segala fasilitas yang berkaitan dengan pembelajaran secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar sehingga tercipta suasana pembelajaran yang lebih inovatif. Menurut Joyce (2014: 23) menyatakan bahwa “model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan menentukan perangkat pembelajaran.”

Dalam prosesnya model pembelajaran beriringan dengan tersedianya media pembelajaran untuk menunjang proses dari model pembelajaran. Model pembelajaran sendiri memiliki arti sebuah alat peraga atau fasilitas untuk mendukung suatu pembelajaran. Diadakannya model pembelajaran dan media

pembelajaran yaitu untuk mendongkrak prestasi belajar siswa menjadi lebih baik, jika prestasi belajar siswa meningkat maka mutu pendidikan pun akan naik lebih baik. Berdasarkan wawancara tidak terstruktur dengan beberapa guru di SDN 4 Sukasari, guru enggan untuk menggunakan model pembelajaran dalam setiap pembelajarannya, sehingga pembelajaran terkesan lebih konvensional, sehingga *student center* masih kurang dan lebih mengandalkan guru yang berceramah sehingga penyampaian informasi materi pembelajaran kurang, dan jika penyampaian materi kurang akan berdampak pada prestasi belajar siswa yang tidak maksimal, sedangkan menurut siswa pembelajaran yang lebih modern lebih menyenangkan dan lebih menarik.

Prestasi belajar menurut hasil wawancara tidak terstruktur dengan pihak terkait diantaranya siswa dan guru pengampu terdapat penurunan yang cukup signifikan. Menurut guru siswa sekarang sangat sulit memahami materi dan cenderung lebih suka bermain khususnya permainan yang mengandung unsur *gadget* modern, sedangkan guru sekarang tidak bisa mengimbangi kebutuhan belajar anak pada zaman milenial ini khususnya guru senior yang kurang melek dengan adanya teknologi. Sedangkan siswa zaman sekarang lebih suka pembelajaran yang mengandung unsur permainan yang modern seperti menggunakan tablet, berbasis aplikasi pada *smartphone*, penggunaan layar proyektor, menggunakan alat bantu modern, dan bahkan menggunakan film animasi.

Berdasarkan wawancara tidak terstruktur kepada beberapa guru di SDN 4 Sukasari, di dalam Ilmu Pengetahuan Alam khususnya kelas V untuk SD terdapat

materi-materi yang memang ditunjukkan langsung dengan kehidupan sehari-hari, akan tetapi didalam penyampaiannya terkadang seorang guru atau pendidik salah dalam menggunakan media atau alat peraga yang digunakan untuk menyampaikan suatu materi, sehingga berimbas kepada pemahaman yang ditangkap oleh peserta didik, terjadi kesulitan pada guru atau pendidik dalam menyampaikan materi dengan media yang dipilih khususnya pada mata pelajaran IPA.

Sadiman (2008: 7) menjelaskan “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin.” Dengan menggunakan media yang tepat serta penyampaian pembelajaran yang baik maka akan tercipta harmonisasi yang baik pula antara materi yang disampaikan oleh guru atau pendidik kepada peserta didik, menurut wawancara tidak terstruktur dengan guru SDN 4 Sukasari terdapat kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas V materi organ tubuh manusia, terkadang didalam penyampaiannya media yang digunakan hanyalah menggunakan media gambar yang kurang jelas dan Nampak 2 dimensi saja, sehingga siswa kesulitan untuk menangkap pemahaman yang diberikan, terlebih lagi organ tubuh manusia tidak bisa dilihat secara langsung dikarenakan organ manusia tertutup dan sangat rentan, maka dari itu penggunaan media animasi organ tubuh manusia akan mendongkrak pemahaman siswa, karena dapat dilihat langsung secara konkret dalam bentuk 4 dimensi. Dalam penelitian peneliti menggunakan media animasi karya Tutut Kurniawan yang berjudul Materi

Pembelajaran IPA Organ Tubuh Manusia, kemudian menggunakan karya Geniora yang berjudul mengenal sistem pernafasan manusia, kemudian karya Febri Ade Bunga Laily dengan judul sistem pencernaan pada manusia, kemudian karya Syamsul Bahri Hs dengan judul Sistem Peredaran Darah Pada Manusia yang bersumber dari *you tube*.

Selain dari pada itu, beberapa siswa di SDN 4 Sukasari budaya malas menulis menjadi masalah yang disuguhkan kepada guru, karena jika siswa enggan untuk menulis materi yang telah disampaikan maka akan terjadi kesulitan dalam peningkatan kualitas pembelajaran, karena dengan menulis akan menjadi catatan materi yang bisa dibuka kembali untuk siswa. Dengan adanya inovasi model pembelajaran *writing* dan di komposisikan dengan media pembelajaran berbentuk animasi yang menyenangkan kemudian guru memberikan arahan untuk menulis sambil menonton animasi diharapkan siswa akan meningkan minat menulisnya.

Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Writing* dengan Menggunakan Media Animasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SDN 4 Sukasari Kelas 5 Mata Pelajaran IPA Materi Organ Tubuh Manusia.

B. Identifikasi Masalah

Di dalam identifikasi masalah baik yang bersifat umum maupun bersifat khusus perlu dikaji lebih dalam, seperti halnya kasus guru atau pendidik di SDN 4 Sukasari diantaranya :

1. Siswa kesulitan menangkap materi dengan media yang seadanya.

2. Minimnya menggunakan model pembelajaran pada saat melakukan pembelajaran.
3. Kebutuhan belajar siswa milenial yang lebih suka belajar menggunakan *gadget*, dan teknologi.
4. *Student Center* masih sulit digunakan pada saat pembelajaran.
5. Minat menulis pelajaran yang sangat minim dari siswa yang membuat pemahaman dan daya ingat siswa melemah dalam segi pembelajaran.
6. Siswa yang lebih suka pembelajaran yang lebih modern.
7. Siswa kesulitan dalam menangkap materi organ manusia dengan penggunaan media yang tepat.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini akan dilaksanakan di lingkungan SDN 4 Sukasari, yang berfokus pada seluruh siswa SD kelas 5, pada mata pelajaran IPA materi organ tubuh manusia, dengan menggunakan model pembelajaran *writing* dengan menggunakan media animasi. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013 di SDN 4 Sukasari.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini diantaranya :

1. Adakah pengaruh model pembelajaran *writing* dengan media animasi di SDN 4 Sukasari?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *writing* dengan menggunakan media pembelajaran animasi pada mata pelajaran IPA

materi organ tubuh manusia di SDN 4 Sukasari terhadap prestasi belajar siswa ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Untuk melihat pengaruh model pembelajaran *writing* dengan menggunakan media pembelajaran animasi di SDN 4 Sukasari.
2. Untuk melihat seberapa besar pengaruh model pembelajaran *writing* dengan menggunakan media animasi pada pelajaran IPA materi organ tubuh manusia kelas 5 di SDN 4 Sukasari.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru
 - a. Mendapatkan media pembelajaran yang kekinian dan mudah dimengerti dan dapat digunakan dalam jangka panjang.
 - b. Meminimalisir minimnya minat menulis siswa.
 - c. *Student Center* akan lebih mudah dilaksanakan dengan adanya media ini.
2. Bagi Siswa
 - a. Menulis materi bukan hal yang membosankan lagi, karena siswa diajak untuk melihat seperti menonton film yang disenangi oleh anak yaitu animasi.
 - b. Belajar akan lebih menyenangkan dan lebih mudah dipahami karena mengandung unsur melihat, mendengarkan, dan menuliskan apa yang akan tayang.

3. Bagi Dinas Pendidikan Setempat
 - a. Dapat menemukan solusi pembelajaran yang lebih modern.
 - b. Memberikan penyuluhan pemanfaatan teknologi kepada guru yang aktif mengajar, agar tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.
 - c. Mendapatkan referensi baru untuk pengoptimalan teknologi sederhana yang mudah diakses secara bebas.

