

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Hasil Belajar Kognitif IPA

1. Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.²¹ Kadek Sukiyasa dkk menambahkan bahwa hasil belajar sebagai dampak adanya proses pembelajaran, maka terjadinya perubahan perilaku ataupun peningkatan pemahaman pengetahuan dan pengalaman merupakan sebuah hasil belajar.²²

Sejalan dengan Purwanto bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya atau hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, serta apersepsi, dan abilitas sehingga tepatlah dari pernyataan tersebut bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pengajaran.²³

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.²⁴

Sebagaimana firman Allah sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝

²¹*Ibid.* Hlm. 5.

²²Kadek Sukiyasa dkk. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 2013. Vol. 3. No. 1.

²³Ratna Hartiti. Penerapan Media Animasi Flash dalam Pembelajaran Motif Batik Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Menganti. *Jurnal Penerapan Media Animasi Flash*. Vol. 1. No. 1. 2013. Hlm. 49-50.

²⁴Nawawi. Dikutip oleh Ahmad Susanto. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group. Jakarta. 2007. Hlm. 39

Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: “barlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “berdirilah kamu” Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.²⁵

Ayat tersebut dijelaskan bahwa seorang yang menuntut ilmu akan ditinggikan derajatnya, maksudnya bahwa menuntut ilmu berarti meningkatkan pengetahuan juga berarti meningkatkan hasil belajar yang merupakan ajaran dari Allah SWT.

Secara Sederhana hasil belajar tersebut berupa penilaian yang dimaksudkan sebagai upaya memberikan nilai terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran.²⁶ Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif IPA yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁷ Penilaian hasil belajar adalah proses memberikan nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu.

²⁵Depag RI. *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*. T.t. Hlm. 910

²⁶Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya. Bandung. 2009. Hlm. 3.

²⁷Burhan Nurgiantoro. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. BPFE. Yogyakarta. 1988. Hlm. 42.

a. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Adapun menurut Sugihartono, dkk, menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi faktor jasmaniah dan faktor psikologis. Sedangkan Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.²⁸

a. Faktor fisiologis (jasmaniah)

1) Faktor kesehatan

Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badannya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan atau kelainan fungsi alat indranya serta tubuhnya.²⁹

2) Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Cacat itu dapat berupa buta, setengah buta, tuli, setengah tuli, patah kaki, patah tangan, lumpuh dan lain-lain. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar, siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal itu terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi kecacatannya itu.³⁰

3) Faktor psikologis (fisik)

(a) Faktor inteligensi atau kemampuan

Manusia itu berbeda satu sama lain, salah satu perbedaan itu adalah dalam hal kemampuan atau

²⁸<http://www.google.co.id/search?=hasil+belajar&oq=hasil+belajar&aqs=mobile-gws-lite>. (25 September 2017)

²⁹Muhibbinsyah. *Psikologi Belajar*. Grafindo Persada. Jakarta. Raja 2012. Hlm.146.

³⁰Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta. Jakarta. 2010. Hlm.55.

inteligensi. Kenyataan menunjukkan ada orang yang mempunyai kemampuan tinggi, sehingga mudah mempelajari sesuatu dan sebaliknya ada orang yang kemampuannya kurang, sehingga mengalami kesulitan untuk mempelajari tertentu. Dengan demikian perbedaan dalam mempelajari sesuatu disebabkan oleh perbedaan pada taraf kemampuannya. Kemampuan ini penting untuk mempelajari tertentu.³¹

(b) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap memperhatikan dan mengena beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kesenangan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa.³²

(c) Motivasi

Motivasi adalah keadaan internal organisme yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Karena belajar merupakan suatu proses yang timbul dari dalam. Kekurangan atau ketiadaan motivasi, baik yang bersifat internal maupun yang bersifat eksternal akan menyebabkan kurang bersemangatnya anak dalam melakukan proses pembelajaran materi-materi pelajaran, baik di sekolah maupun di rumah.³³

(d) Faktor keluarga

Ada keluarga yang miskin ada pula keluarga yang kaya. Ada keluarga yang selalu diliputi oleh suasana tentram dan damai, tetapi adapula yang sebaliknya, ada keluarga yang terdiri dari ayah-ibu yang terpelajar dan ada pula yang kurang pengetahuan. Ada keluarga yang mempunyai cita-cita tinggi bagi anak-anaknya, ada pula yang biasa saja. Suasana dan keadaan keluarga yang bermacam-macam itu mau tidak mau

³¹Alex Sobur. *Psikologi Umum*. Pustaka Setia. Bandung. 2003. Hlm. 245.

³²Slameto. *Op. Cit.* Hlm. 57.

³³S Suprihatin. Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. 2015. Vol. 3. No. 1. Hlm. 73-82.

turut menentukan bagaimana dan sampai dimana belajar dialami dan dicapai oleh anak-anak.³⁴

Termasuk dalam keluarga ini, ada tidaknya atau tersedia tidaknya fasilitas-fasilitas yang diperlukan dalam belajar turut memegang peranan penting pula.

(e) Faktor sosial dalam belajar (sekolah)

Faktor-faktor sosial ini adalah faktor manusia (sesama manusia), baik manusia itu ada (hadir) maupun kehadirannya itu dapat disimpulkan, jadi tidak langsung hadir. Kehadiran orang atau orang lain pada waktu seseorang sedang belajar, banyak mengganggu belajar itu: misalnya kalau satu kelas murid sedang mengerjakan ujian, lalu terdengar banyak anak-anak lain bercakap-cakap disamping kelas, atau seseorang sedang belajar di kamar, satu atau dua orang hilir mudik keluar masuk kamar belajar itu dan sebagainya.³⁵

(f) Faktor lingkungan masyarakat

Faktor guru memang cukup menentukan terhadap hasil belajar hasil belajar. Perilaku-perilaku guru dalam mengajar dikelompokkan sebagai perilaku yang seharusnya dimiliki oleh seorang guru seperti kebiasaan memberi pujian, penghargaan, penerimaan ide dan pemikiran peserta didik, mengajar dengan pendekatan indirektif, kefasihan dalam berbicara pada umumnya sangat menunjang keberhasilan belajar peserta didik, sebaliknya perilaku yang tidak seharusnya dimiliki seorang guru seperti kebiasaan mengkritik, menghukum, atau mencari-cari kesalahan peserta didik, akan menghambat keberhasilan belajar siswa.³⁶

Demikian faktor-faktor hasil belajar siswa yang diharapkan dapat menunjang meningkatnya hasil belajar siswa baik secara internal (dalam diri siswa) maupun eksternal (luar diri siswa).

³⁴M. Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan*. Raja Rosdakarya. Bandung, 1990. Hlm. 104.

³⁵Sumadi Suryabrata. *Psikologi Pendidikan*. Raja Grafindo Persada. Jakarta. 2004. Hlm. 234.

³⁶Yuswanti. Penggunaan Media Gambar Untuk Menghasilkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. 2003. Vol . 3. No 4. Hlm.187-188.

2. Kemampuan Kognitif

Kognitif berasal dari kata *cognition* atau *knowing* yang memiliki arti mengetahui. Sedangkan dalam arti luas, *cognition* yaitu perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Selain itu dalam perkembangannya istilah kognitif yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan.³⁷

Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa, disamping diukur dari segi prosesnya juga dapat mengukur seberapa jauh tipe hasil belajar dimiliki siswa.³⁸ Tipe-tipe hasil belajar kognitif siswa sebagai berikut:

a. Pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dalam taksonomi Bloom. Cakupan dalam pengetahuan hafalan termasuk pula pengetahuan yang mengenai hal-hal yang perlu diingat kembali seperti batasan, peristilahan, pasal, hukum, bab, ayat, rumus, undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota.

Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah.³⁹ Namun, tipe ini menjadi prasarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Hafal menjadi prasarat pemahaman.

b. Pemahaman (*comprehention*)

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya, menjelaskan dengan susunan kalimat sendiri dari bacaan atau yang didengar, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi daripada pengetahuan. Namun tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan,

³⁷Muhibbin Syah. *Psikologi Belajar*. Rajagrafindo Persada. Jakarta. 2015. Hlm. 45

³⁸Nana Sudjana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo. Bandung. 2009. Hlm. 49-50.

³⁹Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya. Bandung. Hlm. 22-23

sebab untuk dapat memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal.

c. Penerapan (aplikasi).⁴⁰

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi kedalam situasi baru disebut mengulang-ulang penerapan pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan.⁴¹ Suatu situasi akan tetap dilihat sebagai situasi baru bila tetap terjadi proses pemecahan masalah. Ada satu unsur lagi yang perlu masuk, yaitu abstraksi tersebut perlu berupa prinsip atau generalisasi, yakni sesuatu yang umum sifatnya untuk diterapkan pada situasi khusus.

d. Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur tau bagian-bagian sehingga jelas hirarkinya dan susunannya. Analisis merupakan kecakupan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat memilahkn integritas menjadi bagian-bagianyng tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya. Untuk hal lain memahami cara berkerjanya, untuk hal lain lagi memahami sistematiknya. Apabila kecakapan analisis telah dapat dikembangkan pada seseorang, maka ia akan dapat mengaplikasikannya pada situasi baru secara kreatif.

e. Sintesis

Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh disebut analisis. Berpikir berdasar pengetahuan hafalan, berpikir pemahaman, berpikir aplikasi, dan berpikir analisis dapat dipandang sebagai berpikir konvergen yang satu tingkat lebih rendah

⁴⁰*Ibid.* Hlm. 52-53.

⁴¹*Ibid.* Hlm. 25-26

dari berpikir divergen. Dalam berpikir konvergen, pemecahan atau jawabannya akan sudah diketahui berdasarkan yang sudah dikenalnya.

Berpikir sintesis adalah berpikir divergen. Dalam berpikir divergen, pemecahan atau jawabannya belum dapat dipastikan. Mensintesis unit-unit terbesar tidak sama dengan mengumpulkannya ke dalam satu kelompok terbesar. Mengartikan analisis sebagai memecah integritas menjadi bagian-bagian dan sintesis meyatukan unsur-unsur menjadi integritas perlu secara hati-hati dan penuh telaah.

f. Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai suatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materiil, dan lainnya.⁴² Dilihat dari segi tersebut, maka dalam evaluasi perlu adanya suatu kriteria atau standar tertentu.

Pemilihan ketiga ranah tersebut karena subyek yang diteliti adalah kelas III. Untuk materi yang digunakan adalah bab cuaca. Pemilihan materi karena bertepatan dengan waktu penelitian di MI Nurul Haq.

Dapat disimpulkan bahwa dari berbagai tipe hasil belajar tersebut dapat digunakan guru dalam merancang dan mendesain pengejaran menjadi berkesan, tepat dan bermakna, sehingga akan tercapai tujuan dari proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat melalui evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif IPA yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

⁴²*Ibid.* Hlm. 28-29

B. Kemampuan Kognitif IPA

Ilmu pengetahuan alam berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip, akan tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Tujuan pendidikan IPA sebagai wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta sebagai prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan kedalam kehidupan sehari-hari.⁴³

IPA di madrasah ibtdaiyah merupakan salah satu mata pelajaran umum yang menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Secara substansial mata pelajaran IPA memiliki kontribusi dalam menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai ilmiah pada siswa serta rasa mencintai dan menghargai kebesaran Sang Pencipta.⁴⁴

Standar kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) IPA di MI/SD merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh siswa dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan. Pencapaian SK dan KD didasarkan pada pemberdayaan siswa untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah, dan pengetahuansendiri yang difasilitasi oleh guru.⁴⁵

Konsep IPA di madrasah ibtdaiyah merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri seperti mata pelajaran kimia, biologi dan fisika.⁴⁶ Adapun tujuan pembelajaran IPA di MI/SD dalam Badan Nasional Standar Pendidikan adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberanian, keindahan dan keteraturan alam ciptaannya.

⁴³Isriani Hardani dan Dewi Puspitasari. *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Familia. Yogyakarta. 2012. Hlm. 149-150

⁴⁴Isna basonggo Dkk. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Eksperimen dalam pembelajaran IPA kelas V SDN Meselese. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. 2014. Vol 2. No. 2

⁴⁵ Isriani Hardani dan Dewi Puspitasari. *Op. Cit.* Hlm. 151

⁴⁶Trianto. *Op. Cit.* Hlm 137.

- 2) Mengembangkan pemahaman tentang berbagai macam gejala alam, konsep dan prinsip IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- 4) Melakukan inkuiri ilmiah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bersikap dan bertindak ilmiah serta berkomunikasi.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.⁴⁷
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.⁴⁸

Seiring berjalannya waktu, kita menyakini bahwa semua pendidikan bisa mulai memperbaiki kemampuan siswa untuk meningkatkan kognitif dengan mengimplementasikan sebuah strategi dasar. Langkah pertama yang harus dilakukan pendidik yaitu memastikan bahwa ada sasaran instruksional yang menguasai isi materi mata pelajaran IPA. Sikap peduli harus diambil untuk menyatukan berbagai sasaran dengan penilaian dari luar, dan itu merupakan sebuah tingkatan pembelajaran selanjutnya, atau sebuah pernyataan syarat akan kesuksesan dalam suatu bidang maupun garis yang sudah ditentukan.⁴⁹

Sasaran yang terlalu luas atau umum, semestinya dituliskan kembali untuk menentukan para siswa seperti apa yang mampu melakukannya setelah ia menguasai sasaran tersebut. Dan jika pendidik mengidentifikasi berbagai hasil yang diharapkan dan mereka dianggap tidak akan mampu menguasai sasaran yang ada, maka sasaran baru harus dikembangkan.

Setelah mengesahkan keseragaman atau ketumpangtindihan antara sasaran dan isi yang dapat diajarkan, kemudian pendidikan harus menganalisis setiap sasaran untuk menentukan tingkatan yang berhadapan dengan taksonomi yang tervalidasi dari domain kognitif. Bila tepat

⁴⁷Isriani Hardini dkk. *Op. Cit.* Hlm. 151.

⁴⁸ Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media Group. Jakarta. 2013. Hlm. 171-172.

⁴⁹*Ibid.* Hlm. 165

sasaran harus dituliskan kembali untuk merefleksikan sebuah tingkatan taksonomi yang lebih tinggi. Ketika kita menulis kembali sasaran untuk siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya, maka kita juga harus merevisi teknik-teknik pengajaran atau instruksional yang digunakan untuk mengajarkan isi materi mata pelajaran tersebut.

Kemampuan kognitif mata pelajaran IPA yang peneliti maksud di sini adalah usaha sadar untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan, pemahaman, dan penerapan keterampilan pembelajaran dalam mata pelajaran IPA tentang cuaca di MI Nurul Haq Prambatan Kidul Kudus dengan adanya pengalaman yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru. Sehingga dengan memperhatikan kognitif belajar siswa diharapkan siswa mampu mengetahui, memahami, serta mengaplikasikan pengalaman materi yang sudah didapatkan dalam kehidupan sehari-hari.

C. Media Pembelajaran Interaktif Animasi dan Media Gambar

1. Media Pembelajaran

Dunia pendidikan dewasa memasuki era dunia media, di mana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat beragam, mulai dari media yang sederhana hingga media yang rumit dan canggih. Dalam mempermudah memahami media pembelajaran, fungsi serta jenis media pembelajaran akan dibahas dibawah ini.

Kata media berasal dari bahasa Latin yang *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut *Association of Education and Communication Technology (AECT)*, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau

informasi.⁵⁰ *National Education Association (NEA)*, media merupakan bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.⁵¹

Sedangkan menurut Molenda dan Russel, “*media is a channel of communication. Derived from the latin word for “between”, the term refers to anything that carries information between a source and receiver*”. Sejalan dengan Robert Hanick, dkk yang mendefinisikan media sebagai sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi.⁵²

Arief S. Sadiman menambahkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.⁵³ Menurut Ahzar Arsyad media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar siswa.⁵⁴

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa alat maupun bahan yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar sehingga proses belajar mengajar lebih efektif dan dapat diterima oleh siswa serta mempermudah pemahaman siswa.

Peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar yang mendorong tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- (1) pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik,
- (3) metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya

⁵⁰Hujair AH Sanaky. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba Dipantara. Yogyakarta. 2013. Hlm 4.

⁵¹Arief S. Sadiman dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajagrafindo Persada. Jakarta. 2014. Hlm. 6.

⁵²Wina Sanjaya. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana. Jakarta. 2012. Hlm. 57.

⁵³Arief S. Sudirman. *Op. Cit.* Hlm. 7.

⁵⁴Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada. Jakarta. 2013. Hlm. 10.

komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar. Siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga, (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.⁵⁵

Adapun fungsi media pembelajaran oleh Mastur Faizi sebagai berikut: (1) media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, (2) media dapat mengatasi batas ruang kelas, terutama dalam hal penyajian bahan ajar yang sulit dipahami secara langsung, (3) media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan, (4) media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan, (5) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat, (6) media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar dengan baik, (7) media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, (8) media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa, (9) media dapat memberikan pengalaman menyeluruh, mulai dari hal-hal konkret sampai abstrak.⁵⁶

Proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat digunakan dalam mengembangkan kualitas dan meningkatkan hasil belajar siswa.⁵⁷ Mawar Ramdani dan Ninuk Wahyunita Sari dkk menambahkan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa.⁵⁸ Pemanfaatan media juga mampu meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas siswa.⁵⁹ Media Pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa, merangsang siswa dalam mengingat apa yang sudah dipelajari.⁶⁰ Media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam

⁵⁵Hujair AH Sanaky. *Op. Cit.* Hlm. 5.

⁵⁶Mastur Faizi. *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta pada Murid*. Diva Press. Jogjakarta. 2013. Hlm. 58.

⁵⁷I Kadek Suartama. Pengembangan Multimedia dalam meningkatkan Kualitas Pembelajaran pada Mata kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, jilid 43 . 2010. No. 3. Hlm. 253-256.

⁵⁸Mawar Ramandhani. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web pada Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap hasil Belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Kalasan. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2012.

Ninuk Wahyunita Sari. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Slow Learner. *Jurnal P3LB*. 2014. Vol. 1 . No. 2. Hlm. 140-144.

⁵⁹A.D Kurniawan. Metode Inkuiri Terbimbing dalam Pembuatan Media Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 2013. Vol. 2. No. 1. Hlm. 8-11.

⁶⁰Ninuk Wahyunita Sari. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Slow Learner. *Jurnal P3LB*. 2014. Vol. 1 . No. 2. Hlm. 140-144.

memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar.⁶¹

Berbagai macam variasi media pembelajaran, baik dari media yang paling murah dan sederhana hingga media yang paling mahal dan canggih atau modern.⁶² Media pembelajaran dapat didapatkan dari produk sendiri (produk oleh guru), produk pabrik, serta segala hal yang telah tersedia di alam. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki berbagai jenis. Media dapat digolongkan menjadi 3 jenis, yaitu: (1) media visual, (2) media audio, dan (3) media audio visual.⁶³ Pemilihan dan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran harus memperhatikan beberapa hal, yaitu: (1) karakteristik materi, (2) tujuan pembelajaran, (3) kondisi peserta didik, (4) kondisi guru, (5) kondisi sekolah, dan (6) karakteristik media agar media dapat bermanfaat dengan maksimal dan efektif.⁶⁴

Djamarah & Zain menjelaskan bahwa media visual merupakan salah satu jenis media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual akan bermanfaat secara maksimal apabila peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut. Media visual dapat berupa: (1) gambar representatif, misalnya gambar, lukisan atau foto yang menggambarkan suatu obyek atau benda, (2) diagram (batang, garis, lingkaran, dan lain-lain) yang menggambarkan hubungan satu hal dengan hal lainnya, dan (3) peta yang menggambarkan hubungan satu ruang dengan ruang lainnya.⁶⁵

Media yang hanya mengandalkan indra pendengaran sehingga hanya dapat didengar adalah media audio, seperti radio dan rekaman.

⁶¹Hamdani. *Op. Cit.* Hlm. 73.

⁶²N. Imamah . Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme dipadukan dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan SMP Negeri 2 Jepara. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 2012. Vol. 1. No. 1. Hlm. 32-36.

⁶³Hujair AH Sanaky. *Op. Cit.* Hlm. 107-119.

⁶⁴N. Ariani. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Pedoman Pembelajaran Inspiratif Konstruktif dan Prospektif. Prestasi Pustakaraya. Jakarta. 2010. Hlm. 91.

⁶⁵Djamarah dkk. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta. 2002. Hlm. 144.

Media audio jarang digunakan dalam proses pembelajaran karena media yang hanya dapat didengar mengakibatkan kebosanan pada peserta didik.⁶⁶

Media audio visual merupakan media berbasis teknologi yang memadukan antara media visual (gambar) dan media audio (suara) sehingga memiliki kemampuan lebih baik dalam menyampaikan informasi, misalnya film dan video. Media audio visual memiliki beberapa keunggulan, yaitu: (1) media pembelajaran yang menarik sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik, (2) meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, (3) meningkatkan efektivitas pembelajaran, (4) mudah dikemas, dan (5) dapat diperbaiki setiap saat.⁶⁷

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Sejalan dengan uraian ini, Yunus (78) dalam bukunya *Attarbiyatu watta'lim* mengungkapkan sebagai berikut.⁶⁸

اِنَّهَا اَعْظَمُ تَأْتِيْرًا فِي الْخَوَاسِ وَلِضَمْنِ الْفَهْمِ.....فَمَا رَأَى كَمَنْ سَمِعَ

Maksudnya: bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi *indra* dan lebih dapat menjamin pemahaman....orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengar.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu aspek terpenting dalam proses pembelajaran, karena mampu mendorong tercapainya tujuan pembelajaran.

⁶⁶N. Imamah. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan Dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 2012. Vol. 1. No. 1.Hlm. 32-36.

⁶⁷Sapto Haryoko. Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi@Elektro*. 2009. Vol. 5. No. 1.Hlm. 1-10.

⁶⁸Azhar Arsyad. *Op. Cit.* Hlm. 20

Salah satu media yang dikembangkan yaitu media animasi. Media animasi merupakan media audio visual, karena media tersebut yang dibuat dalam program komputer sehingga di dalam media mengandung unsur visual (gambar) dan audio (suara). Gambar yang digunakan berupa gambar-gambar yang berkaitan dengan materi, seperti gambar atau foto hewan, tumbuhan, unsur, dan lain-lain. Suara yang digunakan berupa suara rekaman manusia yang berkaitan dengan materi yang akan disajikan.

2. Media Animasi

Media animasi adalah rangkaian gambar visual yang memberikan ilusi gerak pada layar komputer.⁶⁹ Marta Maria menambahkan bahwa media animasi merupakan pengembangan dari penggunaan komputer yang dimanfaatkan dalam bidang pendidikan.⁷⁰ Sedangkan Endro joko mendefinisikan bahwa animasi adalah sebuah objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan hidup.⁷¹

Menurut Fernades yang dikutip oleh Yunistia Wilman Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Sedangkan Endro joko mendefinisikan bahwa animasi adalah sebuah objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan hidup.⁷²

Dengan demikian dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi adalah suatu alat maupun bahan materi yang dapat bergerak dalam layar komputer yang membantu guru dalam memvisualisasikan konsep abstrak yang tidak dapat diamati oleh

⁶⁹Yunistia Wilman. Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Organ Pencernaan Manusia (Studi Eksperimental Pada Siswa Kelas V Semester Ganjil SD Negeri 1 Gumukrejo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2015/2016). *Skripsi*. Universitas Lampung. 2016

⁷⁰Marta Maria. Pengaruh Media Animasi dan Kemampuan Awal Siswa SMA Karya Terhadap Hasil Belajar Sistem Gerak Manusia. *Artikel Penelitian*. Universitas Tanjungpura Pontiank Tahun 2013.

⁷¹Endro Joko Wibowo. Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Jurnal informatika dan komputer. (Online)*. Vol. 2. No. 1.

⁷²Endro Joko Wibowo. Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Jurnal informatika dan komputer. (Online)*. Vol. 2. No. 1.

indra secara langsung sehingga menjadi suatu yang konkret yang memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

a. Fungsi Media Animasi

Media pembelajaran memiliki manfaat yang beragam dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran guru dapat menyamakan persepsi dalam proses pembelajaran.⁷³ Dalam pengembangannya berikut fungsi media pembelajaran interaktif animasi:

- 1) Memperjelas dan memperkaya atau melengkapi informasi yang diberikan secara verbal.
- 2) Meningkatkan motivasi efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi.
- 3) Menambah penyajian variasi penyajian materi.
- 4) Dapat menimbulkan semangat gairah dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar.
- 5) Memudahkan materi untuk dicerna dan lebih membekas sehingga tidak mudah dilupakan siswa.
- 6) Memberikan pengalaman yang lebih konkret hal yang lebih abstrak.
- 7) Memberikan stimulus dan mendorong respon siswa.⁷⁴

Dari beberapa fungsi di atas dapat dijelaskan bahwa fungsi media pembelajaran animasi ini sangat beragam dan efektif apabila digunakan dalam pembelajaran karena membantu proses belajar lebih konkret juga memperkaya dalam melengkapi informasi yang akan didapat oleh siswa.

b. Langkah-Langkah Pelaksanaan Pembelajaran

Langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Animasi sebagai berikut:

- 1) Persiapan

Kegiatan yang dilakukan oleh guru pada saat persiapan yaitu:

⁷³Tejo Nurseto. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 2011. Vol. 8 No.1. Hlm.19-35.

⁷⁴Liza Yunita. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada materi sistem pencernaan di SMP 1 Darussalam. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Tahun 2017.

- a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, mempelajari buku petunjuk penggunaan media.
 - b) Menyiapkan dan mengatur peralatan media yang akan digunakan.
- 2) Pelaksanaan/penyajian
- Saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media animasi, guru mempertimbangkan seperti:
- a) Memastikan media dan semua peralatan telah lengkap dan siap digunakan.
 - b) Menjelaskan tujuan yang akan dicapai.
 - c) Menjelaskan materi pelajaran kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
 - d) Menghindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu konsentrasi siswa.
- 3) Tindak lanjut
- Tindak lanjut ini dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan menggunakan media audio visual, disamping itu tindak lanjut ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan yang dilakukan di antaranya diskusi dan observasi.⁷⁵

Langkah-langkah pembelajaran animasi tersebut dapat digunakan sebagai acuan oleh guru sehingga pembelajaran akan terkonsep dengan baik dan berjalan dengan lancar.

c. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media Interaktif Animasi

Terdapat beberapa kelebihan penggunaan animasi dalam program multimedia, diantaranya:

- 1) Menggunakan animasi yang sesuai dan digarap dengan apik, program multimedia akan lebih menarik sehingga multimedia tidak membosankan dan dapat menambah motivasi belajar siswa.⁷⁶

⁷⁵Wawan Wardani. Penggunaan Media Audio-Visual Video Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *Jurnal Antalogi*. Vol. 2. No. 3.

⁷⁶Liza Yunita. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darussalam. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Tahun 2017.

- 2) film animasi dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, baik kognitif, afektif maupun psikomotor.
- 3) Menggunakan animasi dalam program multimedia dapat menekan biaya produksi dibandingkan dengan menggunakan pemeran yang sesungguhnya
- 4) Memproduksi multimedia dengan animasi, akan lebih mudah mengorganisasikan sesuai dengan kehendak penulis naskah.⁷⁷

Disamping beberapa kelebihan di atas, penggunaan animasi juga memiliki kekurangan yaitu⁷⁸ Memerlukan kreativitas dan keterampilan yang cukup dalam membuat animasi sehingga efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media animasi memiliki banyak kelebihan juga kekurangan, kelebihan tersebut sangat bermanfaat salah satunya sebagai pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan sehingga dapat menunjang pembelajaran menjadi lebih baik.

D. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA

Peningkatan kualitas pendidikan di sekolah memerlukan pendidikan profesional dan sistematis dalam mencapai sasarannya. Penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana pencapaian atau tidaknya tujuan yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar siswa.⁷⁹ Hasil belajar sering digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai pembelajaran yang telah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat.

Ruang lingkup evaluasi pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Setiap mata pembelajaran pada umumnya mengandung

⁷⁷Wina Sanjaya. *Op. Cit.* Hlm. 232.

⁷⁸*Ibid.* Hlm. 232.

⁷⁹Elis Ratnawulan & Rusdiana. *Evaluasi Pembelajaran*. Pustaka Setia. Bandung. 2015. Hlm. 53.

ketiga ranah tersebut, namun penekanannya berbeda. Mata pelajaran praktik lebih menekankan pada ranah psikomotor, sedangkan mata pelajaran pemahaman konsep lebih menekankan pada ranah kognitif.⁸⁰ Mata pelajaran IPA pada materi cuaca lebih menekankan pemahaman konsep.

Mata pelajaran IPA pada materi cuaca ini lebih menekankan tentang pemahaman mengenai keadaan awan dan cuaca, pengaruhnya cuaca bagi kegiatan manusia. Maka dari itu dalam pembelajaran dibutuhkan suatu strategi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar. Selain strategi pembelajaran yang tepat juga dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dan mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari materi-materi yang disampaikan.

Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabsahan bahan yang dapat dikonkretkan dengan adanya media. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah dalam memahami serta memudahkan dalam mencerna pembelajaran.⁸¹ Dalam penggunaan media seorang pendidik harus memilih media untuk kepentingan pengajaran, sebaiknya pendidik hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria media untuk menunjang kemampuan kognitif siswa yaitu sebagai berikut:

1. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
3. Kemudahan memperoleh media. Media yang diperlukan mudah diperoleh, sedikit-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya.
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya.

⁸⁰ Elis Ratnawulan & Rusdiana. *Setiap evaluasi pembelajaran mencakup tiga ranah. Ibid.* Hlm. 57.

⁸¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta. 2014. Hlm. 120.

Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan tarafberfikir siswa. menyajikan grafik yang berisi data dan angka atau proposi dalam bentuk persen bagi siswa SD kelas-kelas rendah tentu tidak ada manfaatnya. Lebih tepatnya dalam bentuk gambar atau poster.⁸²

Manfaat penggunaan media dalam proses pembelajaran terutama pada tingkatan MI/SD sangat penting. Sebab pada masa ini siswa masih berpikir konkret, belum mampu berpikir secara abstrak. Kehadiran media sangat membantu mereka dalam memahami konsep tertentu.⁸³ Proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggikan kegiatan belajar siswa dalam tenggang waktu yang cukup lama.⁸⁴ Itu berarti kegiatan belajar siswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa menggunakan media.

Media pembelajaran sangat beranekaragam, salah satu media pembelajaran yang murah dan terjangkau yaitu media animasi. Media animasi adalah media untuk mengkonkretkan pemahaman siswa. Adapun kelebihan dari media animasi sebagai berikut:

1. Memperjelas pemahaman siswa dari konsep abstrak menjadi konsep konkret.⁸⁵
2. Dengan adanya animasi dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Salah satu contohnya mengenai proses terjadinya hujan, perkiraan cuaca, dan lain-lain.
3. Dengan adanya media animasi dapat mengatasi keterbatasan pengamatan.
4. Memerlukan kreatifitas guru dalam proses pembelajaran.

⁸²Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Pemilihan media menunjang kemampuan kognitif. Ibid.* Hlm. 133.

⁸³Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Media sangat membantu siswa tingkat MI/SD. Ibid.* Hlm. 137.

⁸⁴Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Pemilihan media dapat meninggikan hasil belajar lebih baik. Ibid.* Hlm. 122.

⁸⁵Liza Yunita. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada materi sistem pencernaan di SMP 1 Darussalam. *Skripsi.* Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Tahun 2017.

Adapun fungsi media animasi adalah sebagai media pembelajaran animasi ini sangat beragam dan efektif apabila digunakan dalam pembelajaran karena membantu proses belajar lebih konkret juga memperkaya dalam melengkapi informasi yang akan didapat oleh siswa. Salah satu media pembelajaran yang siap diimplementasikan, dapat memfasilitasi hasil belajar kognitif siswa yaitu dengan media animasi. Dari penjelasan tersebut saling berkaitan antara hasil belajar kognitif dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran IPA yang domain isi materinya tentang keadaan cuaca sehingga dapat membantu mengkonkretkan pemahaman siswa melalui media animasi ini yang wujudnya menyerupai asli dari keadaan yang nyata, tanpa harus menunggu keadaan cuaca yang terjadi di alam sekitar. Allah berfirman dalam QS Al Isra' ayat 84:

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا ۝

Artinya: Katakanlah “Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing”. Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya.

Ayat di atas mengatkan bahwa setiap orang yang melakukan suatu perbuatan, mereka akan melakukan sesuai keadaannya (termasuk di dalam keadaan alam sekitarnya) masing-masing. Hal ini menjelaskan dalam melakukan suatu perbuatan memerlukan media agar hal yang dimaksud dapat tercapai.

Dalam dunia pendidikan, seorang guru yang hendak mengajarkan suatu materi kepada siswanya dituntut menggunakan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media yang digunakan tidak harus berupa media yang mahal, melainkan media yang benar-benar efisien dan mampu memperjelas atau sebagai penghubung yang baik antara guru dengan siswa agar materi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami secara maksimal. Hal ini sesuai kata *شَاكِلَتِهِ* (sesuai keadaan) pada ayat di atas.

Sedangkan kalimat *فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا* dalam ayat di atas jika dikaitkan dengan media pendidikan. Secara tersirat, kalimat di atas bermakna

bahwa seorang guru hendaklah mendiskusikan dengan orang-orang yang lebih mengetahui (dalam ayat tersebut Dzat yang Maha Mengetahui) tentang media apa yang akan di gunakannya ketika ia megajar.

Media sangat berperan penting dalam pencapaian hasil belajar. Ini terlihat secara tidak langsung dalam tafsirnya yakni (Dia (Allah) akan memberi pahala kepada orang lebih benar jalannya). Dari penjelasan di atas peneliti mengambil sebuah kesimpulan bahwa media yang baik dan benar akan mewakili sampainya materi yang diajarkan, sedangkan media yang kurang tepat tidak akan mencapai hasil yang maksimal.

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا
عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

Artinya : (dan ingatlah) akan hari (ketika) kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. dan Kami turunkan kepadamu Al kita (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.

Menurut analisis peneliti, dalam ayat ini secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat atau benda sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah menurunkan Al Quran kepada Nabi Muhammad untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal.

Ayat di atas juga menjelaskan tentang bagaimana seharusnya syarat suatu media yang akan digunakan. Pada surat An Nahl ayat 89 tersebut dijelaskan bahwa Al Quran selain berperan untuk menjelaskan, juga merupakan sesuatu yang berfungsi sebagai petunjuk, rahmat, dan pemberi kabar gembira bagi orang yang menyerahkan diri.

Sebagaimana keterangan di atas, maka suatu media yang digunakan dalam pengajaran harus mampu menjelaskan kepada para siswa tentang materi yang sedang mereka pelajari. Syarat ini sejalan dengan esensitas sebuah media dalam

pengajaran pada QS. Al Isra' ; 84. Selain hal tersebut , sebuah media juga harus mampu menjadi petunjuk untuk melakukan sesuatu yang baik. Sedangkan mengenai Al Quran sebagai rahmat dan pemberi kabar gembira jika dikaitkan dengan masalah media dalam dunia pendidikan maka suatu media harus mampu menumbuhkan rasa gembira yang selanjutnya meningkatkan ketertarikan siswa pada materi-materi pelajaran yang disampaikan. Hal tersebut tidak hanya pada segi kognitif saja, melainkan juga mempengaruhi sisi afektif dan psikomotor siswa. maka media harus mampu meraih tujuan pendidikan tersebut.

Media animasi merupakan media yang cocok digunakan pada siswa jenjang MI, karena pada usia tersebut siswa memerlukan pemahaman yang konkret. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat membantu mengkonkretkan materi-materi yang bersifat abstrak dalam bentuk seperti wujud aslinya., selain itu penggunaan media animasi juga menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Penggunaan media animasi dlam proses pembelajaran IPA diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. selain itu, juga menjadikan kegiatan pembelajaran lebih bermakna, bervariasi dan menarik hingga memudahkan pemahaman siswa.

E. Penelitian Terdahulu

Berikut penulis mengulas mengenai hasil penelitian terdahulu yang hampir sama atau sesuai kajian pembahasannya dengan skripsi penulis, diantaranya:

1. Penelitian jurnal Isna Basonggo dkk, yang berjudul Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Eksperimen dalam Pembelajaran IPA di Kelas V SDN Meselese. Dengan hasil penelitian menunjukk bahwa penggunaan metode eksperimen mampu meningkatkan hasil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode eksperimen meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan dua siklus, pada siklus I kurang begitu berhasil akan tetapi pada siklus II guru lebih giat dalam

membimbing dan mengarahkan siswa dalam melakukan eksperimen, sehingga pada siklus kedua ini berhasil tuntas.⁸⁶

Relevansinya pada penelitian ini yaitu meneliti tentang variabel peningkatan hasil belajar IPA di MI. Sedangkan perbedaannya terdapat pada obyek penelitian di jurnal yang ditemukan peneliti memilih kelas V SDN Meselese, sedangkan objek yang di pilih pada skripsi peneliti mengambil obyek siswa kelas III MI NU Nurul haq Prambatan Kidul Kudus, dan metode pelajaran yang dipilih di jurnal tersebut mengambil metode eksperimen, sedangkan di skripsi peneliti meneliti media animasi.

2. Yunistia Wilman dalam skripsi yang berjudul Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Pokok Organ Pencernaan Manusia di SD Negeri 1 Gumukrejo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2015/2016.⁸⁷

Relevansinya pada penelitian ini yaitu meneliti tentang variabel penggunaan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar IPA di MI. Pendekatan yang digunakan dalam skripsi sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan perbedaannya yaitu terdapat 2 variabel terikat pada skripsi akan tetapi pada penelitian yang diteliti menggunakan 1 variabel terikat yaitu hasil belajar serta obyek penelitian.

3. Lilin Astuti dalam skripsi “Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran IPA Kelas V Di MI Diponegoro 03 Karangklesem Purwokerto Selatan Kabupaten Banyumas” Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto Tahun 2016.⁸⁸

Relevansinya Dalam skripsi yang peneliti dapatkan tersebut dengan skripsi yang peneliti teliti yaitu sama-sama menggunakan media

⁸⁶ Isna basonggo Dkk. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Eksperimen dalam pembelajaran IPA kelas V SDN Meselese. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. 2014. Vol 2. No. 2

⁸⁷ Yunistia Wilman. Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Organ Pencernaan Manusia (Studi Eksperimental Pada Siswa Kelas V Semester Ganjil SD Negeri 1 Gumukrejo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2015/2016). *Skripsi*. Universitas Lampung. 2016

⁸⁸ Lilin Astuti. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran IPA Kelas V Di MI Diponegoro 03 Karangklesem Purwokerto Selatan Kabupaten Nanyumas. *Skripsi*. IAIN Purwokerto. 2016.

pembelajaran dalam pembelajaran IPA, akan tetapi dalam skripsi yang peneliti teliti lebih dispesifikan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif animasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan dari penelitian terdahulu di atas dapat disimpulkan bahwa dari beberapa penelitian tersebut terdapat kaitannya tentang media pembelajaran di kelas yang diberikan oleh pendidik dan ketekunan siswa dalam menerima penerimaan pelajaran,

F. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran animasi adalah sesuatu alat maupun bahan materi yang dapat bergerak di dalam layar komputer yang membantu guru dalam memvisualisasikan konsep abstrak yang tidak dapat diamati oleh indra secara langsung sehingga menjadi sesuatu yang konkret yang memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Media pembelajaran interaktif animasi ini ditujukan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga proses belajar bertujuan dan terkendali.⁸⁹ Penggunaan media animasi ini dalam kegiatan belajar mengajar dapat membuat pesan yang disampaikan oleh guru akan lebih cepat dan mudah ditangkap oleh siswa dalam menstimulus pemahaman, serta membuat proses pembelajaran menjadi efektif.

Di sisi lain, hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penilaian hasil belajar adalah proses memberikan nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu.

Salah satu tujuan dari pembelajaran IPA yaitu mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan. Pembelajaran IPA sebagai pembelajaran yang menuntut siswa untuk menemukan sesuatu sebagai sikap ilmiah mereka dan

⁸⁹Hamdani. *Strategi belajar mengajar*. Pustaka setia. Bandung. 2011. Hlm. 191.

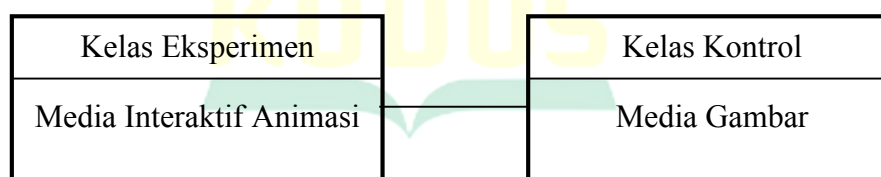
memperolehnya dari pengalaman serta pengamatan secara langsung. IPA juga memiliki karakteristik ketekunan, keingintahuan, bersifat objektif dan juga membuktikan sesuatu. Penulis memiliki dugaan bahwa media pembelajaran interaktif animasi pada pelajaran IPA ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena pada media pembelajaran interaktif animasi siswa dilibatkan secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa mampu memahami materi yang abstrak dan memperjelas pengetahuan yang didapatkan siswa.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran interaktif animasi pada pelajaran IPA dijenjang pendidikan dasar (MI/SD) jika dilaksanakan dengan benar diduga dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

Maka dari itu, perlu diadakan penelitian untuk mengetahui penerapan, peningkatan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPA antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen setelah menggunakan media interaktif animasi di MI Nurul Haq Prambatan Kidul Kudus tahun pelajaran 2017/2018.

Secara sederhana kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1
Kerangka Berpikir



G. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan media pembelajaran interaktif animasi pada mata pelajaran IPA di MI NU Nurul Haq Prambatan Kidul Kudus dalam kategori baik.
2. Penerapan media gambar pada mata pelajaran IPA di MI NU Nurul Haq Prambatan Kidul Kudus dalam kategori cukup baik.

3. Terdapat perbedaan hasil belajar IPA kelas III antara kelas kontrol setelah menggunakan media gambar dan kelas eksperimen setelah menggunakan media interaktif animasi.

