

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebuah proses pembelajaran akan menjadi menarik jika terdapat unsur motivasi dan inovasi dan variasi didalamnya yang mampu membuat siswa memperoleh kesan yang menyenangkan di dalam kelas. Banyak cara yang dapat dilakukan guru dalam usaha menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa, salah satunya adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran saat mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Apalagi saat ini teknologi semakin maju, yang artinya guru juga memiliki banyak peluang untuk menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Melalui penggunaan media pembelajaran, suasana belajar akan semakin hidup serta siswa juga akan menjadi ikut berpartisipasi aktif didalam proses belajar mengajar.

Pendidikan merupakan segala aktivitas atau pengalaman belajar yang dilalui oleh setiap orang dalam upaya pengembangan sumber daya manusia yang melibatkan lingkungan belajar. Pendidikan juga merupakan sebuah proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, tingkah laku dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui tahap mengajar, pelatihan dan penelitian. Dalam perkembangannya istilah pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja terhadap peserta didik oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Pendidikan menjadi salah satu wadah untuk mewujudkan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Perubahan atau perkembangan pendidikan adalah sebuah hal yang

memang seharusnya terjadi sesuai dengan perubahan budaya kehidupan. Seiring dengan perkembangan zaman ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari hari ke hari yang menjadi semakin baik dan canggih, secara langsung maupun tidak langsung maupun memberikan pengaruh terhadap beberapa aspek didalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih adalah aspek pendidikan. Pendidikan yang bermutu akan melahirkan generasi baru yang baik bagi bangsa dan negara. Berbagai pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan untuk dapat mencapai peningkatan kualitas dan kuantitas pendidikan. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai inovasi, baik dalam inovasi pembelajaran, pengembangan kurikulum, dan ketercapaian pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan, dengan begitu pendidik diharapkan mampu menjadikan pembelajaran menjadi lebih inovatif sehingga dapat mendorong peserta didik dalam belajar secara optimal baik belajar mandiri ataupun belajar didalam kelas.

Belajar adalah suatu kegiatan dimana peserta didik yang awalnya tidak tahu akan menjadi tahu serta belajar akan memberikan pengalaman bagi seseorang yang mengalaminya. Karenanya, belajar dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja. Belajar merupakan tindakan atau perilaku peserta didik yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya akan dialami oleh peserta didik itu sendiri. Peserta didik sebagai penentu terjadi atau tidaknya sebuah proses belajar. Jika sebuah proses belajar dilakukan secara formal di satuan pendidikan tidak lain

dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan ataupun sikap peserta didik. Belajar menurut teori konstruktivistik bukanlah sekedar menghafal, akan tetapi proses mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang diberikan oleh orang lain seperti dari guru atau siapapun, melainkan merupakan sebuah hasil dari proses membangun yang dilakukan setiap individu dalam belajar.

Didalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk dapat memberikan pembelajaran yang inovatif dan kreatif, agar mendorong minat belajar siswa serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan tuntutan kurikulum, misalnya dengan mampu mengelola pembelajaran dengan baik dan benar yakni sebagai motivator, penggerak dan fasilitator dalam pembelajaran. Pada umumnya yang menjadi masalah dalam kelas adalah bukan masalah pengajaran, namun masalah pengelolaan kelas. Suatu kondisi belajar yang optimal dapat tercapai jika guru mampu mengatur peserta didik dan sarana pengajaran serta mengendalikannya dalam suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pengajaran. Namun seringkali pembelajaran yang telah dilakukan guru belum mampu mencapai tujuan yang diharapkan dilihat dari hasil belajar siswa. Masih rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh strategi mengajar guru yang kurang tepat atau belum mampu memahami karakteristik belajar anak yang berbeda-beda, khususnya di Sekolah Dasar.

Kurangnya interaksi yang terjadi antar guru dengan siswa, mempengaruhi kurangnya keterlibatan serta antusias siswa dalam mengikuti pelajaran. Situasi

tersebut terjadi karena siswa merasa bosan dan tidak memiliki ketertarikan untuk mengikuti pelajaran dengan baik dan tidak bersemangat. Disinilah seorang guru sudah seharusnya mampu mengatasi kebosanan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Untuk menumbuhkan keingintahuan dan mendorong anak untuk belajar lebih giat dengan memberikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga mempengaruhi tingkat hasil belajar peserta didik. Guru dapat mengubah strategi mengajar misalnya dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang mampu menghidupkan suasana kelas yang menyenangkan bagi siswa. Guru seharusnya lebih sering menggunakan media pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran akan sangat bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi pelajaran didalam kelas.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau wadah yang memungkinkan bagi seseorang untuk memperoleh pengetahuan. Media pembelajaran adalah salah satu aspek yang dapat membantu dalam penerapan pembelajaran Kurikulum 2013. Penggunaan media pembelajaran dianjurkan guna membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran bagi siswa, terutama bagi siswa yang belum memiliki kemampuan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam dunia pendidikan khususnya yang menuntut guru mampu menggunakan alat-alat yang sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman dalam upaya mencapai tujuan pendidikan. Dalam hal ini penggunaan media interaktif dapat membantu guru dalam melakukan pembelajaran sehingga menghasilkan pembelajaran yang bervariasi dan inovatif. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media interaktif berbasis video animasi.

Video animasi adalah sebuah tayangan gambar yang bergerak yang disertai dengan suara atau musik yang berisi penjelasan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat menciptakan kondisi belajar yang bersifat dua arah antara guru dan peserta didik.

Adapun kenyataan yang ditemukan dilapangan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 25 Oktober 2021 di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo ditemukan bahwa pembelajaran didalam kelas masih berpusat kepada guru, belum terjadinya pembelajaran yang mampu melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif saat proses belajar mengajar berlangsung. Guru sebagai fasilitator masih berperan sebagai satu-satunya sumber informasi atau *teacher centered*. Penggunaan media pembelajaran di kelas V masih jarang dilakukan guru dan lebih sering menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional saat proses pembelajaran didalam kelas, guru biasanya masih menggunakan media papan tulis serta buku pegangan guru dan buku pegangan siswa. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif masih sangat jarang dilakukan guru, serta fasilitas di sekolah juga jarang dipakai, seperti penggunaan infocus.

Peserta didik masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, terlihat saat guru menjelaskan, terdapat beberapa siswa yang tidak mendengarkan dan saat guru bertanya karena merasa bosan dengan pembelajaran yang diberikan guru, banyak siswa yang tidak mampu menjawab pertanyaan guru. Siswa juga jarang bertanya kepada guru saat guru memberikan kesempatan untuk menanyakan mengenai materi yang belum dipahami serta tidak berani mengutarakan pendapat didepan kelas. Hal ini tentunya sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo memperoleh data dari guru kelas bahwa hasil belajar siswa belum mencapai target yang diharapkan, hal ini dapat dilihat dari rendahnya hasil ujian siswa pada pembelajaran Tematik. Dapat dilihat dari lampiran nilai UAS siswa Semester Ganjil pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Perolehan Hasil Belajar Siswa Kelas V Semester Ganjil T.A 2021/2022

Nilai	Jumlah Siswa	Presentasi	Keterangan
< 70	14 siswa	48 %	Di bawah KKM
70	4 siswa	14 %	KKM
>70	11 siswa	38 %	Di atas KKM
Jumlah	29 siswa	100 %	

Dari penilaian yang dilakukan guru terhadap hasil ujian siswa pada Semester Ganjil, sebagian besar siswa belum mampu melewati batas KKM yang telah ditetapkan, dan hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik di kelas V di SD ini tergolong masih rendah. Dari masalah yang ada dilapangan, peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran yang dianggap memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik. Adapun media pembelajaran yang dimaksud adalah video animasi.

Dengan melihat latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti termotivasi untuk mengungkap tentang penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan judul **“Pengaruh Media Interaktif Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo T.A 2021/2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana seperti menggunakan papan tulis serta buku pegangan guru dan siswa
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif serta penggunaan fasilitas sekolah dengan baik seperti penggunaan infocus
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik
4. Siswa kurang aktif dan merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas
5. Guru hanya menggunakan pembelajaran yang konvensional dengan metode ceramah, sehingga pembelajaran hanya berfokus pada guru saja.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian ini dibatasi dalam beberapa hal untuk menghindari agar masalah tidak terlalu luas. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah untuk melihat hasil belajar siswa melalui penggunaan media interaktif berbasis video animasi pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, Subtema 1 Pembelajaran 3 muatan PPKn, Bahasa Indonesia dan IPS di Kelas V SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media interaktif berbasis video animasi pada tema 8 subtema 1 di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media interaktif berbasis video animasi pada tema 8 subtema 1 di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo ?
3. Apakah ada pengaruh media interaktif berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada tema 8 subtema 1 di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media interaktif berbasis video animasi pada tema 8 subtema 1 di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media interaktif berbasis video animasi pada tema 8 subtema 1 di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media interaktif video animasi terhadap hasil belajar siswa pada tema 8 subtema 1 di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan berkaitan dengan pengaruh media interaktif berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa sehingga dapat berguna dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya di sekolah dasar dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran, dengan adanya media interaktif berupa video animasi siswa lebih mudah menerima dan memahami isi materi yang diberikan guru sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

Untuk meningkatkan kemampuan guru dalam meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar didalam kelas dan merangsang kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan positif, menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya implementasi penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran alternatif di sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan teori dan pengetahuan yang telah diperoleh dibangku perkuliahan terhadap masalah-masalah yang dihadapi didunia pendidikan secara nyata.