

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 yang berbunyi: “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini tidak mungkin bisa dihambat, sehingga siapapun bisa merasakan kecanggihan dari teknologi. Bahkan anak-anak yang berdomisili di pelosok desapun dapat merasakan kecanggihan teknologi. Anak-anak berjalan sendiri untuk mencari peralatan modern yang selama ini penuh dengan kontroversional. Cara mendidik anak dalam menyikapi dan menerima perkembangan kemajuan teknologi harus berubah tidak hanya normatif namun bisa membuat anak didik kreatif. Perkembangan dan kemajuan teknologi sangatlah besar manfaatnya bagi kelangsungan hidup manusia.

Pendidikan menuntut tenaga pendidik untuk mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Rayandra Asyar (2012, h. 34) mengemukakan bahwa belajar merupakan sesuatu proses komunikasi antara pendidik dan pembelajar. Dalam proses pembelajaran sering muncul sebagai hambatan- hambatan adanya berbagai hambatan dalam proses pembelajaran tersebut dapat dikurangi dengan bantuan media, karena peranan media dalam proses pembelajaran sangat besar.

Peranan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, mempengaruhi motivasi, minat dan atensi peserta didik dalam belajar. Dan juga dapat membantu dalam memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga mampu membuat pembelajaran lebih menarik, pesan dan informasi menjadi lebih jelas serta mampu memanipulasi atau menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik, sehingga media juga menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi muncul berbagai media pembelajaran baru, salah satunya seperti media interaktif animasi. Media interaktif animasi merupakan sistem pembelajaran berbasis multimedia, karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. <sup>4</sup>Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Dari hal tersebut maka dengan media interaktif animasi siswa dapat mengingat materi 80%. Selain itu juga siswa akan menjadi lebih interaktif dan pada media ini terdapat animasi yang merupakan bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan agar lebih menarik dan mudah dipahami, maka media tersebut sangat efektif untuk menjadi media yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang dalam pembelajaran nantinya siswa dapat membangun pengetahuan berdasarkan pengamatan, pengalaman, penyusunan gagasan melalui suatu percobaan sangatlah penting. Dalam proses kegiatan pembelajaran yang

tidak inovatif juga sering menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya prestasi belajar, hal ini dikarenakan pada saat mengajar guru bersifat menonton dan tidak memiliki ide, metode atau strategi, media yang kreatif dalam proses belajar mengajar sehingga siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi bahkan membosankan bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Maka guru perlu mempertimbangan metode atau strategi mengajar dan pemilihan media yang tepat, sehingga dalam pelaksanaannya tidak membosankan bagi siswa dan pada akhirnya berdampak pada nilai siswa. Pada hakekatnya belajar mengajar adalah proses komunikasi. Proses penyampaian pesan harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan peserta didik. Pesan atau informasi tersebut dapat berupa pengetahuan, keterampilan, keahlian, ide, pengalaman dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 13 Mei 2024 di SD Negeri 091318 Pematang Raya Peneliti menemukan beberapa permasalahan diantaranya kurangnya minat belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran IPA terhadap proses belajar mengajar, guru cenderung menggunakan metode ceramah sehingga membuat proses belajar mengajar kurang efektif, pembelajaran terkesan membosankan sehingga anak banyak yang keluar masuk pada saat pelajaran sedang berlangsung, guru juga kurang variatif dalam menggunakan media. Oleh karena itu peneliti mencoba menggunakan media animasi untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada pelajaran IPAS. Media pembelajaran yang baik dan optimal digunakan dalam pembelajaran adalah yang mampu menjawab berbagai persoalan-persoalan yang dihadapi, dapat digunakan sebagai perantara atau sarana dari pendidik kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, memproses,

dan menyampaikan informasi atau pesan. Dengan kemajuan teknologi muncul berbagai media pembelajaran baru, salahsatunya yaitu media interaktif animasi.

Media interaktif animasi merupakan sistem pembelajaran berbasis multimedia karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, dan 80% dari yang dilihat, dan dilakukan sekaligus. Dari hal tersebut maka dengan penggunaan media interaktif animasi siswa dapat mengingat materi 80%, karena siswa mampu mendapatkan informasi atau materi pembelajaran dari media tersebut dengan melihat, mendengar, dan kedua hal tersebut sekaligus. Selain itu siswa juga akan dapat mengoperasikannya langsung sehingga siswa menjadi lebih interaktif dan pada media ini terdapat animasi yang merupakan bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan agar lebih menarik dan mudah dipahami, dengan hal itu maka media tersebut sangat efektif untuk menjadi media yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Media interaktif animasi mampu menarik minat belajar, tinggi rendahnya minat belajar akan berdampak pada tingkah laku siswa dan kualitas peserta didik itu sendiri. Karena minat belajar adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu atau ketertarikan pada suatu hal yang ingin dicapai oleh seseorang dalam usaha untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam jangka waktu yang lama atau relatif menetap melalui latihan maupun pengalaman. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 091318 Pematang Raya T.A 2023/2024.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Menyimak dari uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis menetapkan permasalahan berdasarkan identifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.
2. Rendahnya minat belajar peserta didik dalam pelajaran IPAS.
3. Penggunaan media pembelajaran kurang efektif dan optimal.
4. Peserta didik cenderung pasif dan kurang semangat dalam pembelajaran IPAS.
5. Perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan efektif sebagai Upaya peningkatan minat belajar siswa khususnya pembelajaran IPAS.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada media Interaktif Animasi berbantuan power point terhadap mata pelajaran IPAS yang terkonsentrasi pada materi Bagian-bagian Tumbuhan kelas IV terhadap minat belajar siswa semester genap T.A 2023/2024.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: “Adakah pengaruh media Interaktif Animasi dalam meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 091318 Pematang Raya T.A 2023/2024”.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata

pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 091318 Pematang Raya T.A 2023/2024.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan sebagai berikut:

1. Dilihat dari segi teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran IPAS. Adapun kegunaannya adalah:

- a. Memberikan masukan kepada guru di sekolah tempat penelitian ini yang dapat digunakan sebagai upaya peningkatan proses pembelajaran.
- b. Memberikan sumbangan penelitian dalam bidang pendidikan yang ada kaitannya dengan masalah upaya terhadap minat belajar siswa.

2. Dilihat dari segi praktis

Hasil-hasil penelitian ini juga dapat bermanfaat dari segi praktis, yaitu:

a. Bagi siswa

Untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui media interaktif animasi.

b. Bagi guru

Menambah informasi dan sebagai masukan bagi guru tentang media interaktif animasi terhadap minat belajar sehingga guru dapat meningkatkan minat belajar pada siswa.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi pembaharuan positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 091318 Pematang Raya T.A 2023/2024.

d. Bagi Peneliti

Sebagai bahan masukan bagi peneliti sendiri untuk meningkatkan media interaktif animasi terhadap minat belajar, dan pengalaman yang berharga serta bermanfaat bagi peneliti dalam mengembangkan kompetensi sebagai calon guru pada tingkat sekolah dasar.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY