

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Di era globalisasi sekarang ini, keberadaan IPTEK tentunya menjadi sebuah bidang yang harus dikuasai. IPTEK akan sangat berpengaruh besar untuk memudahkan berbagai pekerjaan manusia di zaman digitalisasi ini, sekaligus menjadi gebrakan baru bagi sebuah negara dilabeli menjadi negara maju, apabila bisa mengimplementasikan keberadaan IPTEK dengan baik dan benar.

IPTEK juga sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan, dengan menggunakan IPTEK akan banyak membantu dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. Adanya penguasaan teknologi, maka dapat dimanfaatkan dalam memudahkan proses guru mentransfer pembelajaran pada siswa dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran.

Kebijakan dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik (Permendikbud) Indonesia nomor 65 tahun 2013 yaitu tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah pada ayat 13 yakni “pemanfaatan teknologi dan komunikasi untuk meningkatkan kemampuan dan keefektifan proses belajar mengajar”. Dengan memanfaatkan media teknologi dengan benar, tentunya akan mempermudah jalan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Seperti yang di ketahui, ada banyak sekali permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran yang diakibatkan oleh kurangnya pemahaman ataupun penggunaan teknologi oleh pihak yang bersangkutan dalam proses belajar mengajar. Sehingga menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai sama sekali. Tidak heran, jika pendidikan di Indonesia masih banyak yang tertinggal karena minimnya pengetahuan akan IPTEK terutama di era digitalisasi saat ini.

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang sangat dibutuhkan dalam membantu ketercapaian tujuan proses pembelajaran, tentunya ini berkaitan erat juga dengan penerapan kurikulum 2013. Penggunaan media dalam

pembelajaran sangat dianjurkan dengan harapan dapat mempermudah tenaga pendidik dalam menyampaikan maksud materi kepada peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan IPTEK adalah media pembelajaran audio visual yaitu video animasi. Video animasi adalah video yang merupakan pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Media pembelajaran berbasis video animasi ini adalah media yang memanfaatkan video berisi materi disertai gambar-gambar menarik, suara, serta materi yang tentunya dapat menarik minat siswa dalam belajar. Dengan menggunakan indra penglihatan dan pendengaran, media ini dapat mempermudah guru menyampaikan maksudnya dan tentunya menjadi hiburan tersendiri bagi peserta didik karena materi dikemas dengan video pembelajaran yang menarik.

Tentunya ini juga akan membuka peluang bagi siswa untuk ikut aktif berpartisipasi dalam jalannya pembelajaran. Hal ini akan memicu semangat siswa dalam menyampaikan pendapatnya setelah menyaksikan tayangan video animasi tersebut. Berdasarkan hasil observasi berupa tinjauan lapangan dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 12 Mei 2023 di SD Negeri 116895 Sukajadi 1, peneliti menemukan bahwasanya pembelajaran masih bersifat konvensional serta monoton.

Peneliti juga melihat dalam pembelajaran, masih lebih menggunakan metode ceramah. Sehingga pembelajaran tersebut sepenuhnya masih berpusat pada guru, dan siswa cenderung tidak memberikan partisipasinya saat belajar. Selain itu, pada sesi wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru wali kelas IV, disimpulkan bahwasannya siswa masih bersifat pasif dalam pembelajaran dan tidak memberikan partisipasinya dalam proses pembelajaran, seperti mengajukan pendapat dan bertanya seputar pembelajaran. Sehingga seperti tidak ditemukan ketercapaian pembelajaran.

Hal ini diperkuat dengan hasil belajar siswa yang tergolong masih sangat rendah untuk ukuran kelas tinggi. Hal ini dapat dilihat dari nilai UTS kelas IV pada pembelajaran PPKn semester ganjil T.A 2023/2024.

**Tabel 1. 1 Hasil Tes Ujian Tengah Semester**

| No | Kelas | Interval | Jumlah Siswa | %   |
|----|-------|----------|--------------|-----|
| 1. | IV    | 65       | 28           | 70% |
|    |       | 65-100   | 12           | 30% |

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Siswa Kelas IV SD Negeri 116895 Sukajadi 1 T.A 2023/2024”

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasikan masalah penelitian sebagai berikut:

Pembelajaran masih kurang optimal dan pasif. Banyak siswa yang bersifat pasif dalam pembelajaran dan tidak memberikan partisipasinya dalam proses pembelajaran. Siswa kurang aktif dan jarang bertanya selama proses pembelajaran. Di kelas IV jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar peneliti lebih jelas dan terarah, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti dalam penelitiannya.

Adapun batasan masalah tersebut yaitu :

Penelitian hanya berfokus pada pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. Sasaran penelitian adalah siswa Kelas IV SD Negeri 116895 Sukajadi 1 T.A 2023/2024. Penelitian hanya berfokus pada siswa yang masih kurang optimal dan pasif dalam proses pembelajaran.

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditentukan, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

Apakah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi berbasis pendekatan saintifik tema indahnnya keragaman di negeriku terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 116895 Sukajadi 1 T.A 2023/2024 ?

Bagaimana upaya yang dilakukan dalam penggunaan media video animasi berbasis pendekatan saintifik pada proses pembelajaran agar meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 116895 Sukajadi 1 T.A 2023/2024?

Hal apa saja yang menghambat penggunaan media video animasi berbasis pendekatan saintifik terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 116895 Sukajadi 1 T.A 2023/2024?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi berbasis pendekatan saintifik tema indahnnya keragaman di negeriku terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 116895 Sukajadi 1 T.A 2023/2024.
2. Untuk mengetahui upaya yang dilakukan dalam penggunaan media video animasi berbasis pendekatan saintifik pada proses pembelajaran agar meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 116895 Sukajadi 1 T.A 2023/2024.
3. Untuk mengetahui hal apa saja yang menghambat penggunaan media video animasi berbasis pendekatan saintifik terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 116895 Sukajadi 1 T.A 2023/2024.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, manfaat penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi bagi pendidikan, dan memperluas pengetahuan guru tentang ada tidaknya hubungan yang signifikan antara gaya mengajar guru terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Siswa**

Siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya dengan aktif mengikuti pembelajaran dengan perhatian penuh dibantu dengan media pembelajaran.

### **b. Bagi Guru**

Penelitian ini dapat mehasil belajardan mendorong guru untuk menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan, yang dapat menumbuhkan semangat dan ketertarikan siswa dengan memanfaatkan teknologi dalam mempermudah proses mengajar.

### **c. Bagi Sekolah**

Penelitian ini dapat memberikan gambaran kepada sekolah tentang pengaruh penggunaan media video animasi berbasis pendekatan saintifik terhadap hasil belajar siswa.

### **d. Bagi Peneliti**

Penelitian ini dapat memperdalam ilmu dan menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama di bangku perkuliahan di dalam praktik mengajar yang sesungguhnya.