

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

IPTEK sangat mempengaruhi dunia pendidikan, salah satunya dapat dimanfaatkan 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 pembelajaran”. Media pembelajaran yang menggunakan teknologi sangat berperan penting untuk mencapai hasil yang diharapkan artinya dengan adanya media pembelajaran dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Perkembangan dan kemajuan era revolusi industri 4.0 menuju era society 5.0 di dunia pendidikan menuntut berbagai inovasi untuk menjawab tantangan yang semakin kompleks, sehingga membutuhkan pengembangan, pengetahuan, keterampilan siswa yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan mampu memecahkan masalah serta membangun kolaborasi secara bersama (Fitriyah et al, 2022). Setiap individu tumbuh dan berkembang tentunya melalui proses belajar, di mana merubah serta membentuk pola atau tingkah laku individu itu sendiri. Menurut Hanif Fatchurahman dkk., (2022) pada tahap pendidikan sekolah dasar akan sangat mempengaruhi perkembangan anak dengan melihat perubahan waktu dan arus kemajuan teknologi, pendidikan di Indonesia khususnya para pendidik

sekolah dasar harus inovatif dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas peserta didik.

Hasil belajar yang baik hanya dapat diperoleh dari proses pembelajaran yang tentunya berkualitas baik. Pembelajaran di kelas dinyatakan sebagai sebuah pembelajaran yang berkualitas baik apabila seorang pendidik dapat menciptakan sebuah lingkungan pembelajaran yang baik pula seperti kondusif dalam hal peserta didik semua dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang sedang dilaksanakan.

Menurut Hamalik (Kustandi & Dermawan, 2020) menyatakan bahwasannya penggunaan media dalam pembelajaran merupakan proses belajar dan mengajar yang dapat memicu semangat para peserta didik. Sehubungan dengan itu media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sedangkan manfaat dari media pembelajaran yaitu dapat menarik perhatian siswa sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar serta materi yang akan diajarkan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa agar dapat menguasai tujuan pembelajaran (Prim Masrokan Mutohar, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 060907 Medan mengatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS, guru sudah menggunakan media pembelajaran, seperti media yang mudah ditemui dalam pembelajaran dengan mengkaitkan lingkungan sekitar di sekolah. Namun penggunaan media yang menarik masih belum dimanfaatkan dengan baik seperti

penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan *powerpoint*, *infocus*, dan berbagai media pembelajaran berbasis video animasi lainnya.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pembelajaran IPAS yang dilakukan peneliti sebagai observasi awal pada bulan oktober 2023, terlihat aktivitas guru yang kurang memperhatikan penggunaan media saat proses pembelajaran sedang berlangsung, yang menyebabkan sebagian siswa kurang semangat dalam kegiatan belajar mengajar sehingga masih terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru ketika mengajar, dan tidak mengerti pelajaran, hal ini tentunya akan berdampak pada nilai belajar yang rendah. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga sangat minim. Ketika guru mengajukan pertanyaan, hanya beberapa siswa saja yang menjawab. Begitu pula ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, tidak ada satupun siswa yang mengangkat tangannya untuk mengajukan sebuah pertanyaan yang berkaitan dengan tema pelajaran yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran yang seharusnya menekankan keaktifan siswa seakan hilang karena hanya terpaku pada materi guru yang disajikan secara konvensional, guru juga masih menggunakan buku teks dalam menjelaskan materi. Oleh sebab itulah, pembelajaran IPAS yang berlangsung masih dengan sistem pembelajaran konvensional (*faculty teaching*) kental dengan suasana pembelajaran yang dianggap kurang sesuai dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mendapatkan data nilai ulangan harian siswa pada BAB 6 “Indonesiaku Kaya Budaya”, Topik “Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya” sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Hasil Nilai Ulangan Harian Peserta Didik

N0	Kelas	Nilai ulangan harian siswa		Jumlah peserta didik
		≥ 73	≤ 73	
1.	IV-A	7	11	18
2.	IV-B	9	11	20
	Jumlah siswa	16	22	38

(Sumber: SD Negeri 060907 Medan)

Berdasarkan data yang didapat batas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran yang telah ditetapkan yaitu 73. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang direncanakan belum tercapai sehingga mengindikasikan bahwa ketuntasan belajar siswa masih kurang. Hal tersebut perlu mendapat perhatian yang lebih oleh guru, agar selalu berusaha menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat diterapkan yaitu dengan adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran seperti menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. Dengan banyaknya manfaat dari media pembelajaran berbasis video animasi, maka guru dapat memanfaatkan media video animasi dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga dalam proses pembelajaran guru tidak hanya berperan sebagai satu-satunya sumber informasi atau *teacher center*.

Menurut Natalia (2022) pembelajaran yang kurang menarik membuat peserta didik menjadi bosan, sehingga peserta didik melakukan aktivitas lain yang lebih menarik dari pada pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ratna Zulhijah yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Video YouTube Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik Tema 8 Materi IPA (Siklus Air) Kelas V MI Darul Hidayah Plus Tangerang”. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan uji hipotesis dengan uji independet T Test pada taraf signifikan $\alpha < 0,05$ yang dilakukan pada nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa nilai probabilitas yang diperoleh sebesar 0,000. Karena nilai probabilitas $0,000 < 0,050$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *video YouTube* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran tematik materi IPA (siklus air).

Menggunakan media pembelajaran seperti video animasi yang mengandung unsur gambar yang dinamis memudahkan siswa untuk mengingat, sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan dapat menarik perhatian para peserta didik sehingga materi akan lebih mudah di pahami oleh para peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi tentang materi pada BAB 6 Indonesiaku Kaya Budaya, “Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya”. Maka dalam penelitian ini, peneliti mengangkat judul penelitian skripsi yaitu: “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 060907 Medan T.A 2023/2024”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah:

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Perlunya sebuah media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar para peserta didik.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terarah dan hasil yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah yang akan di bahas dalam penelitian ini adalah: “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS SD Negeri 060907 Medan”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 060907 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 060907 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar guna untuk meningkatkan minat belajar para peserta didik, serta menjadi sumber bagi peneliti yang akan melakukan penelitian tambahan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat menambah pengalaman dan wawasan dalam menerapkan media pembelajaran di Sekolah Dasar dan perkembangan dunia pendidikan lainnya.
- b. Bagi pendidik, Sebagai sarana dan referensi dalam penggunaan media pembelajaran serta membantu pendidik mempermudah dalam menyampaikan materi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- c. Bagi peserta didik, membantu peserta didik untuk lebih memahami materi dengan media pembelajaran yang menarik.
- d. Bagi sekolah, dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat mendorong sekolah untuk meningkatkan kualitas dari pembelajaran dan fasilitas belajar para peserta didik.