

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Generasi penerus bangsa merupakan masa depan suatu bangsa. Mereka adalah pewaris dan penerus nilai-nilai budaya, moral, dan intelektual sehingga membutuhkan pendidikan yang berkualitas. Peran pendidikan sangat penting dalam menentukan kemajuan suatu bangsa. Peran pendidikan memiliki tugas mengembangkan kesadaran akan tanggung jawab setiap warga negara terhadap kelangsungan hidupnya, tidak hanya terhadap lingkungan masyarakat dan negara, tetapi juga terhadap umat manusia. (Pawero, 2021, h. 17). (Lestari, 2020, h. 15) mengungkapkan bahwa Pendidikan adalah hal penting yang harus diberikan untuk membangun totalitas kemampuan manusia baik sebagai individu maupun anggota kelompok masyarakat sebagai penggerak dalam kehidupan manusia yang beradab. Pendidikan budaya dan karakter bangsa dapat membantu siswa menjadi warga negara yang memiliki kemampuan, keinginan, dan mampu menerapkan kemampuan mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam Undang-undang SIKDIKNAS nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional BAB 1 pasal 1 ayat 1 yang berbunyi:

“Pendidikan diartikan sebagai upaya yang dilakukan secara sadar dan terorganisir untuk menciptakan suasana dan proses belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengoptimalkan potensi yang dimilikinya. Hal ini bertujuan agar mereka mengembangkan kekuatan spiritual, kemampuan pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak yang luhur, serta keterampilan yang dibutuhkan baik untuk diri sendiri maupun masyarakat.”.

Pendidikan tidak lengkap jika tidak ada proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran maka ada interaksi antara guru dan siswa, ini terjadi dalam peran guru

sebagai pengajar dan siswa sebagai pembelajar. Tugas guru tidak hanya memberikan informasi kepada siswa, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran bagi semua siswa sehingga mereka dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, antusias, tanpa rasa cemas, dan berani mengekspresikan diri mereka secara terbuka. (Fauzi dkk, 2022, h. 2). Hafid dkk (2022, h.3) mengungkapkan Peran guru dalam menciptakan pembelajaran dapat dikembangkan melalui kreativitas guru, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan minat, motivasi, perhatian, pikiran dan perasaan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Kenyataan yang ada saat ini adalah masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran. Hal ini berdampak pada minat dan motivasi siswa dalam belajar dan membuat proses pembelajaran menjadi jenuh.

Harapannya dengan menggunakan media pembelajaran, pendidikan di Indonesia dapat meningkat. Tetapi dalam faktanya, *UNESCO* pada tahun 2012 melaporkan bahwa Indonesia berada di peringkat ke-64 dari 120 berdasarkan penilaian *Education Development Index* (EDI) atau Indeks Pembangunan Pendidikan (Arbainsyah, 2022, h. 5). Peran media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar adalah untuk menarik perhatian siswa sehingga mereka terlibat dengan antusias selama proses pembelajaran (Fina dkk, 2021, h. 20). Salah satu kemampuan yang diharapkan dari guru adalah memanfaatkan penggunaan media pembelajaran agar tujuan dalam kegiatan pembelajaran tercapai semaksimal mungkin.

Berdasarkan observasi di kelas VI SD Negeri 101777 Saentis, ditemukan bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran belum optimal dan media

yang digunakan kurang beragam. Dalam wawancara dengan seorang guru ilmu pengetahuan alam (IPA), terungkap bahwa guru menghadapi beberapa kendala, di antaranya adalah siswa yang kurang fokus pada materi yang diajarkan, sehingga komunikasi tidak berjalan lancar dan membuat pembelajaran menjadi pasif. Guru hanya memanfaatkan media sederhana dan buku teks, meskipun sekolah sudah memiliki fasilitas yang cukup lengkap, termasuk listrik yang memadai untuk mendukung pembelajaran. Namun, penggunaan sarana dan prasarana tersebut oleh guru untuk media pembelajaran di kelas masih kurang optimal.

Selain itu, Dalam kegiatan belajar mengajar, guru hanya menggunakan sarana konvensional seperti papan tulis untuk menyampaikan isi pelajaran, sehingga dalam kegiatan proses belajar mengajar, konten yang disajikan menjadi membosankan bagi siswa dan cepat menimbulkan kebosanan bagi siswa. Akibatnya, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih berada di bawah Standar Ketuntasan Minimal (KKM), seperti terlihat pada tabel data hasil ulangan semester untuk mata pelajaran muatan IPA peserta didik kelas VI SDN 101777 Saentis yang disajikan sebagai berikut :

Tabel 1.1 Data Nilai Ulangan Harian Semester Genap Muatan IPAS

No	Ketuntasan Nilai Minimum	KKM	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	70.00	14 orang	43,75
2	Tidak Tuntas	70.00	18 orang	56,25
Jumlah			32 orang	100%

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas VI SDN 101777 Saentis Tahun Ajaran

2023/2024

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas, hasil belajar IPA kelas VI menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak mencapai KKM yang ditentukan pada mata pelajaran IPA yaitu 70. Hal ini terlihat jelas dari banyaknya nilai KKM siswa dari ≥ 70 pada kelas VI hanya 43,75% dan tidak lengkap mencapai 56,25%. Dapat dikatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media mempunyai pengaruh yang sangat baik dalam menyampaikan materi kepada siswa, mewujudkan pemahaman siswa, serta memberikan motivasi dan minat belajar kepada siswa. Siswa memerlukan media yang dapat membantunya mempelajari materi tanpa bantuan guru.

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan dalam pembelajaran. Salah satu contohnya adalah video animasi, yang merupakan video yang dibuat dalam bentuk kartun yang menyajikan materi pembelajaran. Video animasi ini sangat cocok bagi siswa tingkat sekolah dasar karena sangat menarik dan interaktif, serta dapat membantu mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh Herlin dkk juga menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar video animasi pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar, berarti penerapan yang sama akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan Media Video animasi pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Tata Surya Kelas VI SDN 101777 Saentis”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas, maka identifikasi masalahnya adalah :

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran.
2. Kemampuan guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas.
3. Guru masih menggunakan metode ceramah saat pembelajaran IPAS.
4. Hasil belajar siswa rendah pada mata pelajaran IPAS.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan pengembangan media video animasi pada mata pelajaran IPA materi sistem tata surya kelas VI SDN 101777 Saentis T.A 2024/2025

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi serta batasan masalah diatas, Peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Kelayakan media video animasi pada mata pelajaran IPAS materi sistem tata surya kelas VI SDN 101777 Saentis?
2. Bagaimana Kepraktisan media video animasi pada mata pelajaran IPAS materi sistem tata surya kelas VI SDN 101777 Saentis?
3. Bagaimana Keefektifan media video animasi pada mata pelajaran IPAS materi sistem tata surya kelas VI SDN 101777 Saentis?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Kelayakan media video animasi pada mata pelajaran IPAS materi sistem tata surya kelas VI SDN 101777 Saentis.
2. Untuk mengetahui Kepraktisan media video animasi pada mata pelajaran IPAS materi sistem tata surya kelas VI SDN 101777 Saentis.
3. Untuk mengetahui Keefektifan media video animasi pada mata pelajaran IPAS materi sistem tata surya kelas VI SDN 101777 Saentis

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian terdapat dua jenis manfaat, yaitu :

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam mengembangkan media video animasi pada mata pelajaran IPAS materi sistem tata surya kelas VI SDN 101777 Saentis T.A 2024/2025

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, penelitian ini dilakukan untuk memenuhi tugas akhir sebagai syarat kelulusan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menambah pengetahuan media video animasi pada mata pelajaran IPAS materi sistem tata surya.
- b. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat merangsang dan memudahkan peserta didik dalam belajar.
- c. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran.
- d. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran

- e. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media pembelajaran modern lainnya.



THE
Character Building
UNIVERSITY