

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi telah menjadi sebuah realitas yang tidak terbantahkan dalam kehidupan *modern*, seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan (Marryono Jamun, 2018, h. 48). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat ini menuntut suatu negara meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan agar mampu bersaing dengan negara di dunia. Salah satunya adalah pembelajaran di sekolah yang dituntut untuk dapat selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran diharapkan dapat lebih memberikan kemudahan, kemandirian, ketertarikan siswa dalam pemberian materi pembelajaran.

Pada proses pembelajaran, guru diharapkan mampu untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif serta inovatif dan juga menyenangkan. Guru kiranya mampu membuat proses pembelajaran yang aktif agar terbentuk interaksi yang baik antara guru dan juga siswa sehingga tidak hanya guru yang menjadi pusat pembelajaran tetapi siswa akan lebih berminat untuk belajar secara aktif. Pendidikan menuntut tenaga pendidik untuk mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran sering muncul hambatan-hambatan. Adanya berbagai hambatan dalam proses pembelajaran tersebut dapat dikurangi dengan bantuan media, karena peranan media dalam proses pembelajaran sangat besar (Prestiadi 2020, h. 131).

Media dapat dijadikan sebagai perantara dalam penyampaian informasi ataupun materi pembelajaran yang dapat menambah wawasan. Peranan media dalam proses pembelajaran seperti memotivasi atau meningkatkan minat belajar siswa. Guru dapat memanfaatkan media dalam pembelajaran. salah satu media yang dapat digunakan diantaranya yaitu media animasi. Media animasi adalah media pembelajaran yang menampilkan bentuk audio visual yang berisi gambar gerak dengan disertai unsur suara untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran (Hariarti dkk, 2020, h. 19).

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dapat dirancang untuk mencakup serangkaian langkah yang berfokus pada pemahaman konsep-konsep ilmiah dan sosial serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pada permasalahan umum yang sering terjadi di sekolah yaitu proses pembelajaran yang kurang aktif dan inovatif menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil dan minat belajar siswa, hal ini dikarenakan pada saat mengajar guru bersifat monoton dan tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menarik dalam proses belajar mengajar sehingga siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran mampu membantu guru pada proses pembelajaran seperti mempermudah dalam menyampaikan serta pemahaman materi terhadap siswa. Minat belajar siswa pun dapat meningkat apabila menerapkan media pada saat pembelajaran, karena pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan maka guru perlu mempertimbangan pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat sehingga dalam pelaksanaannya tidak membosankan bagi siswa dan pada akhirnya berdampak pada nilai dan minat

belajar siswa seperti yang dinyatakan oleh (Sahronih dan Shefira, 2022, h. 2). Minat belajar siswa merupakan rasa ketertarikan siswa terhadap belajar di mana siswa tersebut ingin mendalami, maupun melakukan sehingga terjadi perubahan pada diri siswa tersebut. Minat belajar sangat berperan penting dalam diri siswa karena minat merupakan modal awal siswa untuk belajar. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang Minat Belajar Siswa semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada Minat Belajar Siswa siswa (Martin, 2019, h. 2).

Berdasarkan hasil observasi di SDN 060971 Tuntungan pada tanggal 22 September 2023 diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran kurang optimal karena kurangnya media pembelajaran sehingga guru jarang menggunakan media pembelajaran. Pada Mata Pelajaran IPAS materi Wujud Zat dan Perubahannya, guru masih menyajikan media konvensional yang hanya berpatokan pada buku pegangan dengan memaparkan materi yang ada pada buku tersebut dan guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis IT seperti media animasi untuk memenuhi kebutuhan siswa. Dari hasil wawancara dengan guru serta instrumen video yang peneliti lakukan terlihat bahwa siswa masih memiliki minat belajar rendah yang dibuktikan dengan kurang tertariknya siswa mengikuti pembelajaran, masih banyaknya siswa yang ribut, kurangnya keinginan siswa mengikuti pembelajaran, dan Minat Belajar Siswa masih rendah dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa.

Oleh karena itu, peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi yang dimungkinkan dapat untuk meningkatkan minat

belajar siswa. Hal ini dikuatkan dari hasil penelitian yang terdahulu yaitu penelitian Shefira Nazma Laura & Siti Sahroni (2022) yang menyatakan bahwa dapat dilihat nilai koefisien sebesar 0,302 yang artinya variabel media video animasi memberi kontribusi terhadap minat belajar siswa SDN 1 Bojongnegara sebesar 30,2% sementara dipengaruhi oleh faktor lain sebesar 69,8%. Media video animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Bojongnegara. Selain mudah menyampaikan materi melalui media animasi juga dapat menarik perhatian siswa karena dianggap tidak monoton, menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan tingginya minat belajar, pelaksanaan proses belajar serta Minat Belajar Siswa akan lebih baik. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa media video animasi amat bermanfaat bagi proses pembelajaran khususnya bagi minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Bojongnegara.

Media pembelajaran yang baik digunakan dalam pembelajaran adalah media digunakan sebagai perantara atau sarana dari guru kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, memproses, dan menyampaikan informasi atau pesan. Media pembelajaran animasi mampu menarik minat belajar, tinggi rendahnya minat belajar akan berdampak pada tingkah laku siswa dan kualitas siswa 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 latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video

Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 060971 Tuntungan T.A 2023/2024”.

1.2 Identifikasi masalah

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

1. Proses pembelajaran belum menggunakan media berbasis IT.
2. Minat belajar siswa rendah diperoleh dari hasil wawancara dan instrumen video.
3. Belum ada penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPAS materi Wujud Zat dan Perubahannya.
4. Minat Belajar Siswa siswa masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti ingin membatasi masalah pada Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Minat Belajar pada pembelajaran IPAS muatan IPA BAB II – Topik C Wujud Zat dan Perubahannya Kelas IV SD Negeri 060971 Tuntungan T.A 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran Berbasais Video Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 060971 Tuntungan T.A 2023/2024?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Berbasais Video Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 060971 Tuntungan T.A 2023/2024”

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian yang ingin dicapai bahwa media pembelajaran berbasis animasi dapat mempengaruhi minat belajar siswa sekolah dasar

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik

Mampu meningkatkan minat siswa untuk belajar

2. Bagi Pendidik

sebagai acuan atau referensi ketika penyampaian materi sehingga penggunaan media pembelajaran dapat secara tepat dan sesuai.

3. Bagi peneliti

sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana dan dapat menambah wawasan, pengetahuan serta dapat digunakan kelak ketika sudah praktik mengajar langsung menggunakan media pembelajaran animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

4. Bagi sekolah

sebagai rujukan menggunakan media pembelajaran animasi yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.