

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh tingkat pendidikannya, semakin tinggi standar pendidikan yang diteapkan, semakin meningkat pula kualitas bangsa tersebut. Di Indonesia, pendidikan sangat penting dalam membentuk peradaban bangsa yang bermartabat. Sesuai dengan Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003) pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan kapasitas dirinya untuk membangun kekuatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian, dan akhlak yang baik.

Dalam konteks pendidikan, komunikasi antara guru dan siswa baik yang terjadi di dalam maupun di luar kelas, merupakan aspek yang tidak dapat dipisahkan.

Pembelajaran terdiri dari berbagai rangkaian tugas yang dirancang untuk mempermudah dan meningkatkan proses belajar mengajar. Berbagai inovasi dalam bidang pendidikan dilaksanakan untuk meningkatkan baik kualitas maupun kapasitas pendidikan. Untuk memperbaiki mutu pendidikan penting untuk melakukan perubahan terobosan dalam kurikulum, inovasi teknik pembelajaran, serta penyediaan sarana dan fasilitas yang memadai. Dalam rangka memajukan proses pembelajaran, diharapkan para guru dapat merancang metode pembelajaran yang inovatif, sehingga dapat mendorong siswa untuk belajar dengan maksimal, baik dalam kegiatan belajar mandiri maupun selama proses pembelajaran di kelas.

Pada jenjang Sekolah Dasar (SD) terdapat beberapa mata pelajaran yang harus di pelajari, salah satunya mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang meranah pada aspek kognitif sehingga cenderung melibatkan kemampuan berpikir dalam mengingat, memecahkan masalah, mengamati, menerapkan, dan memperkirakan. Tujuan dari kegiatan kognitif ini adalah untuk mengevaluasi kemampuan berpikir dalam ranah intelektual, mulai dari yang sederhana hingga yang memerlukan tingkat kemampuan dan kreativitas yang lebih tinggi

Aspek kognitif pada usia Sekolah Dasar (SD) berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun). Menurut Marinda (2020) pada tahap ini seseorang akan

mampu berpikir secara logis tentang peristiwa yang nyata dan mengelompokkan objek-objek ke dalam berbagai bentuk yang berbeda, kemampuan untuk mengklasifikasikan berbagai hal sudah ada, namun belum mampu menyelesaikan masalah yang bersifat abstrak. Menurut Jean Piaget (dalam Thahir, 2018) proses dalam tahap oprasional konkret adalah pengurutan, klasifikasi, *decentering*, *reversibility* dan penghilangan sifat egosentrisme. Oleh karena itu, peran guru sangat krusial dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu aspek yang dapat menunjang tujuan pembelajaran salah satunya dalam pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan dalam proses belajar mengajar, termasuk berbagai alat dan materi yang dirancang untuk merangsang pikiran, perasaan, keinginan, dan perhatian siswa. Dengan demikian, media ini mendukung interaksi yang efektif dan bermanfaat antara guru (atau pembuat media) dan siswa.

Hasil belajar akan sangat dipengaruhi oleh ketepatan pemilihan media. Oleh karena itu, media yang dipilih harus memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penugasan media harus spesifik, jelas dan operasional. Namun dapat dikatakan salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu yang berkontribusi pada kondisi dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk mencegah kebosanan siswa selama proses belajar. Dengan penggunaan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. (Kuswanto & Radiansah, 2018). Sedangkan menurut Gagne & Briggs (dalam Kristanto, 2016) mengatakan media pembelajaran terdiri dari berbagai alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, seperti tape recorder, buku, video, kaset, perekam video, slide, bingkai foto, film, foto, grafik, gambar, komputer, dan televisi. Video animasi adalah salah satu contoh media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi di bidang pendidikan

Video animasi adalah suatu gambar bergerak yang berupa sekelompok objek yang disusun secara teratur mengikuti gerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan waktu. Gambar atau benda yang dimaksud dalam pengertian ini adalah gambar manusia, hewan, tumbuhan atau tulisan. Dalam proses pembuatannya, animator perlu menggunakan pemikiran logis untuk merancang alur

pergerakan suatu objek dari posisi awal hingga posisi akhir objek tersebut. (Mubarock dkk., 2023). Media video animasi merupakan alat pembelajaran yang sangat efektif karena kemampuannya untuk menarik perhatian siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik.

Di zaman sekarang, kemajuan dan perkembangan teknologi sangat signifikan. Oleh karena itu, penggunaan alat peraga seperti alat audio, visual, dan audio-visual serta perlengkapan sekolah kini telah disesuaikan dengan kemajuan teknologi saat ini. Selain itu harus disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum untuk memenuhi materi, metode dan tingkat kemampuan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran sekolah secara efektif. Maka dari itu para pendidik harus mulai berusaha membiasakan penggunaan peralatan seperti *Liquid Crystal Display*, *Compact Disc*, *Video Compact Disc*, *sound system*, komputer dan *internet* untuk memudahkan proses pembelajaran dan pendidikan.

Berdasarkan studi pendahuluan dan wawancara secara tidak terstruktur pada tanggal 18 Desember 2023 kepada guru kelas V dalam pembelajaran IPA siklus air, selama ini siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Selama pembelajaran, guru cenderung lebih banyak melakukan presentasi atau ceramah daripada melibatkan siswa secara aktif, sehingga siswa kurang terampil dalam bekerja sama, mengemukakan pendapat, dan menyelesaikan masalah yang diberikan. Selain itu, guru hanya menggunakan media sederhana dalam menunjang pembelajaran. Akibatnya, siswa kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan, sehingga materi yang diajarkan tidak diterima dengan baik. Meskipun pada kenyataannya guru telah menyampaikan materi dengan sebaik-baiknya, namun masih ada siswa yang belum memahaminya.

Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, guru harus memiliki media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran agar siswa lebih aktif dan tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, siswa dapat mengubah pandangan mereka bahwa belajar IPA adalah kegiatan yang menyenangkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, guru perlu melakukan inovasi dalam perencanaan pembelajaran. Salah satu cara efektif dalam mencapai hasil yang diharapkan dalam pembelajaran IPA adalah dengan memanfaatkan media menarik seperti video animasi.

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dianalisis hanya mencakup aspek kognitif, karena aspek ini secara langsung berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran. Aspek kognitif mencakup pengetahuan atau kecerdasan siswa dan memainkan peranan penting dalam pembelajaran, karena dapat memberikan gambaran tentang kemajuan siswa. Dalam ranah kognitif erat kaitannya dengan kemampuan untuk mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta

Mengingat pentingnya hasil belajar dalam mencapai ketuntasan pembelajaran, maka perlu diadakanya penelitian untuk mengetahui lebih lanjut mengenai ”Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air” (Penelitian kuantitatif siswa kelas V SDN 1 Pataruman).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa yang menerapkan video animasi dengan kelas yang tidak menerapkan video animasi?
2. Bagaimana peningkatan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN 1 Pataruman dalam pembelajaran IPA pada kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi dan pada kelas kontrol yang menggunakan media konvensional?
3. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN 1 Pataruman pada materi siklus air dengan kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi dan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional pada saat tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian perumusan masalah tersebut, peneliti akan menjawab rumusan masalah pada tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Tujuan umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN 1 Pataruman dalam pembelajaran IPA.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN 1 Pataruman dalam pembelajaran IPA pada kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi dan pada kelas kontrol yang menggunakan media konvensional saat tes awal (*pre-test*).
- b. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN 1 Pataruman dalam pembelajaran IPA pada kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi dan pada kelas kontrol yang menggunakan media konvensional saat tes akhir (*post-test*).
- c. Untuk mengetahui peningkatan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN 1 Pataruman dalam Pembelajaran IPA pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran video animasi dan pada kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu untuk memberikan informasi tentang penggunaan video animasi dan pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif siswa terutama dalam pembelajaran IPA pada materi siklus air.

2. Manfaat Kebijakan

Memberikan arahan kebijakan untuk pengembangan pendidikan bagi Sekolah Dasar (SD) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang baik dan efektif untuk diterapkan, berkaitan dengan materi dan pemilihan media pembelajaran yang digunakan di Sekolah Dasar (SD).

3. Manfaat Praktik

a. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) melalui penggunaan media pembelajaran video animasi.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan pertimbangan guru di dalam penerapan media pembelajaran agar dapat

digunakan dengan tepat dan dapat membantu meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Bagi penulis

Dapat memperoleh pengalaman langsung, menambah pengetahuan dan wawasan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam menerapkan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas di sekolah tersebut.

4. Manfaat dari segi isu serta aksi sosial

Memberikan informasi kepada semua pihak mengenai media pembelajaran video animasi sebagai media pembelajaran untuk anak Sekolah Dasar. Dalam hal ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk lembaga formal maupun non-formal dalam mengubah sistem pembelajaran yang awalnya konvensional (ceramah) menjadi pembelajaran yang inovatif sehingga siswa merasa tertantang dan lebih kreatif dan lebih mandiri dalam proses pembelajaran mereka.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini memberikan penjelasan mendalam tentang latar belakang masalah yang akan diteliti, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, keuntungan dari penelitian, dan bagaimana skripsi disusun.

2. Bab II Kajian Teori

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang teori-teori yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, serta kerangka berpikir, hipotesis penelitian, dan penelitian sebelumnya.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang metodologi penelitian yang digunakan oleh peneliti, individu yang terlibat dalam penelitian, populasi dan sampel yang digunakan, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, prosedur penelitian yang akan dilakukan,

dan metode untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan.

4. Bab IV Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini peneliti memaparkan temuan yang diperoleh sepanjang penelitian, mulai dari tahap awal hingga akhir, sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan. Selain itu, bab ini juga mencakup pembahasan untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan dalam rumusan masalah..

5. Bab V Kesimpulan

Pada bab ini memuat kesimpulan dari penelitian yang merupakan jawaban umum terhadap rumusan masalah. Selain itu, bab ini juga mencakup implikasi dari hasil penelitian serta rekomendasi dari peneliti untuk pihak lain, berdasarkan temuan yang diperoleh dalam penelitian tersebut.