

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu cabang ilmu pengetahuan yang dikenal ilmu pengetahuan alam (IPA) mengajarkan siswa tentang hubungan antara dunia fisik, perilaku manusia, dan fenomena yang terjadi di sekitarnya. Tujuan pendidikan IPA adalah membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, capaian pembelajaran IPA menjadi indikator penting seberapa baik siswa memahami materi pelajaran dan dapat menerapkannya dalam konteks yang lebih luas. Tiga capaian utama pendidikan IPA adalah pengetahuan, kompetensi, dan karakter Islami. Wawasan tentang konsep-konsep IPA, seperti hukum-hukum fisika, struktur organ, atau proses-proses internal, diperkaya oleh pengetahuan. Kemampuan melakukan percobaan, analisis, dan pemecahan masalah berdasarkan IPA merupakan prasyarat untuk menjadi terapan. Di sisi lain, keilmuan Islam menekankan pentingnya rasa ingin tahu, keterbukaan terhadap ide-ide baru, dan keterampilan berpikir kritis dalam proses pembelajaran IPA.

Pentingnya hasil belajar IPA terkait dengan sejumlah faktor. Pertama, IPA memiliki peranan krusial dalam menyiapkan generasi yang siap menghadapi tantangan ilmiah dan teknologi di masa mendatang. Pembelajaran IPA yang efektif dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir analitis, logis, dan kreatif, yang sangat dibutuhkan dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang cepat. Kedua, hasil belajar IPA juga merupakan indikator keberhasilan proses pendidikan di sekolah. Dengan tercapainya capaian pembelajaran yang maksimal, siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga dapat menggunakan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, banyak faktor yang mempengaruhi capaian pembelajaran IPA, antara lain metode pembelajaran yang digunakan, kualitas guru, serta kondisi sosial emosional siswa.

Kurikulum yang diterapkan, baik pada jenjang dasar maupun menengah, difokuskan pada pengembangan kompetensi inti yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan akhlak Islami. Oleh karena itu, guru harus menggunakan metode yang tepat agar capaian pembelajaran siswa dapat maksimal.

Selain bermanfaat bagi peserta didik sebagai individu, pendidikan IPA juga berfungsi sebagai sarana untuk membina masyarakat yang berpengetahuan, kritis, dan siap menghadapi tantangan yang ditimbulkan oleh ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi yang berkembang pesat. Untuk mempelajari lingkungan dan aktivitas sehari-hari, IPA merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah umum. Berbagai percobaan, teori, dan pertanyaan muncul selama proses pembelajaran di bidang studi ini (Lusidawaty, dkk, 2020). Karena penting untuk dilaksanakan dengan peserta didik SD, pendidikan IPA memberikan ruang kepada peserta didik untuk bereksperimen dan mengeksplorasi secara mandiri, serta menyesuaikan diri dengan materi pelajaran. Peserta didik mungkin merasa jenuh dan tidak menikmati pelajaran IPA jika mereka hanya mengikuti instruksi guru. Pada saat yang sama, peserta didik dalam mata pelajaran ini harus dapat duduk dengan tenang dan mendekati objek yang mudah terlihat.

Berdasarkan Wawancara awal yang dilakukan pada ibu (Resi, 10,12, 2024) Bersumber pada tanya jawab yang dicoba oleh guru Kelas V kalau sepanjang ini pembelajaran IPA di Sekolah Dasar di kelas V sedang kuranya tingkatan uraian siswa kepada pelajaran IPA sedang kecil itu sebab menimbulkan interaksi guru serta anak didik sepanjang cara pembelajaran kurang, serta guru disini sedang memakai Tata cara pembelajaran yang lebih didominasi tata cara khotbah alhasil partisipan ajar nampak bosan serta kurang maksimum dalam pembelajaran IPA, guru disini kan sedang banyak gampang jadi sedang kurang bersahabat dengan anak didik di dalam kelas serta itu menyebabkan Kurang optimalnya reaksi partisipan ajar pada cara ajar alhasil interaksi antara guru serta partisipan kurang nampak, bisa diamati dari sebagian hasil belajar anak didik pada mata pelajaran IPA sedang belum mencapai target.

Terdapat sejumlah fenomena yang dapat dilihat terkait dengan kinerja pembelajaran IPA pada jenjang SD, antara lain: Teks yang dihadapi siswa merupakan faktor yang berkembang oleh faktor yang merugikan mereka. Faktor-faktor yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan belajar antara lain kemampuan, motivasi, sikap, dan rasa percaya diri. Sedangkan faktor eksternal meliputi fasilitas sekolah, guru, prasarana, dan dukungan siswa. Menurut Haqiqi (2018). Hal ini sejalan dengan hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa faktor penyebab siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPA antara lain minat, motivasi, fokus, prasangka, dan kecemasan menurut Wahyuni (2018).

Sebuah pembelajaran yang berkaitan dengan judul ini adalah: Penulisnya adalah Muhammad Ikhwanul Muslimin. Dampak Pembelajaran Video Animasi Terhadap Keberhasilan Kelas Pendidikan Kesehatan Menengah Sd. Penelitian ini menggunakan desain one-group pretest-posttest untuk tahap eksperimennya. Statistik deskriptif adalah metode data yang digunakan. Kesimpulan yang diambil dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut: 1) Sebelum dibelajarkan medium pembelajaran video animasi, pengetahuan awal 23 siswa terhadap 65,97 nilai rata-rata (mean pretest). 2) Setelah membelajarkan perlakuan video animasi, pengetahuan siswa sudah meningkatkan rata-rata yang dicapai 76,84 (mean posttest). Oleh karena itu, selisih rata-rata pretest dan posttest adalah 10,87.

Nur Aini, Rizki Zuliani, dan Candra Puspita Rini (2021) dengan judul: Dampak Media Animasi terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV di Sdn 20 Jawa Timur. Dalam penelitian ini, digunakan metode eksperimen kuantitatif (Quasi Experimental); kelompok eksperimen, IV A, menggunakan video animasi sebagai medianya, sedangkan kelompok kontrol, IV B, menggunakan PowerPoint sebagai medianya. Teknik evaluasi kinerja untuk pengumpulan data. Uji normalitas dan homogenitas menggunakan uji eksak Fisher diperlukan sebelum analisis data. Hasil uji homogenitas menggunakan uji eksak Fisher adalah $= 1,0$ dan $= 1,854$. Dapat disimpulkan bahwa kedua variabel populasi tersebut sama atau homogen karena $1,07$ lebih kecil dari

1,854. Hasil uji hipotesis adalah 3,195 dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ dan nilai p sebesar 2,0009 pada data uji, oleh karena itu ditolak dan diterima.

Kartika Ayuningsih (2017) mengangkat judul: Dampak Video Animasi terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPA IPS Materi Menghargai Jasa Pahlawan di Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen kuantitatif dengan metodologi one-group pretest-posttest design. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah 25 siswa kelas V C. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Teknik pengumpulan data pretest dan posttest menggunakan grafik tes. Hal ini diperoleh dari hasil rata-rata analisis pretest dan posttest masing-masing sebesar 56,32 dan 83,92.

Muhammad Hanif (2020) Berjudul: Membuat dan Mengevaluasi Video Animasi MotionGraphic untuk Meningkatkan Kemampuan Sains pada Siswa Sekolah Dasar. Penelitian metode deskriptif eksploratif ini menggunakan kombinasi metode deskriptif-kualitatif untuk mendefinisikan situasi terkini dan proses pengembangan produk, serta metode eksperimen yang melibatkan 27 siswa dari setiap kelompok kontrol dan eksperimen. Penelitian ini dilakukan di dua sekolah berbeda yang dipilih. Peneliti menggunakan wawancara mendalam dan metode observasi untuk penelitian kualitatif, dan tes untuk mengukur kemandirian media motion graphic yang digunakan. Penelitian ini mengkaji kelayakan pengembangan media audiovisual interaktif dari perspektif kualitatif. Perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar kognitif ditemukan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, menurut hasil uji-t. Mengingat hal ini, video game interaktif yang dikembangkan dengan baik dan terbukti efektif dalam meningkatkan kinerja belajar siswa IPA di tingkat sekolah menengah atas.

Edy Surya, Titin Rahmayanti Rambe, Nurdin Bukit, dan Eva Faridah (2020): Pemanfaatan Video Animasi Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran IPA Dasar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Video animasi berbasis Powtoon menjadi objek penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes, dan angket. Teknik analisis data yang

digunakan adalah analisis keefektifan animasi berbasis Powtoon dan analisis layup video. Hasil uji validitas materi dikategorikan sebagai berikut, dengan presentase sebesar 91,68%. Namun, hasil validitas media sebesar 93,49% dengan presentase rendah. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dari hasil coba pretest dan posttest yang diberikan dengan menggunakan video animasi berbasis Powtoon. Diketahui dari hasil pretest terdapat 17 siswa yang tidak mengerjakan tes dan 3 siswa yang mengerjakan tes dengan presentase ketepatan sebesar 85%. Di sisi lain, hasil posttest menunjukkan terdapat 19 siswa, dengan interval kepercayaan 82%.

Alat yang digunakan untuk membelajarkan pembelajaran video animasi adalah gambar yang berfungsi dengan audio yang menarik dan mengandung unsur pendidikan (Riyanti dan Jarmita, 2021). Setelah mempertimbangkan manfaat dan berbagai jenis media pembelajaran, peneliti memutuskan untuk menggunakan materi pembelajaran audiovisual termasuk animasi dalam penelitian ini. Di antara sekian banyak manfaat media animasi adalah kenyataan bahwa ia menggabungkan elemen-elemen seperti suara, teks, dan ilustrasi jadi satu kesatuan, membuat cara pembelajaran lebih menarik, menghibur, serta tidak menjenuhkan. Tidak hanya menolong anak didik menguasai modul dengan lebih gampang, film kartun bisa menginspirasi anak didik buat lebih bergairah dalam belajar (Dewayanti dkk., 2023: 193). Bias alat dalam kartun mengaitkan penyediaan data yang andal pada anak didik yang bisa dipakai buat menanggulangi sesuatu permasalahan dalam pembelajaran mereka.

Keterbatasan waktu, bisa diulang-ulang serta diberhentikan cocok keinginan. Basarkan latar belakang di atas, hingga periset mau melaksanakan riset yang tertuang dalam judul riset ialah: “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 77 Seluma”

B. Identifikasi Masalah

1. Tingkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA masih rendah.

2. Tata cara pembelajaran yang dipakai guru lebih didominasi tata cara khotbah alhasil partisipan ajar nampak kurang ikut serta dalam pembelajaran.
3. Kurang optimalnya reaksi partisipan ajar pada cara pembelajaran alhasil interaksi antara guru serta partisipan siswa kurang nampak.
4. Belum adanya variasi media yang digunakan oleh guru

C. Batasan Masalah

Bersumber pada latar belakang permasalahan serta identifikasi permasalahan di atas penelitian ini dibatasi pada pengaruh media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan hasil belajar IPA Pada Ranah Kognitif siswa, supaya memperoleh cerminan serta informasi yang nyata serta penelitian tidak sangat menyebar.

D. Rumusan Masalah

Bersumber pada pengenalan permasalahan serta batas permasalahan yang sudah dipaparkan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini merupakan:

Bagaimana pengaruh media pembelajaran video Animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 77 Seluma?

E. Tujuan Penelitian

Bersumber pada rumusan masalah pada penelitian, hingga tujuan tujuan ini merupakan:

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 77 Seluma.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang di dapat daripenelitian ini diharapkan dapat berikan manfaat yang besar serta bisa membagikan data yang lebih nyata mengenai terdapat tidaknya pengaruh media pembelajaran Video Animasi dalam tingkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 77

Selama. Alhasil dari data itu bisa didapat khasiat, bagus dengan cara efisien ataupun teoritis, ialah:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Berikan Donasi pandangan untuk dunia pembelajaran, spesialnya berhubungan dengan permasalahan atensi orang berumur kepada buah hatinya.
 - b. Selaku estimasi riset yang semacam di era yang hendak datang
2. Kegunaan Praktis
 - a. Untuk orang berumur anak didik selaku materi masukan buat lebih menguatkan pengawasan kepada anak.
 - b. Untuk para guru selaku estimasi mengenai berartinya memperjuangkan pola pembelajaran yang bagus supaya berhasil hasil belajar anak didik dengan cara optimal

