

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era modern seperti sekarang, teknologi memiliki peran yang sangat penting hampir di semua aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan besar terhadap pola interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Jika sebelumnya pembelajaran hanya terbatas pada buku teks, papan tulis, serta metode ceramah, maka saat ini proses pembelajaran berkembang pesat dengan dukungan beragam media berbasis teknologi. Kehadiran teknologi membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik, interaktif, serta dapat diakses dengan mudah oleh siswa kapan saja dan di mana saja (Suleman dan Idayanti, 2024:128).

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia karena menjadi sarana untuk mengembangkan potensi secara optimal. Pendidikan tidak hanya berfungsi mentransfer

pengetahuan, tetapi juga membentuk pola pikir, karakter, moral, dan sikap peserta didik agar mampu menghadapi tantangan zaman (Lotulung dkk., 2023:129). Sejalan dengan itu, Purwaningsih dkk. (2022:21) menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk memanusiakan manusia, yang pelaksanaannya memerlukan dukungan dari berbagai pihak, baik sekolah maupun lingkungan sekitar. Dengan demikian, peningkatan kualitas peserta didik dapat diwujudkan melalui peningkatan kompetensi guru, baik dalam penguasaan materi maupun kemampuan mengelola pembelajaran, termasuk dalam pemilihan model dan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Media pembelajaran pada dasarnya merupakan sarana perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga mampu menarik perhatian siswa ketika belajar (Andrasari dkk., 2022:82). Media berfungsi sebagai alat komunikasi antara guru sebagai penyampai pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Apabila media dirancang secara tepat, maka penyampaian materi akan lebih efektif sehingga

tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Dengan adanya media, proses pembelajaran yang semula hanya mengandalkan penyampaian lisan dan tulisan dapat dikembangkan menjadi lebih variatif, konkret, dan menarik. Oleh karena itu, kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat merupakan faktor penting untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa.

Adapun ayat Al Qur'an yang berhubungan dengan media belajar adalah Al Qur'an Surat An-Nahl ayat 89.

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَى هَؤُلَاءِ
وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَى لِلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾

Artinya: “Dan (ingatlah) pada hari (ketika) Kami bangkitkan pada setiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri, dan Kami datangkan engkau (Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Dan Kami turunkan Kitab (Al-Qur'an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu, sebagai petunjuk, serta rahmat dan kabar gembira bagi orang yang berserah diri (Muslim)”. (Q.S. An-Nahl: 89).

Secara tidak langsung, ayat tersebut mengandung makna bahwa Allah mengajarkan manusia untuk

memanfaatkan alat atau benda sebagai media dalam menjelaskan berbagai hal. Sebagaimana Allah Swt menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad SAW sebagai pedoman untuk menerangkan segala sesuatu, demikian pula manusia seharusnya menggunakan media dalam menyampaikan penjelasan. Berdasarkan hal tersebut, media yang digunakan dalam proses pembelajaran harus mampu membantu siswa memahami materi yang sedang dipelajari.

Salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan adalah penggunaan media berupa video animasi. Video animasi dalam konteks pembelajaran merupakan media visual yang bersifat dinamis karena mengombinasikan gerak gambar, teks, serta audio dalam penyajian materi yang interaktif. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik melalui penyajian konsep-konsep yang kompleks ke dalam bentuk visual yang sederhana dan jelas. Dengan dukungan simulasi gerakan yang dipadukan dengan narasi suara, siswa dapat lebih cepat menangkap esensi materi yang dipelajari (Pradana, 2025:34). Sedangkan menurut Hapsari dan

Zulherman (2021:2385), menjelaskan bahwa video animasi merupakan perpaduan media audio-visual yang bergerak, sehingga melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Melalui media ini, siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran karena mereka memperoleh informasi dari apa yang dilihat dan didengar. Sifatnya yang interaktif dan menarik membuat pembelajaran menjadi tidak monoton serta mampu membantu siswa dalam memahami materi.

Salah satu mata pelajaran yang sangat membutuhkan dukungan media pembelajaran adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS di sekolah dasar memiliki fungsi membekali siswa dengan pengetahuan tentang alam sekitar serta keterampilan ilmiah dasar. Pembelajaran IPAS menuntut pemahaman konseptual yang mendalam, karena antar-konsep saling berkaitan erat. Jika siswa hanya menghafal tanpa memahami keterkaitan antar-konsep, maka pemahaman yang diperoleh tidak akan utuh (Agustina dkk., 2024:860). Namun, kenyataannya mata pelajaran ini sering dianggap sulit untuk

dipahami. Banyak istilah yang bersifat abstrak, konsepnya tidak dapat diamati secara langsung, dan penyajiannya di kelas sering kurang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa merasa cepat bosan dan kurang berminat untuk mempelajari IPAS.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 16 Kota Bengkulu pada siswa kelas V, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep pada mata pelajaran IPAS. Banyak siswa yang belum mampu membedakan antar materi dengan baik serta kesulitan menjelaskan keterkaitan konsep secara runtut. siswa cenderung cepat lupa terhadap materi yang sudah diajarkan. Guru juga masih dominan menggunakan metode ceramah dengan buku teks sebagai sumber utama, sehingga pembelajaran terasa monoton, kurang interaktif, dan membuat siswa pasif. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu

membuat materi menjadi lebih konkret, menarik, serta mudah dipahami oleh siswa. Salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan adalah penggunaan media berupa video animasi. Dalam pembelajaran IPAS, media video animasi dapat menampilkan konsep maupun proses yang sulit diamati secara langsung di kelas. Visualisasi tersebut tidak dapat diperoleh siswa melalui pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, pemanfaatan video animasi tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga berpotensi besar dalam meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya juga mendukung pentingnya penggunaan media animasi dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Dita Ajeng Prastika (2023) “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV MIM Hadimulyo Metro” Menemukan bahwa Media video animasi meningkatkan motivasi belajar siswa karena lebih menarik dan sesuai dengan materi. Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh

Kezia Randa Kadang (2023) “Pengaruh Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa kelas IV SDN Pampang Kota Makassar” Menemukan bahwa, Nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Uji-t menunjukkan media animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Namun, penelitian spesifik mengenai penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar masih terbatas. Padahal, mata pelajaran ini sangat membutuhkan bantuan media visual yang menarik agar mudah dipahami siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti merasa perlu melakukan kajian lebih lanjut melalui penelitian berjudul: **“Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 16 Kota Bengkulu.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPAS di kelas V SDN 16 Kota Bengkulu masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cepat merasa bosan.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi dan belum memanfaatkan teknologi seperti video animasi.
3. Hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS masih belum mencapai target kriteria ketuntasan minimal(KKM)

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada:

1. Materi yang diteliti dibatasi pada materi IPAS kelas V SD yang sedang diajarkan pada saat penelitian berlangsung di SDN 16 Kota Bengkulu.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah video animasi sebagai variabel bebas (X).
3. Hasil belajar yang diukur hanya difokuskan pada ranah kognitif, menggunakan instrumen tes yang disusun berdasarkan indikator materi IPAS yang relevan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu: Apakah terdapat pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar Ips siswa kelas V SDN 16 Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini Adalah Untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar Ips siswa kelas V SDN 16 Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Menambah kajian ilmiah mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.
- b. Bagi Siswa: Membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi IPAS.
- c. Bagi Sekolah: Sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi dan inovatif di lingkungan sekolah.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya: Menjadi referensi dan acuan dalam mengembangkan penelitian serupa mengenai media pembelajaran digital.