

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran strategis dalam mengembangkan potensi peserta didik, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan kemampuan dan karakter sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran, termasuk pemilihan media dan metode yang tepat agar materi yang bersifat abstrak dapat dipahami secara optimal oleh peserta didik.

Sejalan dengan hal tersebut, Abd Rahman et al. (2022) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan proses belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi

spiritual, intelektual, dan keterampilan. Namun, dalam praktiknya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal. Peserta didik lebih banyak menggunakan teknologi informasi hanya untuk hiburan seperti menonton video di YouTube, TikTok, atau bermain gim, sehingga fungsinya sebagai sarana pendukung pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal.

Untuk mengatasi hal tersebut, pendidik perlu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media animasi pembelajaran yang inovatif. Media ini mampu membantu siswa memahami informasi secara visual sehingga materi lebih mudah diingat, dipahami, dan menarik bagi siswa. Dalam teori perkembangan kognitif Bruner, pembelajaran berlangsung melalui tiga tahap representasi, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Pada tahap ikonik, siswa memahami konsep melalui gambar atau visualisasi. Video animasi termasuk representasi ikonik yang membantu siswa melakukan transisi dari pemahaman konkret menuju pemahaman simbolik. Dalam pembelajaran

matematika, terutama materi yang bersifat abstrak seperti pecahan, bangun datar, atau perbandingan, visualisasi animasi dapat memperjelas konsep, misalnya cara membagi objek ke dalam bagian yang sama atau membandingkan nilai pecahan. Hal ini mempermudah siswa memahami hubungan antara pembilang, penyebut, serta operasi matematika lainnya (Zikrulloh dkk., 2025).

Secara terminologis, media dipahami sebagai sarana penyalur pesan dari pengirim kepada penerima. NEA mendefinisikan media sebagai berbagai bentuk komunikasi, baik cetak maupun audiovisual beserta perangkatnya, sedangkan AECT menegaskan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan informasi. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi (Andrasari, 2022).

Video animasi sebagai salah satu media pembelajaran audiovisual memiliki kemampuan untuk menyajikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Husni

(2021) menjelaskan bahwa video animasi merupakan serangkaian gambar bergerak disertai audio yang mampu memberi efek visual menarik. Putra et al. (2024) menambahkan bahwa media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan fokus, daya tarik, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis. Namun kenyataannya, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika, terutama pada jenjang kelas IV. Kondisi ini tampak dari rendahnya hasil belajar, kurangnya motivasi, dan minimnya keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini juga terjadi karena materi matematika bersifat abstrak sehingga sulit dipahami jika tidak disertai media pendukung yang menarik dan interaktif. Siswa pada tahap operasional konkret akan lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui media yang bersifat visual, konkret, dan menarik. Oleh karena itu, penggunaan media video animasi dapat membantu siswa memvisualisasikan

konsep-konsep matematika yang abstrak sehingga lebih mudah dipahami. Dengan demikian, penggunaan video animasi dalam pembelajaran matematika sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan di SD Negeri 75 Kota Bengkulu pada tanggal 8 September 2025, peneliti menemukan adanya permasalahan dalam pembelajaran matematika kelas IV, khususnya terkait rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika seperti operasi hitung, pecahan, dan bangun datar. Kesulitan tersebut terlihat ketika siswa mengerjakan latihan maupun soal evaluasi, di mana banyak siswa masih melakukan kesalahan dalam menyelesaikan soal yang memerlukan pemahaman konsep. Selain itu, proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang kurang variatif menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang fokus, serta mudah merasa bosan selama kegiatan

belajar berlangsung. Berdasarkan data hasil ulangan harian matematika semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 58, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 60. Selain itu, masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV masih perlu ditingkatkan. Diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menarik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media video animasi yang mampu menyajikan materi matematika secara visual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

Seiring perkembangan teknologi, media digital seperti video animasi semakin banyak digunakan dalam pembelajaran. Mayer (2021) melalui teori Multimedia Learning menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan. Hal ini sejalan dengan temuan Afrilia et al.

(2022) yang menunjukkan bahwa video animasi mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara signifikan. Supit (2020) juga melaporkan bahwa motivasi belajar siswa mencapai kategori tinggi ketika pembelajaran menggunakan media video.

Pada mata pelajaran matematika, penelitian Wahyuni, Yanti, dan Vazira (2024) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV dengan Thitung $7,391 > T_{tabel} 1,999$. Penelitian Muhibbah dan Iba (2022) juga mengonfirmasi bahwa media video animasi meningkatkan fokus, pemahaman konsep, dan pencapaian nilai siswa secara signifikan. Selain itu, Laura dan Sahronih (2022) menemukan bahwa video animasi memberikan kontribusi sebesar 30,2% terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan efektivitas video animasi dalam meningkatkan hasil belajar, Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus dan konteks penelitian. Beberapa penelitian terdahulu

lebih menekankan pada pengembangan media video animasi, pengaruh video animasi terhadap minat belajar, serta penerapannya pada sekolah dan kondisi yang berbeda. Sementara itu, penelitian ini difokuskan pada pengujian pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 75 Kota Bengkulu. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada adanya karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, serta kondisi pembelajaran yang berbeda dengan penelitian sebelumnya, Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 75 Kota Bengkulu.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diberi judul: **“Pengaruh Media Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Memahami Teks Bacaan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 75 Kota Bengkulu.”**

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa kurang termotivasi dan kurang aktif selama proses pembelajaran Matematika berlangsung.
2. Guru belum banyak memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya video animasi, dalam proses belajar mengajar.
3. Siswa cenderung merasa kesulitan dalam memahami konsep-konsep Matematika yang bersifat abstrak.
4. Diperlukan inovasi dalam pembelajaran, seperti penggunaan media video animasi, untuk membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Matematika siswa. Media video animasi digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah pemahaman konsep dan meningkatkan hasil belajar. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas IV SD Negeri 75 Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Apakah penggunaan video animasi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 75 Kota Bengkulu?.

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 75 Kota Bengkulu.

F. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya pada pembelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat memperkuat teori-teori yang mendukung penggunaan media berbasis teknologi, seperti video animasi, dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi landasan teoritis bagi penelitian-

penelitian selanjutnya yang membahas efektivitas media pembelajaran digital dalam konteks pendidikan dasar.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

- a. Bagi Guru, Sebagai bahan pertimbangan untuk menggunakan media video animasi dalam pembelajaran agar proses belajar lebih menarik dan efektif.
- b. Bagi Siswa, Meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam memahami konsep-konsep Matematika melalui media yang menarik..
- c. Bagi Sekolah, Menjadi masukan untuk pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung peningkatan mutu pendidikan.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya, Sebagai referensi dan bahan kajian untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi.