

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat pesat. Untuk menguasai, memanfaatkan, dan meningkatkan pembangunan yang sudah ada, diperlukan ketersediaan sumber daya manusia yang berkualitas. Sistem pendidikan berubah dan semakin baik, seperti ilmu pengetahuan alam, yaitu belajar tentang bagaimana mencari tahu tentang alam secara sistematis dengan mempelajari dan mengembangkan fenomena alam. Ilmu alam lebih dari sekadar mengetahui sekumpulan fakta, gagasan, atau prinsip, itu juga merupakan proses menemukan hal-hal baru.

Padahal, upaya mendidik anak saat ini dilakukan melalui berbagai lembaga pendidikan serta berbagai strategi pembelajaran, media, dan perangkat pembelajaran lainnya, yang semuanya memberikan kontribusi yang signifikan bagi mereka masing-masing dan terus berkembang. dikembangkan atas dasar kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin mempengaruhi isi peradaban dunia.

Indonesia adalah negara berkembang yang sedang membangun. Diharapkan dengan semakin berkembangnya Indonesia dapat dibandingkan dengan negara-negara maju lainnya. Dibutuhkan sumber daya manusia yang cerdas dan berpengetahuan di bidangnya untuk pembangunan tersebut. Pendidikan dapat membantu manusia mengembangkan kecerdasan dan keterampilannya.

Pendidikan memegang peranan penting dalam segala aspek kehidupan manusia. Hal ini disebabkan karena pendidikan mempengaruhi perkembangan manusia, khususnya dalam segala aspek kepribadian. Bandingkan dengan bidang lain seperti arsitektur, ekonomi, dan sebagainya yang tugasnya membangun sarana dan prasarana untuk kepentingan manusia. Pendidikan menentukan model manusia yang akan dihasilkan, yang lebih berhubungan langsung dengan pembentukan manusia. Keberhasilan pendidikan manusia tidak lepas dari realitas sosial lingkungan.

Ketika didistribusikan secara efektif kepada anak-anak, media video animasi, misalnya, merupakan alat yang sangat ampuh untuk memanfaatkan sisi emosional anak daripada sisi rasionalnya. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pendidikan berfungsi sebagai sumber belajar atau alat fisik yang mengandung muatan pendidikan dan dapat mendorong siswa untuk belajar. Di sisi lain, *The Association for National Education* mendefinisikan media sebagai bentuk komunikasi cetak dan audiovisual serta peralatan media yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

Sejatinya cara siswa berpikir tentang materi yang disajikan secara konkrit, memudahkan mereka untuk memahaminya, menjadikan penggunaan pembelajaran dalam kegiatan pendidikan sangatlah penting dengan adanya media belajar. Selanjutnya, Desmita (2017:133) mengatakan bahwa cara guru dapat mendorong siswa agar proses kognitif dapat mereka kembangkan untuk penggunaan media dan teknologi secara efektif di dalam kelas.

Ternyata, observasi yang dilakukan di SD 106820 Pancur Batu mengungkapkan bahwa alat dan media pembelajaran konvensional digunakan dalam pembelajaran IPA. Selama proses pembelajaran, guru menggunakan sarana belajar pada umumnya, seperti papan tulis dan mode belajar lain seperti ceramah. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa 10 dari 25 siswa kelas Vi di SD 106820 Pancur Batu belum menyelesaikan KKM mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Penulis mencoba membuat sebuah media pembelajaran berupa media video animasi sebagai jawaban atas permasalahan di atas, dengan maksud untuk meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPA dengan membantu siswa dalam memahami materi yang disajikan dan menanamkannya dalam memori atau ingatan jangka panjang.

Selain itu, sejumlah peneliti telah berusaha untuk menunjukkan kemanjuran atas digunakannya sarana belajar video animasi untuk mengecualikan IPA dari penelitian mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kapan dan bagaimana teknologi dapat meningkatkan efisiensi pengajaran IPA. Selain itu, penelitian terbaru menunjukkan bahwa media animasi lebih efektif daripada

metode tradisional dalam proses pembelajaran.

Peneliti mencoba melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Perkembangbiakan Hewan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD 106820 Pancur Batu” atas dasar faktor-faktor tersebut.



1.2 Identifikasi Masalah

Atas dasar uraian pada latar belakang, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan
2. Kurang menariknya metode pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).
3. Terdapat 10 dari 25 jumlah seluruh siswa yang belum mencapai KKM pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian, yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media video animasi mengenai Perkembangbiakan Hewan terhadap hasil belajar peserta didik kelas VI di SDN 106820 Pancur Batu.
2. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa (aspek kognitif) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mengenai Perkembangbiakan Hewan.
3. Penelitian ini hanya dilakukan untuk siswa kelas VI SD 106820 Pancur Batu.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas,maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran video animasi pada materi perkembangbiakan hewan pada siswa kelas VI SDN 106820 Pancur Batu?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran video animasi pada materi perkembangbiakan hewan pada siswa kelas VI SDN 106820 Pancur Batu?
3. Apakah penggunaan media video animasi pembelajaran pada materi perkembangbiakan hewan berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN 106820 Pancur Batu?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah diatas,maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan tidak menggunakan media video animasi pembelajaran pada materi perkembangbiakan hewan pada siswa kelas VI SD N 106820 Pancur Batu Tahun Ajaran 2022/2023
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media video animasi pembelajaran pada materi perkembangbiakan hewan pada siswa kelas VI SDN 106820 Pancur Batu Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi pembelajaran pada materi perekembangbiakan hewan terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN 106820 Pancur Batu Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Peneliti sebagai mahasiswa calon guru dapat menambah pengetahuan atau wawasan tentang pentingnya pemanfaatan media pembelajaran agar suatu saat nanti ketika menjadi guru mampu mengklasifikasikan jenis media dan memilih media pembelajaran yang tepat sekaligus memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Harapan peneliti dengan adanya penelitian ini yang mendeskripsikan tentang cara kerja guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dapat membantu guru memahami pentingnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sehingga dapat tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

3. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya bantuan media pembelajaran video animasi.

4. Bagi Sekolah

Manfaat yang diperoleh oleh sekolah berupa pengetahuan mengenai konsep yang baru dalam menerapkan pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.