

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Di era yang serba canggih pendidikan telah menjadi kebutuhan pokok bagi setiap individu. Pendidikan dapat menjadi sarana individu supaya dapat terhindarkan dari kebodohan. Semakin tinggi pendidikan maka akan semakin tinggi pula pengetahuan yang akan didapatkan.

Pendidikan mampu mengembangkan peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan berbagai macam problem dalam kehidupan yang dihadapinya. Oleh karena itu, pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik. Konsep pendidikan terasa sangat penting ketika kita sudah memasuki dunia masyarakat dan dunia kerja, karena yang bersangkutan harus menerapkan ilmu yang di pelajari untuk menghadapi berbagai problem yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari maupun yang akan datang

Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan peserta didik menuju kepada perubahan-perubahan tingkah laku baik dari segi intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai makhluk individual dan makhluk sosial. Sehingga berhasil atau tidaknya pencapaian suatu tujuan pendidikan ini tergantung pada proses pembelajarannya sehingga adanya proses reaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu tersebut.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) suatu gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan mempelajari alam semesta, benda-benda yang dipermukaan bumi, didalam perut bumi dan diluar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun tidak dapat diamati dengan indera..

Delila (2020:35). Animaker adalah sebuah platform atau software pembuat animasi berbasis online. Aplikasi ini telah tersedia berbagai macam background dan karakter yang dibutuhkan. Keunggulan dari media animaker adalah memudahkan peserta didik untuk memahami pelajaran karena video dibuat secara audiovisual selain itu media video bertujuan untuk membuat kegiatan belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk belajar. Strategi pembelajaran adalah rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran yang terkait dengan pengelolaan peserta didik, pengelolaan peserta didik, pengelolaan guru, pengelolaan kegiatan pembelajaran, pengelolaan lingkungan belajar, pengelolaan sumber belajar,

dan penelitian agar pembelajaran lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang di tetapkan.

Animasi berasal dari kata “*to animate*” yang artinya membuat seolah-olah hidup dan bergerak. animasi adalah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupah hingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita. Media animasi yang merupakan bagian dari multimedia tersebut adalah media yang mengandung suara, tulisan dan gambar yang dapat bergerak.

Media animasi memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah media animasi merupakan penggabungan dari beberapa media seperti audio, teks, gambar, sehingga menjadi satu kesatuan penyajian, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, tidak membosankan sehingga membantu proses penyampaian materi kepada siswa

Suprijono dalam Thobroni (2016:20) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar siswa yang didapatkan melalui pendidikan akan mampu bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat. Keadaan persaingan saat ini diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu sumber daya manusia yang terampil.

Wahyuningtyas dan Sulasmono, (2020:24). Proses belajar mengajar, media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting selama pembelajaran. Guru menggunakan media pembelajaran sebagai perantara atau jembatan dalam menyampaikan materi agar dapat dengan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar sehingga membawa pengaruh banyaknya pengetahuan terhadap peserta didik. Media pembelajaran berfungsi membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar dan mengaktifkan respon peserta didik.

Berdasarkan hasil belajar siswa yang diberikan oleh Guru kelas III di SD Negeri 060934 Jl.Luku II. Ternyata guru di sekolah masih dominan menggunakan metode ceramah selama proses pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan guru. Hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPA dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas III A dan B**

NILAI	Jumlah siswa	Presentase(%)
$\geq 70$	18	60%
$> 70$	13	40%
	31	100%

(Sumber : Guru kelas III SD Negeri 060934 JL.LUKU II)

Dapat dilihat dari hasil belajar siswa, masih banyak peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan guru Karena pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan. Dari 31 siswa kelas IIIa dan IIIb. 18 Siswa (60%) yang memahami materi pembelajaran, sedangkan yang kurang memahami materi pembelajaran 13 Siswa (40 % ). Berdasarkan hasil belajar siswa, maka peneliti berkeinginan mengatasi permasalahan hasil belajar pada peserta didik dalam mempelajari IPA. Untuk itu peneliti sangat ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh media animasi berbasis animaker untuk meningkatkan hasil belajar IPA perubahan energi kelas III”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Hasil belajar siswa masih rendah terlihat dari kurangnya perhatian terhadap pembelajaran IPA.
2. Kurangnya penerapan Media animasi berbasis animaker terhadap peserta didik.
3. Belum adanya variasi media yang digunakan oleh guru.
4. Peserta didik bosan dalam materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

## 1.3 Batasan Masalah

Penggunaan media animasi berbasis animaker perubahan wujud benda untuk mengukur hasil belajar siswa IPA kelas III SD Negeri 060934 JL.LUKU II.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Media animasi berbasis animaker IPA Perubahan Energi III SD Negeri 060934 Tahun Ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik tanpa menggunakan media animasi berbasis animaker pada mata pelajaran IPA Perubahan Energi kelas III SD Negeri 060934 Tahun Ajaran 2023/2024?
3. Apakah ada pengaruh signifikan penggunaan media animasi berbasis animaker materi Perubahan Energi IPA kelas III di SD Negeri 060934 Tahun Ajaran 2023/2024?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media animasi berbasis animaker IPA Perubahan Energi kelas III SD Negeri 060934 Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik tanpa menggunakan media animasi berbasis animaker IPA Perubahan Energi kelas III SD Negeri 060934 Tahun Ajaran 2023/2024.
3. Untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media animasi berbasis animaker materi Perubahan Energi IPA kelas III di SD Negeri 060934 Tahun Ajaran 2023/2024.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat:

#### **1. Bagi siswa**

- a. Bagi siswa, dapat memberikan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan membawa dampak pada peningkatan hasil belajar IPA
- b. Dapat meningkatkan keingintahuan peserta didik agar lebih aktif dan percaya diri dalam bertanya di dalam kelas dengan materi yang disampaikan guru.

#### **2. Bagi guru**

- a. Mampu mengarahkan siswa secara cepat dalam membuat media animasi berbasis animaker.
- b. Sebagai salah satu alternatif guru untuk mengetahui pengetahuan siswa

menggunakan media animasi berbasis animaker dalam memberi pengajaran didalam kelas.

3. Bagi sekolah

- a. Memberikan sarana bagi pihak sekolah dalam meningkatkan kreativitas guru dalam proses belajar mengajar

4. Bagi peneliti

- a. Bagi peneliti selanjutnya, Untuk hasil belajar peserta didik perencanaan apa yang dilakukan guru agar peserta didik mampu meningkatkan materi IPA wujud benda kelas III SD Negeri 060934 Tahun Ajaran 2023/2024.

