

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian yang *inheren* dengan kehidupan. Pemahaman seperti ini, mungkin terkesan, tetapi jika mencoba menurut alur dan proses kehidupan manusia, maka tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan telah mewarnai jalan panjang kehidupan manusia dari awal sampai akhir. Pendidikan menjadi pengawal sejati dan menjadi kebutuhan dasar kehidupan manusia, (Cucu Sutionah, 2021: 20).

Para ahli mengemukakan beberapa definisi, di antaranya Menurut Edward Humrey dalam (Cucu Sutionah, 2021: 20) “pendidikan adalah sebuah penambahan keterampilan atau pengembangan ilmu pengetahuan dan pemahaman sebagai hasil latihan, studi dan pengalaman”. Menurut Ki Hajar Dewantara seperti dikutip Alisuf Sabri bahwa “Pendidikan adalah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dan mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi tingginya”. Menurut Driyarkara “Pendidikan adalah upaya memanusiakan manusia muda”. (Cucu Sutionah, 2021:21).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum sekolah dasar. Namun, seringkali siswa di tingkat SD mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPA yang abstrak dan kompleks. Selain itu, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ini juga dapat menjadi tantangan.

Dalam era digital saat ini, teknologi multimedia seperti media video animasi kartun menawarkan potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA. Media tersebut memiliki keunggulan visual yang menarik perhatian serta mampu menyampaikan informasi secara interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Melalui penggunaan media video animasi kartun, diharapkan dapat memberikan stimulus visual yang lebih kuat kepada siswa kelas III SD. Animasi kartun dapat membantu menjelaskan konsep-konsep IPA secara lebih jelas dan mudah dipahami oleh anak-anak. Selain itu, integrasi teknologi seperti ini juga memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran secara dinamis dan interaktif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada wali kelas III SD Negeri 064023 Kemenangan Tani. Pertama, siswa sering tidak fokus selama proses pembelajaran berlangsung karena kurang menariknya media pembelajaran. Selain itu membuat siswa tidak memahami materi ciri-ciri makhluk hidup yang disampaikan guru. Karena proses pembelajaran hanya terdapat pada guru, sehingga siswa masih terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran. Kedua, guru lebih menggunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran IPA di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani. Sedangkan siswa lebih senang dalam melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini siswa cenderung tidak semangat dalam memahami materi. Ketiga, tidak bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung di kelas. Kebanyakan guru hanya menggunakan metode ceramah dan media gambar dan proses pembelajaran, bukan berarti metode ceramah dan media gambar tidak baik digunakan secara berulang-ulang dapat membuat siswa menjadi bosan dan jenuh di dalam kelas. Sebaiknya sebagai seorang guru lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran dan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan karakteristik siswa dikelas III SD Negeri 064023 Kemenangan Tani.

Terdapat berbagai cara yang dapat dipergunakan pendidik untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, salah satunya adalah penggunaan media berupa video kartun. Video animasi kartun merupakan sarana yang diberikan guru kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, agar dapat memberikan kesan yang lebih menarik. Dengan adanya penggunaan media tersebut tentunya akan memberikan suasana belajar yang lebih nyaman dan menyenangkan, serta dapat mengurangi rasa jenuh dan bosan bagi peserta didik. Dari hasil pengamatan penulis, masih banyak pengajar yang belum mengembangkan media pembelajaran

yang efektif bagi siswa. Saat ini metode pada kegiatan belajar masih berfokus pada buku pelajaran, sehingga membuat suasana belajar masih sangat rutinitas. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini penulis akan mengembangkan metode pembelajaran menggunakan “Media Video Animasi Kartun”.

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI KARTUN PADA MATA PELAJARAN IPA PESERTA DIDIK KELAS III SDN 064023 KEMENANGAN TANI TAHUN PELAJARAN 2023/2024”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pembelajaran masih kurang melibatkan peran aktif siswadan kurang memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran berlangsung.
2. Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Siswa sering tidak fokus selama praktek pembelajaran berlangsung karena siswa mudah merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar permasalahan menjadi lebih efektif dan efisien. Penelitian ini akan difokuskan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat kelas III Sekolah Dasar. Pengembangan akan dilakukan menggunakan media video animasi kartun. Penelitian ini akan melibatkan siswa-siswa kelas III SD, dengan mempertimbangkan karakteristik dan kemampuan pemahaman mereka pada usia tersebut. Fokus penelitian akan diberikan pada bagaimana penggunaan media video animasi kartun dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA. Hal yang dibatasi dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Media Video Animasi Kartun

untuk meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran IPA materi Ciri-ciri Makhluk Hidup dikelas III SDN 064023 Kemenangan Tani”.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media Video Animasi Kartun pada pelajaran IPA Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SD Negeri 064023 Kemenangan Tani?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media Video Animasi Kartun pada pelajaran IPA materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SD Negeri 064023 Kemenangan Tani?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran pada mata pembelajaran IPA Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SD Negeri 064023 Kemenangan Tani.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran pada pembelajran IPA Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Kelas III SD Negeri 064023 Kemenangan Tani.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang akan dilaksanakan ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peneliti sebagai sumbangsih pemikiran dan untuk meraih gelar sarjana strata satu (S1) pada program studi pendidikan guru sekolah dasar penelitian ini sekaligus sebagai penambah wawasan didalam berpikir serta dapat menerapkan ilmu yang didapat dari penelitian ini.
2. Bagi siswa dapat memotivasi siswa dalam memahami pelajaran IPA dengan Media Video Animasi Kartun sehingga hasil belajar IPA dapat meningkat.

3. Bagi guru hasil penelitian dari “Pengembangan Media Video Animasi Kartun Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA” agar siswa termotivasi belajar terkhusus pada mata pelajaran IPA.
4. Bagi peneliti berikutnya, dapat menerapkan media video animasi kartun untuk motivasi belajar pada mata pelajaran IPA.

