

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan guna menjadi individu yang bermanfaat. Pengetahuan yang bernilai tidak hanya bersifat teoritis atau berfokus pada aspek kognitif semata, tetapi juga memperhatikan aspek afektif dan psikomotor. Tingginya kualitas pendidikan tercermin dari sekolah yang dikelola dengan baik serta keberadaan guru yang cerdas dan inovatif, yang mampu menciptakan pembelajaran yang tidak hanya menghasilkan siswa yang cerdas tetapi juga kreatif.

Selain itu, pendidikan merupakan elemen penting dalam kehidupan manusia, yang membantu individu memahami cara menjalani kehidupan dan mempertahankan eksistensi mereka. Melalui pendidikan, perilaku seseorang, terutama peserta didik, dapat diarahkan ke arah yang lebih positif. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang disadari dan dirancang secara sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya. Potensi tersebut mencakup aspek spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Proses pembelajaran di sekolah umumnya melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyampaikan materi pembelajaran, sementara siswa bertindak sebagai penerima informasi tersebut. Oleh karena itu, guru memiliki peran krusial dalam mencapai tujuan pembelajaran. Maka, guru dituntut untuk memiliki kompetensi khusus, baik dalam mengelola kelas, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, maupun dalam memilih model atau metode pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar.

Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam

keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam memahami materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi perkembangbiakan tanaman, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif agar siswa lebih mudah memahami konsep yang bersifat abstrak. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi. Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah media animasi. Media animasi dapat menyajikan konsep secara visual dan menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang kompleks. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SD dalam pembelajaran IPAS materi perkembangbiakan tanaman di SD Negeri 105316 Beranti.

Menurut Sardiman (2019), minat belajar merupakan kecenderungan seseorang untuk tertarik dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Minat belajar yang tinggi akan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, menurut Sunarto dan Agung (2021), minat belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan belajar, metode pengajaran, dan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Sementara itu, menurut Mayer (2020), media animasi merupakan salah satu bentuk multimedia yang efektif dalam pembelajaran karena dapat menyajikan informasi secara visual dan interaktif. Animasi membantu siswa dalam memahami konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan menarik. Selain itu, penelitian oleh Wibowo et al. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa serta memperbaiki pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan Kusuma (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini karena media animasi mampu menyajikan materi secara lebih interaktif dan mudah dipahami. Selain itu, penelitian oleh Nugroho (2024) juga menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan media animasi menunjukkan peningkatan minat belajar yang

signifikan dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini akan meneliti lebih lanjut bagaimana pengaruh media animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SD pada pembelajaran IPAS materi perkembangbiakan tanaman di SD Negeri 105316 Beranti.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap guru wali kelas IV di SD Negeri 105316 Beranti pada Tahun Ajaran 2024/2025, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS, khususnya pada materi perkembangbiakan tanaman, belum sepenuhnya dipahami oleh seluruh siswa. Salah satu permasalahan utama yang muncul adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan. Banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep perkembangbiakan tanaman, terutama karena sifatnya yang abstrak dan tidak dapat diamati secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi belajar yang menunjukkan bahwa beberapa siswa masih mendapatkan nilai di bawah standar Kriteria Ketuntasan Target Pelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 70. Rincian data terkait dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. 1 Data Nilai KKTP Kelas IV SDN 105316 Beranti

Kelas	KKTP	Nilai	Jumlah siswa	Prestanse		
			Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
IVA	70	<70	11	7	57,57%	28,23%
IVB		<70	8	6	72,57%	43,45%

Hasil Tabel 1.1 di atas menunjukkan bahwa setiap materi pelajaran memiliki tingkat kesulitan yang bervariasi. Di satu sisi, terdapat materi pelajaran yang dapat disampaikan tanpa memerlukan alat bantu. Namun, di sisi lain, ada materi yang membutuhkan alat bantu dalam penyampaian, seperti media pembelajaran.

Materi pelajaran dengan tingkat kesulitan tinggi cenderung sulit dipahami oleh siswa. Ketika siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, hal ini

dapat menimbulkan rasa bosan dan menurunkan motivasi mereka untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio-visual animasi. Media ini memiliki keunggulan berupa tampilan gambar berwarna, suara, serta teks sebagai penjelasan materi, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep yang diajarkan dengan lebih mudah.

Selain itu, media animasi termasuk dalam teknologi pembelajaran yang terus berkembang. Penggunaannya memerlukan perangkat tambahan seperti infokus dan sumber daya listrik untuk menampilkan gambar serta suara yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 105316 Beranti, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **"Pengaruh Media Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD pada Pembelajaran IPAS Materi Perkembangbiakan Tanaman di SD Negeri 105316 Beranti."**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis menetapkan permasalahan berdasarkan identifikasi sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa kurang bervariasi.
2. Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.
3. Siswa cenderung pasif dan kurang bersemangat dalam pembelajaran IPAS.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diperoleh, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian ini pada pengaruh media animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SD pada pembelajaran IPAS materi perkembangbiakan tanaman di SD Negeri 105316 Beranti.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa uraian dan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana minat belajar siswa tanpa menggunakan media animasi dalam pembelajaran IPAS materi perkembangbiakan tanaman di kelas IV SD Negeri 105316 Beranti?
2. Bagaimana minat belajar siswa dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran IPAS materi perkembangbiakan tanaman di kelas IV SD Negeri 105316 Beranti?
3. Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS materi perkembangbiakan tanaman di kelas IV SD Negeri 105316 Beranti?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui minat belajar siswa tanpa menggunakan media animasi dalam pembelajaran IPAS materi perkembangbiakan tanaman di kelas IV SD Negeri 105316 Beranti.
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran IPAS materi perkembangbiakan tanaman di kelas IV SD Negeri 105316 Beranti.
3. Untuk mengetahui ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS materi perkembangbiakan tanaman di kelas IV SD Negeri 105316 Beranti.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai penggunaan media animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya terkait efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Membantu guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik dengan memanfaatkan media animasi. Memberikan alternatif dalam menyampaikan materi IPAS, khususnya tentang perkembangbiakan tanaman, agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Meningkatkan kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Membantu siswa memahami konsep perkembangbiakan tanaman dengan lebih mudah melalui tampilan visual yang menarik. Menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Mendorong penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Menjadi referensi bagi sekolah dalam mengimplementasikan media animasi sebagai bagian dari inovasi pembelajaran di era digital.