

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang permanen dalam kehidupan melalui pendidikan manusia menjadi lebih baik, hal ini tidak bisa dipungkiri lagi bahwa pendidikan telah mewarnai kehidupan manusia dari awal hingga akhir. Melalui upaya pengajaran, latihan, proses perbuatan, dan cara mendidik, karena pendidikan merupakan sebuah kegiatan yang berurusan dengan manusia. Pada abad 21 peran guru atau pendidik harus semakin optimal dituntut untuk produktif, kreatif, inovatif dan mandiri serta bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi yang sudah tersedia untuk diterapkan dalam proses pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang menarik, kreatif, tidak membosankan dan membuat para peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengembangkan potensi dirinya dan lebih mudah dalam memahami setiap pelajaran yang diberikan, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan, karena melalui pendidikan manusia menjadi lebih terdidik, kreatif, berfikir kritis, memiliki kepribadian yang baik, dan memiliki pengetahuan yang lebih luas dan tinggi. Pendidikan di era globalisasi dan modern ini menjadi salah satu tantangan bagi guru atau pendidik untuk menghadapi kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat, dalam dunia Pendidikan. pendayagunaan teknologi monitoring dan evaluasi yaitu mempunyai tujuan untuk meningkatkan pendidikan agar bisa bersaing, bersanding, dan bertanding dengan negara-negara lainnya.

Media ialah sesuatu yang berfungsi sebagai penghubung ketika menyampaikan materi pembelajaran dalam sebuah kegiatan belajar dan

mengajar (Friska 2021). Media pembelajaran ialah suatu hal yang tak terpisahkan dari proses pembelajaran (Andriani 2019). Media pembelajaran membuat peserta didik jauh lebih cepat paham akan materi yang disampaikan guru. Penggunaan kurikulum 2013 memberikan tuntutan setiap sekolah menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran Tematik ialah gabungan dari berbagai mata pelajaran yang saling berkaitan dan disajikan pada satu tema selanjutnya disampaikan kepada peserta didik dalam satu rangkaian materi (Putri and Desyandri 2019).

Pembelajaran tematik di kelas akan lebih bermakna apabila pembelajaran menyenangkan dan mampu memberikan pengalaman pada peserta didik. Pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna apabila dalam penyampaian menggunakan perantara atau media pembelajaran. Pembelajaran tematik lebih membantu siswa dalam menyerap pembelajaran karena pelaksanaannya sesuai pada tahap perkembangan siswa, yaitu melihat segala sesuatunya dalam satu keutuhan dan saling berkaitan dengan lainnya. penggunaan media dapat menambah minat belajar sehingga berpengaruh pada hasil belajar.

Media adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, ide, atau pesan kepada orang lain. Dalam konteks pendidikan, media berfungsi untuk mendukung proses belajar mengajar dengan cara yang lebih efektif dan menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai jembatan untuk mempermudah siswa lebih memahami materi adalah media video animasi. Menurut Media video animasi dapat dijadikan sebagai perangkat pembelajaran yang siap digunakan kapanpun untuk menyampaikan tujuan pembelajaran tertentu.

Proses pengalaman belajar untuk tercapainya hasil belajar yang maksimal maka guru sebagai pendidik mampu merancang berbagai inovasi dalam pembelajaran. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru kelas III Upt SD Negeri 064026 Medan Tuntungan, peneliti menemukan beberapa

permasalahan yang terjadi dikelas terkait hasil belajar peserta didik yang masih rendah.

**Tabel 1.1 Nilai Ulangan Mata Pelajaran Kelas III Tahun
Pelajaran 2024/2025**

KKM	Kelas	Jumlah Siswa	Lulus	Tidak Lulus
70	Kelas III A	23	15	8
	Kelas III B	22	10	12
	Jumlah	45	25	20

Sumber: (Data Nilai Ulangan dari, Wali Kelas III Upt SD Negeri 064026 Medan Tuntungan)

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada saat berlangsungnya proses pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran Tematik oleh siswa kelas III Upt SD Negeri 064026 Medan Tuntungan yaitu: Sebagian siswa kurang mengetahui tentang materi Tematik Subtema 2, Media yang kurang bervariasi atau kurang menarik, rendahnya hasil belajar siswa, Pada kegiatan pembelajaran, siswa cuman hanya mendengarkan penjelasan dari guru, terdapat beberapa siswa yang nilainya belum mencapai KKM dan Siswa cenderung tidak mau bertanya meskipun belum mengerti yang disampaikan, siswa cenderung menundukan kepala. Observasi yang dilakukan di Upt SD Negeri 064026 Medan Tuntungan adalah tentang keaktifan siswa yang rendah, tingkat keterkaitan siswa terhadap pelajaran rendah, keaktifan pada pembelajaran wujud benda, sesuai dengan kondisi saat ini peneliti perhatikan pada proses pembelajaran ada beberapa siswa yang berdiskusi dengan teman pada saat guru menyampaikan pembelajaran.

Karena permasalahan di atas, penulis mencoba membuat suatu media pembelajaran berupa media video animasi edukatif berbantuan *powtoon* yang diharapkan dapat membantu mengalihkan perhatian siswa dan memahami

materi yang disampaikan juga membuatnya masuk dalam memori atau ingatan jangka panjang mereka, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar belajar khususnya pada mata pelajaran Tematik Subtema 2 Wujud Benda.

Selain itu, beberapa peneliti telah mencoba memberikan dukungan terhadap keefektifan penggunaan media animasi edukatif dalam mengajarkan Tematik Subtema 2 Wujud Benda dalam penelitian-penelitian mereka. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui bagaimana dan kapan penggunaan teknologi dalam membantu keefektifan pengajaran Tematik Subtema 2 Wujud Benda.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa menggunakan media animasi dalam proses pembelajaran lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional. Berdasarkan hal-hal tersebut, maka penulis mencoba melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Edukatif Berbantuan Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas III Upt SD Negeri 064026 Medan Tuntungan T.P 2024/2025 ”**

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Terdapat nilai siswa yang belum mencapai KKM pada mata pelajaran Tematik.
2. Kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik

1.3 Batasan Masalah

Banyak hal yang menyebabkan siswa mengalami masalah dalam belajar ilmu pengetahuan alam. Berdasarkan indentifikasi masalah, penulis

memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan. Peneliti hanya membatasi permasalahan pada pengaruh media pembelajaran video animasi edukatif terhadap hasil belajar siswa kelas III A Upt SD Negeri 064026 Medan Tuntungan pada mata pelajaran Tematik. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media video animasi edukatif berbantuan *powtoon* pada materi wujud benda pada siswa kelas III Upt SD Negeri 064026 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2024/2025 ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan media video animasi edukatif berbantuan *powtoon* pada materi wujud benda pada siswa kelas III Upt SD Negeri 064026 Tahun Pelajaran 2024/2025?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi edukatif berbantuan *powtoon* pembelajaran pada materi wujud benda terhadap hasil belajar siswa kelas III Upt SD Negeri 064026 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan media video animasi edukatif berbantuan *powtoon* pembelajaran pada materi wujud benda pada siswa kelas III Upt SD Negeri 064026 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2024/2025

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media video animasi edukatif berbantuan *powtoon* pada materi wujud benda pada siswa kelas III Upt SD Negeri 064026 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2024/2025.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi edukatif berbantuan *powtoon* pada materi wujud benda terhadap hasil belajar siswa kelas III Upt SD Negeri 064026 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Teoritis dan Praktis

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 pembelaj

