

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1.Latar belakang masalah**

Dalam proses pembelajaran, hasil belajar merupakan tujuan utama yang ingin dicapai. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, hasil belajar siswa dapat diartikan sebagai kemampuan yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar. Umumnya, hasil belajar berupa keterampilan dan perilaku baru yang didapatkan dari latihan dan pengalaman. Menurut Nawai dalam K. Brahim (2012: 67), hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran di sekolah, yang dinyatakan melalui skor yang diperoleh dari hasil tes terkait sejumlah materi tertentu.

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, siswa perlu dibimbing melalui proses pembelajaran yang menyenangkan. Guru sebagai pendidik tidak hanya harus menguasai materi, tetapi juga didukung dengan keterampilan mengajar yang mencakup penggunaan model, media, dan metode yang efektif dalam pembelajaran. Sebagai pendidik, guru bertugas memberikan pengetahuan dan keterampilan yang relevan sesuai dengan kurikulum. Selain itu, guru juga berperan sebagai pembimbing dalam proses pembelajaran, membantu siswa memecahkan masalah, dan memberikan arahan mengenai cara belajar yang efektif. Guru menilai kemampuan dan kemajuan siswa melalui tes, tugas, serta observasi, serta dituntut untuk mampu menghadirkan metode dan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna menyesuaikan dengan perkembangan teknologi.

Sejalan dengan perkembangan tersebut, kurikulum di Indonesia yang dirancang untuk mencapai hasil belajar telah mengalami perubahan signifikan dari waktu ke waktu, menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, perkembangan teknologi, dan tuntutan zaman.

Sesuai dengan perkembangan zaman, kurikulum di Indonesia yang dirancang untuk mencapai hasil belajar telah mengalami perubahan signifikan dari waktu ke waktu, menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, perkembangan teknologi, dan tuntutan globalisasi. Beberapa faktor kunci yang menjadi dasar perkembangan kurikulum untuk mencapai hasil belajar yang optimal antara lain pendekatan berbasis kompetensi, pembelajaran yang berpusat pada siswa, integrasi teknologi, pembelajaran interdisipliner, asesmen berbasis proses dan hasil, kurikulum inklusif serta beragam, dan pengembangan karakter serta keterampilan hidup. Dengan adanya perubahan-perubahan ini, kurikulum dirancang agar lebih adaptif terhadap perubahan zaman, sehingga diharapkan hasil belajar siswa menjadi lebih relevan dengan kebutuhan masa kini.

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka (2022), mata pelajaran IPA telah berganti menjadi IPAS, yang merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Mata pelajaran ini menggabungkan konsep IPA dan IPS, dengan tujuan memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh tentang alam dan sosial. Melalui IPAS, siswa diajak untuk mempelajari berbagai fenomena alam dan sosial secara terpadu, mulai dari proses-proses ilmiah di alam hingga dinamika kehidupan masyarakat. Pendekatan interdisipliner yang diterapkan dalam IPAS mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan analitis.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V saat observasi, diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran, guru masih jarang menggunakan media video animasi dan lebih sering menggunakan media manual seperti buku dan papan tulis. Akibatnya, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, dan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS belum mencapai target yang diharapkan. Banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh sekolah. Rendahnya nilai IPAS ini disebabkan oleh pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif serta kurang menarik bagi mereka.

Rendahnya hasil belajar siswa kelas V dapat dilihat dari data di bawah ini :

**Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 104219  
Tanjung Anom Tahun Ajaran 2024/2025**

| KELAS | KKTP | JUMLAH SISWA |              | PERSENTASE% |              |
|-------|------|--------------|--------------|-------------|--------------|
|       |      | TUNTAS       | TIDAK TUNTAS | TUNTAS      | TIDAK TUNTAS |
| V-A   | 70%  | 9            | 15           | 37,5%       | 62,5%        |
| V-B   |      | 8            | 14           | 36,36%      | 73,64%       |

SD Negeri 104219 Tanjung Sumber Data : SD Negeri Tanjung Anom

Berdasarkan tabel 1.1, dapat disimpulkan bahwa dari 46 siswa kelas V, hanya 17 siswa yang dinyatakan tuntas dalam hasil belajar. Di kelas V-A yang terdiri dari 24 siswa, hanya 9 siswa (37,5%) yang mencapai nilai KKTP, sedangkan 15 siswa (62,5%) belum mencapai nilai tersebut. Sementara itu, di kelas V-B yang berjumlah 22 siswa, 8 siswa (36,36%) berhasil mencapai nilai KKTP, sedangkan 14 siswa (63,64%) belum mencapainya.

Dari total 46 siswa kelas V, hanya 17 siswa yang dinyatakan lulus KKTP, sedangkan 29 siswa belum lulus. Salah satu faktor penyebab rendahnya capaian ini adalah minimnya penggunaan media pembelajaran, terutama media berbasis video animasi. Hal ini berdampak pada keaktifan siswa, di mana mereka cenderung pasif, takut mengemukakan pendapat, dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Kurangnya penggunaan media interaktif juga menyebabkan rendahnya kerja sama di antara siswa. Oleh karena itu, diperlukan perubahan dalam suasana pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

Untuk mewujudkan peningkatan hasil belajar, pendidik perlu menggunakan media pembelajaran yang efektif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media interaktif berbasis video animasi. Pembelajaran interaktif ini melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, di mana video animasi memfasilitasi interaksi antara siswa, guru, serta materi pembelajaran. Tujuan utama dari media ini adalah meningkatkan keterlibatan siswa, mengembangkan

mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta memperdalam pemahaman konsep.

Media video animasi merupakan alat pembelajaran yang efektif karena memadukan elemen visual bergerak, suara, teks, dan narasi untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks. Media ini menarik dan interaktif, sehingga sangat bermanfaat dalam meningkatkan minat belajar, terutama pada materi-materi yang sulit dipahami hanya melalui teks atau gambar statis, seperti pada bidang sains.

Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran sebaiknya digunakan media yang menarik agar siswa lebih termotivasi, aktif, dan hasil belajarnya meningkat. Seperti yang dinyatakan oleh Rohmalia Wahab (2016), pembelajaran interaktif adalah metode atau teknik yang digunakan guru saat menyajikan materi pelajaran, di mana guru berperan utama dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan edukatif. Hal ini mencakup interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, serta interaksi dengan sumber belajar, guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Siswa diajak untuk mengajukan pertanyaan, merumuskan masalah, dan mencari jawaban melalui aktivitas observasi atau penyelidikan.

Media pembelajaran berperan penting dalam membantu pemahaman siswa, khususnya dalam materi Ilmu Pengetahuan Alam. Media yang akan digunakan dalam proposal skripsi ini adalah video animasi. Peneliti berharap bahwa media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam belajar, menciptakan suasana yang lebih menyenangkan, serta memudahkan pemahaman siswa terhadap materi tentang sistem pencernaan manusia, sehingga hasil belajar mereka meningkat dan memenuhi KKTP.

Melihat kurang maksimalnya hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS di SDN 101943 Tanjung Anom, peneliti merasa perlu mencari solusi agar hasil belajar lebih optimal. Oleh karena itu, peneliti berencana menyusun proposal skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Interaktif Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pencernaan Manusia di Kelas V SDN 104219 Tanjung Anom Tahun Ajaran 2024/2025”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

1. Proses pembelajaran di SDN 104219 Tanjung Anom masih jarang menggunakan media pembelajaran termasuk media pembelajaran interaktif
2. Siswa kurang aktif karena tidak tertarik dengan proses pembelajaran.
3. Siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran dan masih takut mengemukakan pendapat.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penulis membatasi masalah yang ada untuk mendapatkan pembahasan yang lebih baik sehingga tujuan penulisan proposal skripsi ini dapat tercapai yaitu Pengaruh Media Interaktif Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di kelas V SDN 104219 Tanjung Anom T.A 2024/2025.

## **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan di atas, maka masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media interaktif berbasis video animasi pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SDN 101942 Tanjung Anom T.A 2024/2025 ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan media interaktif berbasis video animasi pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SDN 104219 Tanjung Anom T.A 2024/2025?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media interaktif berbasis video animasi pada materi pencernaan manusia di kelas V SDN 104219 Tanjung Anom T.A 2024/2025?

## **1.5 Tujuan penelitian**

Sebagaimana perumusan masalah di atas, tujuan dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media interaktif berbasis video animasi pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SDN 104219 Tanjung Anom Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan media interaktif berbasis video animasi pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SDN 104219 Tanjung Anom Tahun Ajaran 2024/2025.
3. Untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media interaktif berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia di kelas V SDN 104219 Tanjung Anom Tahun Ajaran 2024/2025.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti. Adapun manfaatnya sebagai berikut:

##### **1. Bagi Siswa**

Penelitian ini memberikan pengalaman konkret kepada siswa dalam proses pembelajaran IPAS dengan menggunakan media interaktif berbasis video animasi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka sesuai dengan yang diharapkan.

##### **2. Bagi Guru**

Penelitian ini dapat memotivasi guru untuk menerapkan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan menarik bagi siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam memperbaiki proses pembelajaran yang lebih efektif.

##### **3. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam mengembangkan keterampilan guru, khususnya dalam pembelajaran IPAS, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

##### **4. Bagi Penulis**

Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian tindakan kelas berikutnya atau di masa mendatang dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.