

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan dengan sadar dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa agar memiliki kepribadian, karakter, keterampilan yang berguna bagi diri sendiri, bangsa, negara, dan masyarakat. Dengan memiliki pendidikan menurut Sudirman et al.,(2024) seseorang mendapat dampak yang positif dalam kehidupannya, yang dapat mengubah sikap dan juga perilakunya serta mengembangkan kemampuan mental, dan lain sebagainya. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini, sangat memberikan dampak yang besar dalam pendidikan. Hal tersebut juga akan berdampak kepada guru dalam hal bagaimana guru tersebut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam hal menyesuaikan keadaan perkembangan teknologi, pada zaman modern ini. Sekarang ini, guru bukan lagi satu-satunya sebagai sumber belajar yang dapat memberi pengetahuan dan sumber informasi bagi peserta didik. Kondisi perkembangan teknologi saat ini sangat menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif. Kreatif merupakan dimana guru memiliki pengetahuan daya cipta, sedangkan inovatif merupakan ide-ide baru dan kreasi baru Pangestu et al., (2021).

Menjadi seorang guru yang kreatif dan inovatif, guru dapat memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini untuk membuat pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran melalui *video animasi*. Video animasi ini tergolong dari media audio dan visual, suara dan gambar ditampilkan secara bersamaan Lukman et al.,(2019). Jadi media ini sangat membantu guru dan juga siswa dalam hal menyampaikan dan menerima pembelajaran, dimana peserta didik dapat menggunakan dua alat indera secara bersamaan, yaitu penglihatan dan pendengaran. Hasil dari belajar yang memuaskan dapat diperoleh dari proses pembelajaran yang juga berkualitas. Pembelajaran yang berkualitas ialah dimana

guru mampu menciptakan lingkungan belajar yang hidup, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam kelas, siswa memberikan umpan balik yang positif selama proses pembelajaran dilaksanakan Safitri et al.,(2024).

Kenyataannya, sebagian besar siswa di sekolah dasar memiliki minat belajar yang rendah dalam proses pembelajaran dikarenakan oleh beberapa penyebab. Pertama media game saat ini sangat mempengaruhi siswa yang rentan malas belajar, karena terlalu mencintai dunia game. Kedua, lingkungan sekolah yang belum memiliki fasilitas lengkap untuk melakukan proses pembelajaran. Ketiga, guru yang terlalu mengerti menggunakan teknologi dengan tepat. Penyebab inilah yang sering menyebabkan proses pembelajaran akan terlihat monoton, tidak nyaman, dan tidak bermakna. Hal ini akan menimbulkan hasil belajar siswa yang rendah di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti bersama wali kelas IVA dan IVB di SD Bina Ceria Mandiri, terdapat beberapa masalah dalam pelajaran IPAS. Diantaranya, proses pembelajaran kurang efektif karena metode yang digunakan lebih sering berupa ceramah. Guru menjadi aktif dalam penyampaian materi tanpa melibatkan siswa, sehingga siswa tidak terlibat secara aktif. Hal ini membuat siswa sulit fokus dan merasa bosan. Berikut tabel hasil ulangan harian siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS:

Tabel 1. 1 Hasil Ulangan Harian IPAS Kelas IV Tahun Pelajaran 2025/2026
Sumber : Guru Gesima Situmorang kelas IV di SD Bina Ceria Mandiri

KKTP	Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak tuntas	Persen tuntas	Persen tidak tuntas	Total
75	IVA	17	8	9	47%	53%	100%
75	IVB	16	13	3	81%	19%	100%

Berdasarkan tabel diatas, dari 17 siswa kelas IV-A hanya 8 (47%) siswa yang mencapai ketutasan, sedangkan 9 (53%) siswa yang belum tuntas. Dikelas IV-B dari 16 siswa, hanya 13 (81%) siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan

3 (19%) siswa yang belum tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS masih rendah

Media merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran dengan lebih mudah dan lebih menyenangkan. Media pembelajaran akan sangat membantu seorang guru untuk lebih meringankan pekerjaannya untuk menyampaikan materi pembelajaran untuk mendapatkan hasil tujuan belajar yang baik (Amelia et al., 2025). Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan seorang peneliti pada penelitian sebelumnya, bahwa media pembelajaran berbasis video animasi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS, pada siswa sekolah dasar. berdasarkan hasil penelitian Safitri et al. (2024) bahwa dengan menggunakan media dalam pembelajaran yang berbasis video animasi sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV. Jadi dalam penelitian ini media pembelajaran berbasis video animasi memberi dampak yang positif kepada siswa dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Hasil penelitian selanjutnya yang dikemukakan oleh Amelia et al. (2025) bahwa penggunaan media pembelajaran berupa video animasi memberi dampak yang positif kepada pencapaian minat belajar siswa kelas V SD pelajaran IPAS SD Negeri 230 Palembang. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi ini sangat berpengaruh baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPAS.

Peneliti melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. penelitian dilakukan peneliti untuk melihat apakah sudah penggunaan media pembelajaran video animasi memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik di jenjang sekolah dasar. Hal ini peneliti lakukan karena ada tiga alasan, alasan yang pertama yaitu tidak semua sekolah dasar memiliki fasilitas yang lengkap. Alasan yang kedua yaitu, siswa yang memiliki latar belakang minat, kemampuan, dan karakter yang berbeda-beda. Alasan yang ketiga ialah apakah guru di jenjang sekolah dasar paham akan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi. Oleh karena itu, peneliti akan lebih fokus pada tiga alasan itu di tempat penelitian.

Berdasarkan beberapa uraian masalah yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah penelitian, bahwa media pembelajaran berbasis video animasi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS jenjang sekolah dasar. Dalam penulisan proposal skripsi ini penulis ingin lebih mendalami bahwa adanya kesenjangan antara harapan dan fakta tentang bagaimana media pembelajaran video animasi memberikan dampak kepada hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. sehubungan dengan itu penulis mengangkat judul skripsi untuk penelitian: “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Di SD Bina Ceria Mandiri”

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada judul penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di SD Bina Ceria Mandiri” adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang kurang memadai dalam proses pembelajaran.
2. Kemampuan dan minat belajar peserta didik yang berbeda-beda.
3. Peran guru dalam menggunakan media pembelajaran yang kurang kreatif.
4. Kenyataan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi pada satu permasalahan penelitian untuk membuat hasil penelitian yang maksimal yaitu, penggunaan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPAS di SD Bina Ceria Mandiri.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar IPAS dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi di kelas IV SD Bina Ceria Mandiri TA 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar IPAS siswa pada pembelajaran IPAS tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi di kelas IV SD Bina Ceria Mandiri TA 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan antara media video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa di kelas IV di SD Bina Ceria Mandiri TA 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, yang menjadi tujuan penelitian ialah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar IPAS menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi di kelas IV SD Bina Ceria Mandiri Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar IPAS siswa pada pembelajaran IPAS tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi di kelas IV SD Bina Ceria Mandiri Tahun Ajaran 2025/2026.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar IPAS siswa di kelas IV SD Bina Ceria Mandiri Tahun Ajaran 2025/2026

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan didapatkan dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Siswa
 - a. Membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran IPAS melalui video animasi yang menarik.
 - b. Meningkatkan semangat, minat, serta hasil belajar dikarenakan pembelajaran yang menari.
2. Bagi Guru
 - a. Menjadi bahan refleksi bagi guru untuk menentukan strategi pembelajaran yang tepat dan menarik.
 - b. Memberikan masukan tentang alat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk mendukung proses pembelajaran.
3. Bagi Sekolah
 - a. Mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan dan memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan.
 - b. Menjadi dasar untuk untuk mengembangkan fasilitas pembelajaran berbasis digital.
4. Bagi Peneliti
 - a. Menambah wawasan dan pengalaman dalam menerapkan media berbasis video animasi pada mata pembelajaran IPAS.
 - b. Melatih keterampilan melakukan penelitian pendidikan, khususnya dalam bidang media pembelajaran.