

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting dalam membentuk generasi yang cerdas, kreatif, dan berakhlak mulia. Melalui pendidikan, peserta didik dapat mengembangkan potensi diri serta kemampuan berpikir kritis untuk menghadapi perkembangan zaman. Hal ini sejalan dengan pendapat Santrock (2020) yang menyatakan bahwa pendidikan berperan penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik secara seimbang. Pendidikan tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga pembentukan keterampilan berpikir dan sikap.

Salah satu jenjang pendidikan yang memiliki peran fundamental dalam menanamkan dasar pengetahuan adalah Sekolah Dasar. Dalam Kurikulum Merdeka yang ditetapkan oleh Kemendikbudristek (2022), pembelajaran di SD menekankan pengembangan kompetensi melalui pendekatan yang terintegrasi dan kontekstual. Salah satunya diwujudkan melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir ilmiah, serta kesadaran peserta didik terhadap lingkungan alam dan sosial di sekitarnya.

Pendidikan merupakan sarana penting dalam membentuk generasi yang cerdas, kreatif, dan berakhlak mulia. Melalui pendidikan, peserta didik dapat mengembangkan potensi diri serta kemampuan berpikir kritis untuk menghadapi perkembangan zaman. Menurut Santrock (2020), pendidikan memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik secara seimbang. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan keterampilan berpikir dan sikap yang mendukung perkembangan peserta didik secara utuh.

Salah satu jenjang pendidikan yang memiliki peran fundamental dalam menanamkan dasar pengetahuan dan sikap belajar adalah Sekolah Dasar (SD). Pada jenjang ini, peserta didik berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga pembelajaran perlu disajikan secara kontekstual dan bermakna. Sejalan dengan hal tersebut, Kurikulum Merdeka yang ditetapkan oleh Kemendikbudristek (2022) menekankan pengembangan kompetensi melalui pembelajaran yang terintegrasi dan berpusat pada peserta didik. Salah satu bentuk implementasinya adalah penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir ilmiah, serta kesadaran peserta didik terhadap. Pada pembelajaran IPAS kelas III SD, salah satu materi penting yang harus dipahami peserta didik adalah siklus hidup hewan. Materi ini mempelajari tahapan pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, seperti metamorfosis pada kupu-kupu dan katak. Menurut Piaget (dalam Susanto, 2019), peserta didik usia sekolah dasar lebih mudah memahami konsep apabila disajikan secara konkret dan visual. Oleh karena itu, materi siklus hidup hewan memerlukan bantuan media pembelajaran yang mampu menampilkan proses perubahan bentuk secara jelas dan menarik.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang, diketahui bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Kondisi ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi secara menyeluruh. Hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada materi siklus hidup hewan.

Hasil wawancara dengan guru kelas III menunjukkan bahwa sebagian besar lingkungan alam dan sosial di sekitarnya.

peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak karena tidak adanya visualisasi yang memadai. Padahal, menurut Arsyad (2020), penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan, meningkatkan perhatian siswa, serta membantu pemahaman konsep yang sulit dijelaskan secara verbal. Selain itu, peserta didik sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif.

Materi siklus hidup hewan menuntut pemahaman konkret karena berhubungan dengan perubahan bentuk makhluk hidup dari waktu ke waktu. Tanpa bantuan media yang menarik, peserta didik hanya membayangkan proses tersebut secara abstrak. Akibatnya, banyak siswa belum mampu menjelaskan urutan metamorfosis secara tepat maupun membedakan antara metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional belum sepenuhnya efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 5 Agustus 2025 terhadap siswa kelas III di UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang, diperoleh data bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu nilai 70. Hasil ulangan harian menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi siklus hidup hewan masih tergolong rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan guru belum sepenuhnya efektif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menghadirkan materi secara konkret dan menarik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media video animasi. Menurut hasil penelitian Putri & Wahyudi (2021), penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar terbukti dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep siswa. Oleh karena itu, penggunaan media video animasi diharapkan mampu membantu peserta didik memahami materi siklus hidup hewan secara lebih jelas serta meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III.

Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar IPAS Materi Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas III UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang

Kelas	Nilai Rata-Rata	Siswa yang tuntas	Siswa tidak tuntas	Jumlah Siswa
III A	66,4	11	14	25
III B	67,2	12	13	25

Sumber: Guru Sd Negeri 105324 Ujung Serdang

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa pada kedua kelas masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

Dari 50 siswa, hanya 23 siswa (45%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 27 siswa (55%) belum tuntas. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS pada materi siklus hidup hewan belum berjalan efektif. Cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti media video animasi. Video animasi memiliki keunggulan karena mampu menampilkan gambar bergerak, suara, warna, dan narasi yang menarik.

Melalui video animasi, siswa dapat melihat secara langsung proses metamorfosis atau perubahan bentuk pada hewan, sehingga konsep yang semula abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan media video animasi dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis video animasi mampu meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Dengan demikian, penerapan media video animasi dalam pembelajaran IPAS diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa kelas III.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPAS masih menggunakan metode konvensional dan belum memanfaatkan media yang menarik.
2. Siswa mengalami kesulitan memahami konsep siklus hidup hewan karena bersifat abstrak.
3. Siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPAS.
4. Hasil belajar siswa pada materi siklus hidup hewan masih rendah dan belum mencapai KKTP.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai: Penelitian difokuskan pada pengaruh media video animasi

materi siklus hidup hewan pada mata pelajaran IPAS kelas III UPT Sd Negeri 105324 Ujung Serdang Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang pada Tahun Pembelajaran 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan media video animasi pada mata pelajaran IPAS materi siklus hidup hewan di kelas III UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang T.A 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media video animasi pada mata pelajaran IPAS materi siklus hidup hewan di kelas III UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang T.A 2025/2026?
3. Apakah terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media video animasi pada mata pelajaran IPAS materi siklus hidup hewan di kelas III UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang T.A 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar menggunakan media video animasi pada mata pelajaran IPAS materi siklus hidup hewan di kelas III UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang T.A 2025/2026?
2. Untuk mengetahui Hasil belajar tanpa menggunakan media video animasi pada mata pelajaran IPAS materi siklus hidup hewan di kelas III UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang T.A 2025/2026?
3. Untuk mengetahui signifikan pengaruh media video animasi pada mata

pelajaran IPAS materi siklus hidup hewan di kelas III UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang T.A 2025/2026?

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperkaya teori pembelajaran, khususnya mengenai efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

1. Bagi Guru: Media video animasi digunakan Sebagai bahan ajar untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi agar pembelajaran lebih menarik dan efektif.
2. Bagi Siswa: Media video animasi, Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta membantu memahami konsep siklus hidup hewan secara lebih konkret.
3. Bagi Sekolah: Video animasi Dapat menjadi masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media digital dan teknologi informasi.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya: Sebagai referensi dan dasar untuk melakukan penelitian lanjutan mengenai penggunaan media video animasi pada materi dan jenjang yang berbeda.