

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui pendidikan agar menjadi individu yang berkualitas untuk mempertahankan kelangsungan hidup dan mengembangkan diri. Sekolah Dasar merupakan pendidikan yang awal bagi anak untuk meningkatkan kemampuan dirinya dalam proses belajar. Sekolah dasar merupakan jejang pendidikan formal paling dasar di Indonesia, yang memiliki peranan dalam keberlangsungan proses pendidikan pada jejang selanjutnya. Pendidikan berasal dari bahasa Yunani “paedagogie” yang terbentuk dari kata “*pais*” yang berarti anak dan “*againein*” yang berarti membimbing. Berdasarkan hal itu dapat didefinisikan bahwa pendidikan adalah bimbingan pertolongan yang diberikan pada anak oleh orang dewasa secara sengaja agar anak menjadi dewasa. Namun, pada kenyataannya, pembelajaran IPA di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah rendahnya hasil belajar siswa pada materi gaya. Berdasarkan hasil observasi awal di beberapa SD, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep gaya karena materi ini bersifat abstrak dan memerlukan pemahaman konseptual yang mendalam (Sari Wulandari, 2020) selain itu, metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada materi gaya.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video animasi menjadi salah satu solusi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak. Video animasi dapat menyajikan konsep-konsep IPA secara visual dan dinamis sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi gaya. Selain itu, model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dinilai efektif dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan

konteks kehidupan sehari-hari siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan. Model mendorong siswa untuk aktif mencari, menemukan, dan mengkonstruksi pengetahuan sendiri melalui pengalaman nyata diskusi dan pemecahan masalah.

Penggabungan model dengan bantuan video animasi diharapkan dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran IPA, Khususnya pada materi gaya di kelas IV SD. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga dapat melihat aplikasi konsep gaya dalam kehidupan sehari-hari melalui visualisasi yang menarik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan model berbantuan media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Wahyuni, 2021). Oleh karena itu, penelitian ini menjadi relevan untuk dilakukan guna mengetahui sejauh mana pengaruh model berbantuan video animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD pada materi gaya.

Ditengah pesatnya perkembangan teknologi dan kebutuhan akan sumber daya manusia yang adaptif terhadap perubahan zaman, inovasi dalam pembelajaran IPA menjadi sangat penting. Industri saat ini membutuhkan lulusan yang tidak hanya menguasai teori, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan dalam kehidupan nyata dan dunia kerja. Oleh karena itu, pembelajaran IPA yang kontekstual dan berbasis teknologi menjadi salah satu kunci untuk mempersiapkan generasi muda yang siap menghadapi tantangan di masa depan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Pendidikan merupakan segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang di harapkan oleh pelaku pendidikan. Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengatur para siswa menuju perubahan-perubahan tingkah laku intelektual, moral, maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. "Pendidikan Dasar memiliki tujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lanjut". kutipan tersebut menjelaskan

tujuan pendidikan dasar sebagai pondasi utama yang dapat memberikan kemampuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi kehidupan siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Salah satu inovasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran ialah dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* adalah salah satu pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa untuk memaknai pengetahuan yang di perolehnya dengan cara mengaitkan antara konsep atau teori yang dipelajari dengan pengalaman yang dimiliki siswa serta memahami hubungan antara pengetahuan yang di perolehnya untuk di terapkan dalam situasi baru atau kehidupan nyata sehingga siswa dapat mengingatkannya dalam jangka waktu untuk yang cukup lama. Dalam proses pembelajaran, media berperan sebagai alat bantu. Dengan memanfaatkan media, siswa akan lebih mudah memahami tujuan materi yang di pelajari dalam kehidupan nyata.

Media video animasi merupakan media pembelajaran dalam bentuk video yang di dalamnya terdapat video yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Model pembelajaran berbantuan video animasi lebih menekankan keterlibatan siswa dengan dunia nyatanya dalam belajar, sehingga siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media video animasi, siswa akan lebih termotivasi, rasa ingin tahunya akan bertambah yang pada akhirnya akan berakibat hasil belajar memuaskan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan video animasi terhadap kompetensi Pengetahuan IPA siswa kelas IV SD. Dengan adanya model pembelajaran ini akan membuat siswa belajar lebih aktif serta dapat membangun pengetahuannya sendiri sehingga proses pembelajaran lebih bermakna dan tujuan pembelajaran IPA dapat diwujudkan.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Semester Ganjil 2025/2026 di UPT SD Negeri 067246 Tuntungan

Kelas	Jumlah siswa	KKTP	Nilai	Jumlah siswa		Presentasi
IV A	20	75	<75	10	Tuntas	Tidak Tuntas
IV B	22		>75	12	42%	58%
					48%	58%

Sumber : Guru wali kelas IV A dan IV B

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa mata pelajaran Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 067246

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas diidentifikasi masalah-masalah penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa belum mencapai KKTP
2. Siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran
3. Penggunaan model pembelajaran kurang maksimal di tandai dengan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau menggunakan metode ceramah
4. Penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi sehingga siswa merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung
5. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan penjelasan verbal, sehingga siswa cepat merasa bosan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di uraikan di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif C4 yaitu menganalisis “Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Berbantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya di kelas IV UPT SD Negeri 067246 Tuntungan Tahun Pelajaran 2025/2026”

1.4 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan video Animasi

Adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV SD pada Mata pelajaran IPA materi gaya tanpa menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan video animasi UPT SD Negeri 067246 Tuntungan Tahun Pelajaran?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi gaya dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan video animasi di kelas IV UPT SD Negeri 067246 Tuntungan Tahun Pelajaran 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan video animasi terhadap hasil belajar ipa siswa kelas IV UPT SD Negeri 067246 Tuntungan Tahun Pelajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan video animasi pada mata Pelajaran IPA materi gaya di kelas IV UPT SD Negeri 067246 Tuntungan Tahun Pelajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan video animasi pada mata Pelajaran IPA materi gaya di kelas IV UPT SD Negeri 067246 Tuntungan Tahun Pelajaran 2025/2026
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPA materi gaya di kelas IV SD UPT Negeri 067246 Tuntungan Tahun Pelajaran 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai setelah melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru, Adalah sebagai bahan masukan dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* media berbantuan video animasi .
2. Bagi siswa, adalah, dapat meningkatkan hasil belajar dan menambah pemahaman siswa terhadap materi IPA.
3. Bagi sekolah mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.

4. Bagi peneliti menambah pengalaman dan pengetahuan dalam penerapan berbantuan video animasi di kelas.

