

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat memperoleh pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan baik secara formal maupun nonformal. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal berperan penting dalam melaksanakan proses belajar mengajar antara pendidik dengan peserta didik. Proses ini bertujuan untuk membentuk manusia yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional Indonesia. Dengan demikian, pendidikan di sekolah diharapkan mampu mencetak peserta didik yang berkompeten, berakhlak, serta siap menghadapi tantangan global.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab sebagai warga negara yang demokratis (Maritsa 2021). Hal ini menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya menekankan pada penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter peserta didik. Dengan berkembangnya potensi siswa, maka akan semakin besar kontribusi mereka dalam pembangunan bangsa.

Selain sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, pendidikan juga menjadi wadah untuk mengembangkan keterampilan siswa. Hidayatullah (2019) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi dan keterampilan siswa sehingga mereka dapat berkontribusi dalam berbagai bidang kehidupan. Semakin baik pengembangan potensi siswa di sekolah, semakin besar pula pengaruhnya terhadap perkembangan masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan harus dikelola dengan strategi pembelajaran yang sesuai agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai.

Dalam mewujudkan tujuan pendidikan, media pembelajaran memiliki peranan penting. Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik. Nissa (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran memungkinkan siswa lebih terlibat dalam proses belajar sehingga pemahaman terhadap materi lebih baik. Kehadiran media yang tepat dapat mengurangi verbalisme dan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar siswa.

Seiring perkembangan teknologi, guru semakin dituntut untuk menggunakan media berbasis digital. Salah satu yang paling sering digunakan adalah media audiovisual. Setiyawan (2021) mengungkapkan bahwa media audiovisual mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan konsentrasi siswa. Media ini dapat berbentuk film, animasi, maupun video yang menggabungkan suara dan gambar. Dengan menggunakan audiovisual, siswa lebih mudah memahami materi karena penyajian informasi tidak hanya secara verbal, tetapi juga visual.

Media Video Animasi sendiri terdiri dari berbagai bentuk, seperti gambar diam, foto, cetakan, hingga gambar bergerak seperti film kartun atau video animasi. Sidabutar & Manihuruk (2022a) menjelaskan bahwa penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Keaktifan siswa ini mencakup keterlibatan mereka baik secara individu maupun kelompok. Dengan meningkatnya keaktifan siswa, proses pembelajaran menjadi lebih hidup, efektif, dan sesuai dengan perencanaan guru.

Keaktifan siswa sangat penting dalam pembelajaran karena berhubungan erat dengan perkembangan kognitif, emosional, sosial, dan hasil belajar. Ningsih & Berek (2023) menegaskan bahwa semakin aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran, semakin baik pula hasil belajar yang dicapai. Aktivitas siswa dapat berupa bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, maupun melakukan eksperimen sederhana. Keaktifan inilah yang menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran di kelas.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa sebagai akibat dari proses belajar yang dilakukan. Magdalena (2021) menyatakan bahwa hasil belajar adalah keterampilan atau kemahiran yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran. Dalam konteks mata pelajaran IPA, hasil belajar mengacu pada kemampuan siswa memahami konsep, fakta, dan prinsip ilmiah. Dengan demikian, hasil belajar menjadi tolok ukur keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Pada pembelajaran IPA di sekolah dasar, salah satu materi yang cukup sulit dipahami siswa adalah materi perubahan wujud benda. Materi ini membahas tentang perubahan fisik yang dialami benda, seperti mencair, membeku, menguap, dan menyublim. Proses perubahan ini melibatkan konsep abstrak mengenai gerak partikel zat padat, cair, dan gas. Tidak semua perubahan dapat diamati secara langsung, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memvisualisasikan fenomena tersebut.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media video animasi. Video animasi dapat menyajikan materi secara visual dan dinamis sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar. Dengan animasi, perubahan wujud benda dapat ditampilkan secara nyata, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep. Selain itu, video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Observasi awal yang dilakukan di SDN 101796 pada 20 Agustus 2025, menunjukkan bahwa nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas IV belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi ini dipengaruhi oleh kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan guru, yang sebagian besar masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks. Serta berdasarkan wawancara saya dengan beberapa murid-murid yang bersekolah di SDN 101796 mendapati bahwasan guru-guru yang ada di lokasi tersebut terkadang hanya menyuruh siswa membaca dan mengerjakan soal saja, lalu guru mereka meninggalkan kelas .

Berdasarkan informasi dari wali kelas IV SD Negeri 101796 T.P 2025/2026 dinilai siswa sebagai berikut :

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Pada Tanggal 21 Juli 2025 Mata Pelajaran IPAS NEGERI 101796 Tahun Pelajaran 2025/2026

KKTP	Nilai KKTP	Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Presentase Tuntas	Preesntasi Tidak Tuntas
70	≥ 70	IV A	25	10	15	40%	60%
	≤ 70	IV B	25	12	13	48%	52%
Total			50	22	28	88% Mean (44%)	112% Mean (56%)

Sumber Data: Guru Wali Kelas IV SD Negeri 101796

Berdasarkan tabel 1.1 dijelaskan dari jumlah siswa 50 orang, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 22 orang atau 44% dan tidak tuntas sebanyak 28 orang atau 56% dengan KKTP yang ditentukan adalah 70. Berdasarkan jumlah persentase ketuntasan belajar siswa kurang dari ketuntasan belajar klasikal.

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang masalah di perlukan upaya untuk meningkatkan minat belajar. Salah satu upaya tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang relevan menjadi salah satu faktor penting untuk mengatasi kendala tersebut. Media video animasi dinilai sesuai karena mampu menyajikan materi secara visual, menarik, serta mudah diingat oleh siswa. Beberapa penelitian sebelumnya membuktikan bahwa video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep IPA secara signifikan (Priyantini dkk., 2021; Kadek Dian Indah dkk., 2024). Selain itu, penelitian Fitria dan Pratiwi (2024) juga mengungkapkan bahwa media audiovisual berdampak positif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi perubahan wujud benda.

Dengan demikian, penting untuk meneliti efektivitas media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar IPA. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mengangkat judul **“Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perubahan Wujud Benda pada Siswa Kelas IV SDN 101796.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran IPA di SDN 101796 masih cenderung menggunakan metode berupa ceramah, sehingga siswa cepat bosan, kurang aktif, dan kesulitan memahami materi abstrak.
2. Nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas IV masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dari 50 siswa, hanya 22 orang (44%) yang tuntas, sementara 28 orang (56%) tidak tuntas, dengan KKTP ditetapkan 70.
3. Adanya Media Infokus di sekolah, namun guru tidak menggunakan infokus tersebut dalam proses belajar mengajar.
4. Materi perubahan wujud benda pada pelajaran IPA tergolong sulit dipahami karena bersifat abstrak dan tidak selalu dapat diamati secara langsung.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu Pada **“Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Perubahan Wujud Benda Pada Siswa Kelas IV SDN 101796 T.P 2025/2026”**.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana hasil Belajar Siswa dengan menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Di SDN 101796 T.P 2025/2026?
2. Bagaimana hasil Belajar Siswa tanpa menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Di SDN 101796 T.P 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Perubahan Wujud Benda Pada Siswa Kelas IV Di SDN 101719 T.P 2025/2026.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda dengan menggunakan Media Video Animasi Di Kelas IV SDN 101796.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda tanpa menggunakan Media Video Animasi Di Kelas IV SDN 101796.
3. Untuk Mengetahui Apakah Ada Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi yang Signifikan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 101796 T.P 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis
 - a. Memberikan sumbangan pada kajian akademis mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya video animasi, dalam meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar.
 - b. Memperkaya literatur mengenai inovasi media pembelajaran interaktif di bidang pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: Sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPA.
- b. Bagi Siswa: Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan membantu pemahaman konsep abstrak secara lebih mudah.
- c. Bagi Sekolah: Menjadi dasar dalam penerapan inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya: Menjadi referensi untuk pengembangan penelitian serupa maupun penelitian lanjutan pada aspek lain, seperti motivasi atau keaktifan siswa.

