

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia, pendidikan sendiri memiliki tujuan utama dalam pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Selanjutnya pengertian pendidikan lebih lanjut dijelaskan dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang untuk kemajuan suatu bangsa. Hal ini karena perkembangan manusia dari mulai lahir hingga mati sangat dipengaruhi oleh proses belajar semasa hidupnya. Terwujudnya sebuah masyarakat modern juga berkat penemuan-penemuan baru di dalam dunia ilmu pengetahuan. Dengan demikian, manusia menempuh proses pendidikan bertujuan supaya hidupnya jauh lebih baik dan sejahtera.

Pendidikan yang ideal di Indonesia juga harus memberi bekal dan mengembangkan pada diri siswa. Banyak pengajaran di sekolah yang hanya menekankan pada *transfer or knowledge* saja, termasuk pada mata pelajaran IPAS. Padahal siswa seharusnya juga diajarkan bagaimana penerapan di kehidupan sehari-hari dan bukan hanya rumus-rumus teorinya saja. Hal ini bertujuan untuk melatih kreativitas serta kemampuan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan pada mata pelajaran IPAS.

¹ T. Noor, 'RUMUSAN TUJUAN PENDIDIKAN NASIONAL Pasal 3 UNDANG-UNDANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL NO 20 TAHUN 2003', *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2.01 (2018), 123–44.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan segala benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan sosial.²

Dalam upaya mengoptimalkan proses pembelajaran IPA maka terdapat komponen yang perlu diperhatikan yaitu mulai dari konsep yang akan diformat guru, kesiapan peserta didik dan penataan lingkungan dalam pembelajaran IPA. Dari hasil pembelajaran IPA yang dicapai oleh peserta didik di Indonesia yang tergolong rendah dipengaruhi oleh banyak faktor. Salah satu faktor yang paling penting adalah lingkungan belajar peserta didik dalam bentuk strategi yang diciptakan guru untuk mengoptimalkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik dalam mempelajari IPA, dan menggunakan konsep IPA dalam memahami lingkungan.³

Hasil belajar menurut Rusman menyatakan bahwa kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar, dapat diartikan juga hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa mencakup beberapa ranah, diantaranya ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Jadi dengan adanya hasil belajar mampu mengevaluasi pembelajaran yang sudah disampaikan kepada siswa. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Guru akan mengukur sejauh mana siswa sudah menguasai materi yang disampaikan.

² Kemendikbud, 'Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA', *Merdeka Mengajar*, 2022.

³ Arip Arizal Mustahidin and Eko Wahyu Wibowo, 'Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Tentang Perubahan Kenampakan Bumi Melalui Metode Course Review Horay', *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 3.2 (2016), 211–24.

Teori belajar kognitif Piaget dalam Syamsu Yusuf menyatakan bahwa usia 6-11 tahun berada pada periode operasi konkret yang mana anak sudah dapat membentuk operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki.⁴ Operasi ini memungkinkan untuk dapat memecahkan masalah secara logis. Dengan dimudahkannya pembelajaran hasil belajar siswa pun akan menjadi meningkat, kemudian hasil belajar siswa pun di atas rata-rata KKTP. Hal itu diharapkan pendidik untuk mengukur sejauh mana materi yang dikuasi oleh peserta didik.

Faktor internal yang dapat memengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari diri siswa yang meliputi kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi. Faktor yang berasal dari luar diri siswa disebut dengan faktor eksternal yang meliputi keluarga, masyarakat dan sekolah. Salah satu faktor internal yang memengaruhi hasil belajar siswa yaitu gaya belajar yang dimiliki oleh siswa. Gaya belajar yang dimiliki setiap siswa pada umumnya berbeda. Oleh karena itu, penting bagi siswa dalam mengenal gaya belajar dan ketepatan penggunaan gaya belajar. Dengan demikian, siswa tidak akan kesulitan atau mendapat kendala dalam memahami, menerima dan mengolah informasi pada saat proses belajar. Selain faktor internal, terdapat juga faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa, yaitu salah satunya pemanfaatan media pembelajaran.⁵ Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses belajar yang dapat membantu siswa, sehingga makna pesan yang disampaikan jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Proses pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa dapat melihat, mendengar dan mengalami sendiri media tersebut. Pemilihan media

⁴ Nungki Anditiasari and Nuriana Rachmani Dewi, 'Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun Di Brebes', *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6.1 (2021), 97–108.

⁵ Septy Nurfadhillah and others, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III', *PENSA*, 3.2 (2021), 243–55.

pembelajaran yang tepat dapat menentukan keberhasilan hasil belajar peserta didik.⁶

Peranan media ini sangat membantu menyampaikan informasi, hal ini menjadikan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Sebagaimana yang dikatakan oleh Arif Widodo bahwa terdapat beberapa macam alternatif dalam mengatasi permasalahan kesulitan pada peserta didik, salah satunya yakni dengan penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan pada saat belajar.⁷ Ketika siswa menggunakan media dalam proses pembelajaran maka mereka akan terlibat langsung dalam proses tersebut dan akan mendapatkan pengalaman belajar. Dengan hal ini, apa yang telah diperoleh oleh mereka saat belajar akan disimpan pada memori dalam jangka panjang. Dengan perolehan hasil yang bagus dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Umumnya, media pembelajaran bermanfaat dalam proses pembelajaran yakni memberi kelancaran interaksi antar guru dan siswa, hingga hasilnya kegiatan pembelajaran tentu lebih efektif dan efisien untuk diberlangsungkan. Media pembelajaran digunakan sebagai komunikasi serta interaksi antar guru dan siswa. Di era yang serba canggih ini, ada banyak sekali ragam media pembelajaran yang bisa digunakan oleh setiap pendidik untuk keberlangsungan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan bisa berupa visual/audio visual, *software/hardwre*. Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu membuat suasana belajar jadi menyenangkan dan hasil belajar siswa menjadi meningkat pada proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS diberlangsungkan, serta melibatkan siswa dalam proses pembelajarannya.

⁶ Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel, and I Komang Sudarma, 'Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar', *Jurnal Edutech Undiksha*, 6.1 (2018), 9–19.

⁷ Arif Widodo, Dyah Indraswati, and Agam Royana, 'Analisis Penggunaan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia Di Sekolah Dasar', *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan KeIslaman*, 11.1 (2020), 1–21.

Media pembelajaran dengan menggunakan teknologi ini termasuk ke dalam pemanfaatan dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran bisa dilakukan salah satunya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi. Materi-materi yang bersifat teoritis dan kelompok belajar yang mencakup banyak siswa bisa di atasi melalui penggunaan media video animasi. Hal yang mendasari pemilihan media pembelajaran video animasi ini karena media tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih jelas, interaktif, efisien dan suasana belajar lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran audio visual dapat mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran sehingga siswa dapat mencapai target KKTP yang diharapkan oleh guru.

Adapun hasil penelitian sebelumnya dilakukan oleh Nur Farida dengan judul “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Dharma Karya UT” menyatakan bahwa berpengaruh positif dengan menggunakan audio visual, hasil pada kelas eksperimen dengan nilai *Pre-test* 53,55 dan nilai *Post-test* 85,32, sedangkan pada kelas kontrol untuk *Pre-test* sebesar 49,84 dan *Post-test* sebesar 71,61. Penggunaan media pembelajaran audio visual dapat mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai target KKTP. Hasil penelitian selanjutnya dilakukan oleh Widha Rahayu dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri Bandut”, hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar IPS siswa dengan hasil *Post-test* kelas eksperimen sebesar 73,26 dan kontrol sebesar 63,04, sehingga dapat diketahui bahwa pembelajaran yang menggunakan media video memiliki hasil belajar lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar.

Berdasarkan hasil observasi di MI Al-Falah Andamui fenomena yang muncul di sekolah yaitu dalam proses pembelajaran yang selama ini dilakukan belum tersedia media yang terbaru dan menarik pada mata pelajaran IPAS. Sudah tersedianya sarana dan prasarana yang telah diberikan namun penggunaan media pembelajaran seperti audio visual tidak dimanfaatkan sebaik mungkin. Hal itu mengakibatkan pada saat materi disampaikan kurangnya pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran yang kemudian mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Kemudian jam pelajaran yang singkat dapat memengaruhi siswa sulit untuk fokus dan paham dalam belajar dan kurangnya memaksimalkan proses evaluasi pembelajaran di kelas oleh guru, sehingga hal tersebut menyebabkan siswa kurang menguasai materi yang telah disampaikan oleh guru. Bukan hanya hasil belajar yang rendah, namun proses kegiatan pembelajaranpun kurang interaktif dan bervariasi. Maka dari itu diharapkan dengan adanya penggunaan media audio visual mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan yang paling utama mampu menjadikan peserta didik yang memiliki pengetahuan dan wawasan lebih luas dalam mendapatkan pengetahuan dan pembelajaran.

Dari fenomena di atas terlihat bahwa adanya masalah yang serius mengenai rendahnya hasil belajar pada peserta didik. Masalah ini harus segera dicarikan solusinya sebab apabila dibiarkan begitu saja tentunya akan sangat merugikan berbagai pihak. Solusi yang akan ditempuh yakni pemanfaatan media video animasi. Tujuannya sendiri supaya kegiatan belajar mengajar di kelas dapat berjalan dengan baik dan sukses. Semua itu tentu akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, salah satu cara pemecahan masalahnya adalah pemanfaatan media pembelajaran secara optimal. Maka dari itu sesuai dengan permasalahan dan harapan yang sudah dipaparkan di atas diharapkan dengan media

pembelajaran ini khususnya video animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa, minat dan semangat siswa untuk senantiasa belajar.

Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran IPAS di sekolah belum menerapkan media video animasi dan media yang digunakan hanya media seadanya seperti buku paket dan power point. Buku yang digunakan memiliki tampilan yang monoton dan kaku sehingga kurang menarik minat siswa dan belum optimal dalam upaya peningkatan hasil belajar. Oleh Karena itu, perlu dilakukan penelitian pengembangan media video animasi agar menstimulus peserta didik dalam mengerjakan soal untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Idenifikasi Masalah

1. Rendahnya hasil belajar siswa yang ditandai dengan sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses belajar mengajar.
3. Minimnya pemanfaatan fasilitas sarana prasarana yang sudah tersedia di sekolah

C. Batasan Masalah

1. Objek penelitian yaitu siswa kelas IV SD/MI.
2. Penelitian mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi.
3. Media pembelajaran video animasi dibatasi hanya pada materi wujud zat (materi) perubahan wujud benda.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS bagi siswa kelas IV SD/MI

2. Bagaimana kelayakan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS bagi siswa kelas IV SD/MI
3. Bagaimana keefektifan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS bagi siswa kelas IV SD/MI

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS bagi siswa kelas IV SD/MI
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS bagi siswa kelas IV SD/MI
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS bagi siswa kelas IV SD/MI

F. Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan melalui pengembangan media pembelajaran yang dilaksanakan dapat membawa manfaat bagi pihak-pihak terkait diantaranya :

1) Manfaat Teoritis

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa media video animasi sebagai bentuk dalam mengumpulkan data-data yang berperan aktif untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran serta kontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif pada mata pelajaran IPAS.

2) Manfaat Praktis

Media yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif referensi bagi kepala sekolah/ Madarasah untuk menekankan

kepada para guru agar mengembangkan dan menerapkan media serupa dalam pembelajaran di kelas.

G. Spesifikasi Produk

Dalam pengembangan produk ini akan dibuat media pembelajaran berupa video animasi yang menjelaskan tentang wujud zat (materi) dan perubahannya. Berikut adalah spesifikasi produk yang akan dikembangkan:

1. Video animasi wujud zat (materi) dan perubahannya : Produk ini akan berupa video animasi yang menggambarkan proses wujud zat (materi) dan perubahannya secara visual.
2. Penggunaan aplikasi canva dan capcut: Pembuatan media video animasi menggunakan aplikasi canva dan capcut. Aplikasi canva akan digunakan untuk mendesain elemen-elemen visual dalam video dan mengedit video animasi tersebut, sedangkan aplikasi capcut akan digunakan untuk voice record dan latar musik video animasi tersebut.
3. Latar Musik : Pentingnya adanya latar musik dalam video animasi. Latar musik akan memberikan daya tarik tambahan pada video dan membantu menciptakan suasana yang menyenangkan bagi penonton.
4. Voice Record : Penambahan suara dalam video animasi menjadi elemen penting yang akan menghidupkan video tersebut. Suara akan digunakan untuk menjelaskan dan mengiringi visualisasi wujud zat (materi) dan perubahannya dalam video.

Dengan mengikuti spesifikasi ini, diharapkan produk yang dikembangkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan efektif dalam memahami konsep wujud zat (materi) dan perubahannya.