

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran bagi individu untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai obyek-obyek tertentu dan spesifik, serta untuk mencapai perubahan perkembangan kemampuan seseorang dalam membuktikan rasa percaya diri serta sikap dan perilaku yang inovatif.¹

Pendidikan adalah sebuah aktifitas yang memiliki maksud atau tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya.

Tujuan pendidikan yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, cerdas, berperasaan, berkemauan, dan mampu berkarya. Mampu memenuhi berbagai kebutuhan secara wajar, mampu mengendalikan hawa nafsunya, berkepribadian, bermasyarakat dan berbudaya. Implikasinya, pendidikan harus berfungsi untuk mewujudkan atau mengembangkan berbagai potensi yang ada pada manusia dalam konteks dimensi keragaman, moralitas, individualitas atau personalitas, sosialitas dan berkebudayaan secara menyeluruh dan berintegrasi. Dengan kata lain, pendidikan berfungsi untuk memanusiakan manusia.²

Dari kesimpulan di atas tujuan pendidikan yaitu, guru dituntut untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, menyenangkan kreatif dan

¹ Ade Chita Putri Harahap, *Character Building, Pendidikan Karakter*, Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. , No. 1, Edisi Januari-juni 2019, Hal. 1

² I Wayan Cong Sujana, *fungsi dan tujuan Pendidikan Indonesia*, jurnal Pendidikan dasar, Vol. 4, No. 1, thn 2019, hal. 31

dinamis, selain itu juga guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis IPTEK pada proses pembelajaran, dan media bukan untuk menggantikan peran guru melainkan media sebagai alat bantu untuk memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan materi yang diterima adalah pesan intruksional dan tujuan yang dicapai yaitu tercapainya proses belajar.³ Maka dari itu pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Manfaat media dalam pembelajaran yaitu, membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Dan penggunaan media sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu. Adanya media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman peserta, penyajian data atau informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Jadi fungsi dari media yaitu sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.⁴

Begitu juga saat pembelajaran daring pada saat pandemi, pemilihan media online sangat menentukan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran online yang tepat akan dapat membantu siswa dalam memahami

³ Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, *pengembangan media pembelajaran*, (Jakarta, kencana, 2020), hlm. 4-5

⁴ Sukiman, *pengembangan media pembelajaran*, (sleman Yogyakarta, PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI, 2012), hlm. 41-42

materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran daring (dalam jaringan). Akan tetapi pada kenyataannya, masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam penggunaan media pembelajaran online pada saat pembelajaran daring. Salah satunya yaitu, kemampuan guru dalam mengoperasikan IT (*Information Technology*). Masih banyak guru-guru khususnya tingkat Sekolah Dasar yang tidak dapat mengoperasikan komputer atau laptop. Hal ini disebabkan minimnya kemampuan dan pemahaman guru mengenai IT, serta guru-guru yang sudah lanjut usia. Permasalahan yang dialami guru pada saat pembelajaran daring yaitu lemahnya penguasaan IT dan terbatasnya akses pengawasan terhadap peserta didik, dari peserta didik yaitu kurangnya motivasi dan konsentrasi dalam belajar, keterbatasan fasilitas pendukung, akses jaringan internet, sementara dari orang tua berupa keterbatasan waktu dalam menemani anaknya di saat pembelajaran daring.⁵

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada guru kelas IV SDN Sumberkembar menunjukkan bahwa di SDN Sumberkembar sudah memiliki fasilitas yang cukup lengkap kurang lebih dua tahunan, salah satunya yaitu tersedianya LCD proyektor di setiap kelas mulai dari kelas I - VI, Namun sarana tersebut belum digunakan secara maksimal karena terkendala oleh wabah COVID-19, dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media seadanya seperti gambar, media nyata, dan barang yang tak terpakai lagi. Hal ini disebabkan keterbatasan penguasaan guru terhadap perkembangan

⁵ Rose Winda, Febrina Dafit, *Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar*, Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, Volume 4, Number 2, Tahun 2021, pp. 211-221

IPTEK, serta guru yang sudah lanjut usia yaitu, 40 tahun ke atas. Akibatnya siswa tampak kurang tertarik dan merasa bosan saat mengikuti pembelajaran.⁶

Kondisi tersebut berpengaruh pada proses pembelajaran yang membosankan, kenyataan diperkuat oleh hasil wawancara yang dilakukan di kelas IV SDN Sumberkembar menunjukkan bahwa siswa sering merasa bosan ketika kegiatan pembelajaran, serta guru dalam mengajar kurang menarik perhatian siswa yang membuat siswa cenderung bosan. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik hanya mengandalkan youtube tanpa tau cara penggunaan mediana. Kegiatan pembelajaran yang seperti ini yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Oleh karena itu banyak siswa kelas IV di SDN Sumberkembar yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) terutama pada pembelajaran tematik. Bahwasanya terdapat 80% siswa memperoleh nilai dibawah KKM (<80). Ketidak pahaman siswa mengenai materi merupakan masalah yang cukup serius yang mengakibatkan pencapaian hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan data yang ada, maka peneliti bermaksud menggunakan media video animasi guna menunjang proses kegiatan belajar mengajar di SDN Sumberkembar dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Dilihat dari ketersediaan sarana dan prasana yang ada seperti LCD Proyektor dan laptop, guru dapat mengoperasikan media pembelajaran dengan cara inovatif dan kreatif.

⁶ Topo, 14 Oktober 2021

Penggunaan media video animasi dapat membantu guru dalam proses pembelajaran tematik untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran. Selain itu, penggunaan media video animasi salah satu cara yang digunakan dalam memperbaiki kualitas proses belajar mengajar yang bertujuan agar jalannya proses pembelajaran lebih menarik sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat menunjang terbentuknya kepribadian yang mandiri dan hasil belajar siswa diharapkan dapat meningkat.

Berdasarkan uraian latar belakang pernyataan di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “ *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Sub Tema 1 Kelas IV SDN Sumberkembar.*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah di paparkan sebelumnya, maka peneliti merumuskan pokok permasalahan yang sesuai dengan judul tersebut. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu apakah penggunaan media video animasi dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 6 sub tema 1 kelas iv sdn sumberkembar?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media video animasi dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 6 sub tema 1 di SDN Sumberkembar.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pada ilmu pengetahuan khususnya mengenai penggunaan media video animasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya:

a. Bagi Siswa

Penggunaan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa, juga dapat membantu memudahkan pemahaman siswa pada pembelajaran tematik tema 6 sub tema 1, sehingga dapat mengasah kemampuan mengingat dengan bantuan media video animasi pembelajaran.

b. Bagi Guru

Meningkatkan kreatifitas dalam mengajar, serta menjadi rujukan dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan selama proses belajar mengajar berlangsung.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan masukan serta dukungan dalam penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan serta dapat mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan dapat diterapkan dalam pembelajaran tematik.

