

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada masa kini, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), diarahkan pada upaya untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Dikutip dari buku "*Pembelajaran IPAS*" (Suhelayanti, Z dkk: 2023), Penerapan Kurikulum Merdeka mendorong terjalannya keterpaduan antar mata pelajaran, sehingga peserta didik dapat memahami konsep-konsep secara lebih menyeluruh dan kontekstual. Secara umum, sistem pendidikan di Indonesia tengah mengalami berbagai transformasi signifikan yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, tuntutan zaman, serta pelaksanaan Kurikulum Merdeka. Mata pelajaran IPAS yang diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar (SD) menjadi salah satu wujud konkret dari perubahan pendekatan pembelajaran tersebut.

Perubahan zaman yang sangat cepat saat ini tidak terlepas dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat berpengaruh besar pada kehidupan sehari-hari. Mengutip Kemdikbud RI, perkembangan ilmu dan teknologi berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan manusia karena memudahkan dalam berbagai aktivitas dan pekerjaan manusia (Putri, 2020). Maka dari itu kita harus mampu beradaptasi pada perubahan yang terjadi.

Salah satu sektor yang sangat terpengaruh oleh kemajuan IPTEK adalah pendidikan. Pendidikan memainkan peranan penting karena melibatkan

pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai alat penyampaian materi, dan peserta didik sebagai penerima materi. Untuk mencapai hasil yang optimal dalam proses belajar, perkembangan IPTEK mendorong perlunya pembaruan sejalan dengan kemajuan zaman.

Pembelajaran di abad ke-21 harus mampu mempersiapkan generasi muda Indonesia untuk menghadapi tantangan kemajuan teknologi dan komunikasi yang terus berkembang dalam kehidupan bermasyarakat. Konsep pembelajaran abad ke-21 merupakan implikasi dari perkembangan masyarakat yang telah bergeser dari masyarakat primitif, agraris, industri, hingga kini memasuki era masyarakat informatif yang ditandai oleh pesatnya digitalisasi dan pertukaran informasi global. Dalam konteks pendidikan dasar, hal ini menuntut adanya penyesuaian pendekatan pembelajaran bagi siswa Sekolah Dasar (SD).

Siswa SD sebagai generasi awal yang tumbuh di tengah era digital perlu dibekali tidak hanya dengan pengetahuan dasar, tetapi juga dengan keterampilan abad ke-21 seperti literasi digital, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Melalui pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan dunia nyata, siswa SD dapat mulai memahami bagaimana teknologi memengaruhi kehidupan sehari-hari serta bagaimana mereka dapat berperan aktif dan positif dalam masyarakat berbasis informasi. Oleh karena itu, penting bagi pendidik di jenjang SD untuk mengintegrasikan nilai-nilai, sikap, dan keterampilan abad ke-21 ke dalam proses pembelajaran, agar siswa siap menghadapi tantangan zaman sejak dini. Kristiyanto (2019) menyatakan

“Indicators of educational achievement in 21st century industry era one of them is the implementation of digital literacy”.

Di era digitalisasi dan seiring perkembangan zaman seorang guru dituntut harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, kreatif, menari dan inovatif. Pemanfaatan sumber belajar berteknologi mutakhir merupakan salah satu cara agar kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa, (Maulani dkk., 2022). Dalam suatu pembelajaran yang menarik dan inovatif diperlukan media pembelajaran untuk membantu guru dalam mengajar. Namun dalam prakteknya, masih banyak dijumpai guru-guru yang yang belum menerapkan media pembelajaran secara inovatif, bukan hanya tidak menerapkan media tersebut, namun sama sekali tidak ada media pembelajaran disekolah (Tafonao, 2018).

Iswara & Rosnelli (2015) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh–pengaruh psikologi terhadap siswa. Media pembelajaran dapat memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa sehingga dapat membangkitkan minat dan mengefisiensi proses belajar. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta memberikan rangsangan psikologis positif terhadap siswa. Media pembelajaran memperjelas, memudahkan, dan membuat pesan pembelajaran lebih menarik, sehingga membangkitkan minat dan meningkatkan efisiensi

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan, membangkitkan keinginan dan minat baru dalam proses pembelajaran (Zulherman et al., 2021). Media merupakan salah satu metode yang digunakan pendidik untuk meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran berbasis topik yang digunakan untuk mendistribusikan bahan ajar. Penggunaan media animasi diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Guru dapat menggunakan media animasi sebagai strategi untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Guru dapat melakukan kegiatan belajar mengajar, dan guru menyiapkan bahan ajar untuk dibagikan. Mengenai kebutuhan siswa, pemilihan bahan ajar, identifikasi teknik pembelajaran, motivasi dan persiapan kegiatan akhir yaitu penilaian hasil belajar.

Minat adalah suatu rasa lebih suka sehingga membuat keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat juga berkaitan dengan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar minat, (Slameto, 2013:180). Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang berperan dalam mendukung keberhasilan prestasi akademik siswa. Seorang siswa cenderung tidak akan mampu belajar secara optimal apabila materi pembelajaran yang disampaikan tidak sesuai dengan minat yang dimilikinya. Sebaliknya, apabila siswa memiliki ketertarikan dan rasa senang terhadap suatu

mata pelajaran tertentu, serta merasa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan, maka semangat belajarnya akan meningkat. Temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Husni dan Millah (2019) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara minat belajar dengan prestasi belajar siswa. Siswa di sekolah dasar cenderung lebih terlibat dan inovatif ketika mempelajari hal-hal baru. Tidak adanya ruang bagi siswa untuk melakukan penelitian independen adalah masalahnya. Siswa masih mengalami proses pembelajaran yang sangat monoton karena kurangnya strategi pengajaran inovatif dari guru yang akan memberi mereka penjelasan materi pada saat proses belajar mengajar.

Slameto (dalam Rusmiati, 2017) mengemukakan bahwa indikator minat belajar meliputi empat aspek utama, yakni perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar ditandai oleh terpenuhinya keempat indikator tersebut. Apabila seluruh indikator tersebut tercapai, maka proses pembelajaran akan berlangsung secara lebih efektif dan bermakna. Peserta didik yang menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran cenderung lebih aktif berpartisipasi, memiliki perasaan positif terhadap materi yang disampaikan, serta mampu memusatkan perhatian sepenuhnya pada kegiatan pembelajaran. Hal ini juga akan mendorong keterlibatan siswa secara konsisten dalam seluruh tahapan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada 5 September 2024 di SD Negeri 39 Banda Aceh selama melakukan kegiatan asistensi mengajar, peneliti menemukan bahwasanya siswa kelas V di sekolah tersebut kurang minat belajar terutama pelajaran IPAS. Sedangkan hasil minat belajar siswa pada mata pembelajaran lain cukup bagus mereka mudah memahami materi yang di ajarkan guru kemudian metode cara pembelajaran. Minat belajar siswa pada pelajaran IPAS sangat rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Berdasarkan hasil survey dengan guru kelas, hanya 20% siswa menunjukkan minat belajar yang tinggi terhadap IPAS, sedangkan mata pelajaran lainnya seperti Matematika memiliki minat belajar yang tinggi sebesar 60%, Bahasa Indonesia 55%, Bahasa Inggris 50%, dan Sejarah 45%. Rendahnya minat belajar IPAS dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti metode pembelajaran yang kurang menarik, kurangnya aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari, atau kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS.

Dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, IPAS memiliki perbedaan yang signifikan dalam hal minat belajar siswa. Matematika, misalnya, memiliki minat belajar yang tinggi karena dianggap sebagai mata pelajaran yang penting dan memiliki aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris juga memiliki minat belajar yang cukup tinggi karena dianggap penting untuk komunikasi dan pengembangan diri. Hal tersebut di sebabkan karna cara guru mengajar masih menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa cepat bosan. Selain itu siswa juga kesulitan memahami pelajaran IPAS yang di terangkan oleh guru kerena kurangnya minat belajar

siswa pada pelajaran IPAS. Oleh karena itu disini peneliti akan menggunakan strategi baru untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran IPAS yaitu dengan menggunakan media pembelajaran video berbasis animasi.

Untuk memicu minat siswa dalam belajar dan membangkitkan semangat mereka tentang materi yang diberikan, konten video animasi sangat penting dalam konteks ini. Media video dapat digunakan dengan berbagai cara yang saat ini sedang dikembangkan sebagai media yang dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Video dengan animasi dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Siswa dapat terinspirasi untuk berpartisipasi lebih aktif di kelas jika video animasi digunakan di kelas.

Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Husni (2021:17) mengemukakan bahwa “Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya.

Video animasi adalah rangkaian dari banyak gambar diam, yang ketika diproyeksikan, tampak hidup (bergerak), seperti yang terlihat di televisi atau kartun di layar lebar. Oleh karena itu, kita dapat menyimpulkan bahwa film animasi adalah benda diam yang bergerak. 3 Video termasuk dalam kategori materi audiovisual. Materi audiovisual atau audiovisual adalah materi yang menggabungkan dua materi: materi visual dan auditif. Alat bantu visual

dirancang untuk merangsang penglihatan siswa, dan alat bantu auditif dirancang untuk merangsang indera pendengaran. Menggabungkan kedua materi ini memungkinkan komunikasi yang efektif, memungkinkan pendidik untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik.

Oleh karena itu peneliti sangat yakin bahwasanya Penerapan media pembelajaran berbasis video animasi dapat menjadi alternatif yang menarik untuk mengajarkan materi IPAS. Dengan menggunakan video animasi, konsep-konsep ilmiah yang abstrak dapat dijelaskan secara visual dan menarik. Selain itu, teknologi ini juga dapat merangsang rasa ingin tahu siswa dan mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih interaktif dan menyenangkan. Sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar** ”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang berminat dalam mempelajari mata pelajaran IPAS kelas V di SD. Hal ini terlihat dari rendahnya tingkat partisipasi, kurangnya pertanyaan atau diskusi yang berkaitan dengan IPAS, dan kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran yang sedang di ajarkan guru.

2. Media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi karena masih didominasi dengan media buku cetak dan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru sehingga menimbulkan rasa bosan atau jenuh pada siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti sangat fokus pada Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar:

1. Media yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah media audio visual gerak yaitu media video animasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah yang peneliti ambil adalah apakah penerapan media pembelajaran berbasis video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di Kelas V SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merupakan sasaran atau arahan yang hendak dicapai dalam penelitian. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran IPAS di Kelas V SD.

1.6 Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai manfaat Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada dunia pendidikan, khususnya dunia pendidikan sekolah dasar. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Menambah ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan sekolah dasar
- b. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penerapan media pembelajaran berbasis video animasi serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Adapun secara praktis manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Manfaat Bagi Guru :

- a. Sebagai bahan masukan tambahan dalam melaksanakan proses belajar mengajar serta penggunaan media animasi dalam mencerdaskan generasi bangsa.
- b. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- c. Sebagai acuan agar dapat berperan langsung dalam penerapan media animasi, dapat menambah wawasan, serta meningkatkan kreativitas guru.

2) Manfaat Bagi Siswa :

- a. Memberikan suasana baru dalam proses belajar mengajar.
- b. Dapat menambahkan semangat siswa, serta meningkatkan minat belajar siswa pada materi IPAS.

3) Manfaat bagi Sekolah :

- a. Menjadi sarana pendukung dalam meningkatkan minat belajar siswa.
- b. Media animasi dapat menjadikan acuan dalam media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

4) Manfaat Bagi Peneliti :

Bagi peneliti, setelah melakukan penelitian ini peneliti dengan lebih mudah dalam menyampaikan pelajaran karena siswa lebih senang dan terampil dan lebih semangat mengikuti proses belajar mengajar.