

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi serta teknologi informasi maupun teknologi komunikasi berkembang pesat. Hal ini mempunyai dampak yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai keagamaan, disiplin, budi pengerti, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan merupakan sarana yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, peningkatan kualitas sumber daya manusia dapat direalisasikan dalam menghadapi persaingan global saat ini.

Pendidikan selalu identik dengan proses pembelajaran. Belajar adalah aktivitas anak untuk mengetahui, memahami serta mengembangkan pengetahuannya. Pada pembelajaran terdapat kegiatan yang melibatkan dua pihak utama di kelas yaitu guru dan siswa. Kegiatan pembelajaran akan berjalan lebih baik bila ada interaksi antara guru dan siswa, interaksi ini dapat berupa umpan balik atau tanggapan guru/siswa. Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara guru dan siswa.

Proses belajar akan bermakna jika siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran adalah proses dimana terdapat interaksi antara guru dengan siswa guna tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Seseorang dikatakan telah belajar apabila mampu menunjukkan perubahan tingkah lakunya. Proses pembelajaran terdapat beberapa komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran adalah kumpulan dari beberapa item yang saling berhubungan satu sama lain yang merupakan hal penting dalam proses pembelajaran. Adapun komponen yang berkaitan dengan proses pembelajaran yaitu : kurikulum, guru, siswa, tujuan, metode, materi, media dan evaluasi.

Salah satu komponen pembelajaran yaitu dengan penggunaan media dalam pembelajaran, media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan untuk membangkitkan minat belajar, meningkatkan motivasi, membangkitkan rasa ingin tau melalui apa yang dilihatnya, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas.

Beberapa manfaat media pembelajaran tersebut akan berjalan dengan baik, jika fungsi utama dalam penggunaan media pembelajaran dilakukan dengan baik pula. Menurut Kemp dan Dayton terdapat tiga fungsi utama media pembelajaran yaitu untuk memotivasi minat, menyajikan informasi, serta memberi intruksi (Laura, 2022, hal. 2). Melihat dari fungsi utama media pembelajaran, salah satunya yaitu memotivasi atau meningkatkan

minat belajar siswa. Untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas, guru dapat memanfaatkan media dalam pembelajaran. Media yang dapat digunakan diantaranya yaitu media animasi.

Media animasi pembelajaran adalah media yang terdiri dari kumpulan gambar yang telah sedikit diubah untuk membuatnya bergerak dan dilengkapi dengan audio untuk membuat hidup dan menyimpan pesan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu mendidik yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memudahkan guru mencapai tujuan pembelajaran, siswa dapat terinspirasi untuk berpartisipasi lebih aktif di kelas jika video animasi digunakan.

Selain itu penerapan media animasi dalam pembelajaran mempunyai hubungan dan dampak yang dalam terhadap siswa serta perhatian, minat, motivasi dan lainnya. Kemudian minat belajar yang tinggi dapat menimbulkan hasil belajar yang baik, yaitu dengan meningkatkan motivasi siswa itu sendiri.

Untuk menganalisis minat belajar dapat digunakan 4 indikator minat untuk dapat diekspresikan siswa, diantaranya sebagai berikut: pertama yaitu perasaan senang, dimana siswa menyukai dan tidak ada keterpaksaan dalam dirinya untuk mengikuti pembelajaran. Kedua adalah ketertarikan, daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, dan lain sebagainya. Ketiga yakni perhatian siswa, konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan, dalam arti kata siswa yang memiliki minat pada

objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Kemudian yang keempat adalah keterlibatan siswa, ketertarikan siswa akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan pada pembelajaran.

Terdapatnya minat yang tinggi atau kuat dapat memungkinkan seseorang terdorong lebih dalam melakukan aktivitasnya. Misalnya, kalau dikaitkan dengan pembelajaran IPAS di kelas, siswa akan lebih mudah memahami materi, mengingat, dan mengaplikasikannya.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interkasinya, dan mengkaji kehidupan sosial manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Karena IPAS merupakan yang berhubungan dengan alam dan sosial, seorang guru harus mengajar IPAS dengan cara mengaitkan pelajaran dengan konteks kehidupan, sehingga diperlukan visualisasi dalam bentuk audiovisual media seperti video animasi. Penggunaan video animasi dapat menjadikan pembelajaran lebih hidup dan mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pra observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN 21 Sembawa, diperoleh informasi bahwa saat kegiatan pembelajaran berlangsung masih berpusat pada guru dan siswa cenderung kurang aktif. Metode pembelajaran yang sering digunakan di kelas seperti metode ceramah, dimana siswa hanya berfokus dan bersumber dari guru, sehingga

metode ini kurang efektif untuk mendorong semangat siswa dan respon siswa tidak begitu aktif. Selain itu juga fasilitas yang ada di sekolah seperti proyektor dan laptop belum sepenuhnya digunakan oleh guru dalam pembelajaran, kebanyakan guru masih menggunakan media gambar yang praktis. Kemudian terdapat permasalahan dalam minat belajar siswa yang masih rendah, setelah melakukan observasi dengan melihat data awal berdasarkan indikator minat belajar siswa yaitu: pada aspek perhatian, perasaan senang, ketertarikan, dan keterlibatan masih di bawah rata-rata dan tergolong sangat rendah. Beberapa hal yang menunjukkan kurangnya minat belajar diantaranya yaitu: materi yang disampaikan monoton yang penyampaian hanya satu arah, kemudian diikuti dengan kurang partisipasi dari siswa, siswa terlihat pasif, kurang antusias, dan materi yang sulit dipahami.

Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berdampak pada rendahnya minat belajar siswa sehingga berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran berlangsung untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan minat, membangkitkan motivasi psikologis terhadap pembelajaran (Ulfah, 2019, hal. 186).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran yaitu video animasi yang dapat menarik perhatian siswa. Cara ini juga

menjadikan suasana siswa dalam pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Riska, Nurmala, & Iska (2021). Hasil penelitian dari angket minat belajar siswa dari 36 siswa didapat hasilnya yang menyatakan senang dengan video interaktif animasi diperoleh presentase sebesar 82% dan yang menyatakan tidak senang sebesar 19%. Selanjutnya yang menyatakan rasa perhatian dalam belajar menggunakan media video interaktif animasi adalah 80% dan yang menyatakan rasa tidak peduli 20%, dan terakhir yang menyatakan rasa partisipasi dalam belajar menggunakan video interaktif animasi adalah 78% dan yang tidak ikut berpartisipasi sebesar 22%. Presentase keberhasilan dari keseluruhan dari tiga indikator tersebut adalah sebesar 80%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media interaktif animasi mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Agustin, 2021, hal. 71).

Dari penelitian yang sudah dilakukan di atas memiliki kesamaan yaitu pada sama-sama meneliti menggunakan video animasi dan fokus penelitian pada minat belajar. Selain itu yang menjadi perbedaan dari peneliti di atas adalah subjek penelitian, populasi dan sampel, tempat penelitian, materi pembelajaran dan video animasi yang dibuat oleh peneliti tersebut tidak memiliki teks dalam videonya.

Dari permasalahan di atas, terdapatnya minat belajar siswa yang masih rendah. Diharapkan penggunaan video animasi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan uraian

tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul **Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 21 Sembawa.**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini membatasi masalah pada penggunaan media video animasi pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya kelas IV SDN 21 Sembawa untuk keperluan siswa di dalam kelas. Serta minat belajar siswa dilihat dari siswa menunjukkan minat dengan mencapai indikator minat belajar selama kegiatan belajar berlangsung.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah ada pengaruh video animasi terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 21 Sembawa?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh video animasi terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 21 Sembawa.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan sebagai salah satu media yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

- a. Memberikan suasana baru dalam proses belajar mengajar.
- b. Siswa mudah memahami materi pembelajaran.
- c. Dengan adanya pembelajaran menggunakan media video animasi siswa dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Media animasi sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk lebih mudah memahami pelajaran.
- b. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- c. Memperoleh wawasan dalam melakukan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang membuat siswa lebih berminat, aktif, dan antusias dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Media video animasi dapat menjadi acuan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa.

4. Bagi Peneliti Lainnya

Sebagai bahan referensi bagi peneliti lainnya yang ingin mengambil dan melakukan penelitian dengan topik permasalahan yang berbeda.