

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan zaman mempengaruhi aspek kehidupan manusia yang semakin berkembang pesat, hal ini tidak lepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat. Hal ini memudahkan pekerjaan masyarakat karena dapat mencari dan menemukan berbagai jenis informasi yang dibutuhkan masyarakat. Selain itu juga dapat menginspirasi masyarakat untuk memikirkan dengan cara yang lebih maju dan kreatif. Perkembangan teknologi kehidupan saat ini menjadi bukti bahwa kehidupan terus berkembang dan terus berinovasi dalam berbagai aspek. Bidang yang mempunyai pengaruh besar dan cukup berarti terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah bidang pendidikan karena mempunyai unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana dalam penyampaian pesan materi pembelajaran dan peserta didik sebagai penerima dari materi pembelajaran. Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam proses praktek pembelajaran, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat mendorong pembaharuan akibat kemajuan zaman yang semakin maju.

Adanya perubahan abad ke 21 menuntut manusia untuk menjadi sumber daya yang semakin berkualitas juga semakin maju searah dengan perkembangan zaman. Abad 21 dicirikan dengan berkembangnya informasi secara digital, era digital telah mewarnai kehidupan manusia di abad 21, (Eva dkk.,2020)

Pemerintah Indonesia mendukung pembelajaran abad 21 yang diterapkan dalam Kurikulum. Pada pembelajaran abad 21 juga dikemas secara inovatif tidak

monoton dengan metode menghafal seperti pendidikan di abad sebelumnya. Penggunaan media yang bervariasi berbasis digital dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi akan menjadi salah satu strategi pembelajaran yang trendi di abad 21 saat ini (Ayala, 2021). Pembelajaran pada abad ke 21 mengharuskan semua peserta didik agar memiliki kompetensi 4C (*Critical thinking, creative thinking, collaboration, and communication*) adalah kompetensi yang dianggap penting dalam era digital saat ini.

Pembelajaran di abad 21 harus dapat mempersiapkan generasi manusia Indonesia menyongsong kemajuan teknologi dan komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran abad 21 sebenarnya adalah implikasi dari perkembangan masyarakat dari masa ke masa. Sebagaimana diketahui bahwa masyarakat berkembang dari masyarakat primitif ke masyarakat agraris, selanjutnya ke masyarakat industri, dan sekarang bergeser ke arah masyarakat informatif. Masyarakat informatif ditandai dengan berkembangnya digitalisasi. Kristiyanto (2019) menyatakan “*Indicators of educational achievement in 21st century industry era one of them is the implementation of digital literacy*”.

Pendidikan era digital dan revolusi industri menuntut adanya penyesuaian kurikulum baru yang sesuai dengan situasi saat ini. Metode, model, dan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menentukan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Afif (2019) menyatakan bahwa keberhasilan suatu sekolah pada hakikatnya terletak pada efisiensi dan efektivitas peran seorang pendidik. Sedangkan sekolah sebagai lembaga Pendidikan bertugas menyelenggarakan proses Pendidikan dan proses belajar mengajar dalam usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

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).

Sumber belajar berteknologi merupakan bahan pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, melalui media pembelajaran, sumber belajar berteknologi memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, visual, dan memungkinkan akses yang mudah bagi peserta didik. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat berupa perangkat lunak pembelajaran, aplikasi mobile, multimedia interaktif, dan lain sebagainya.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menarik minat belajar bagi siswa serta untuk membangkitkan motivasi belajar. Selain itu, pendidik dapat menggunakan media sebagai alat bantu pendidikan dalam proses melaksanakan suatu pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran, melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*), (Susilana dkk., 2018:45).

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.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang diamati pada siswa kelas V SD Negeri 178 Kota Jambi, hasil pengamatan menunjukkan rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Dalam beberapa kasus, siswa terlihat mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep ilmiah yang diajarkan di dalam kelas. Selain itu, keterbatasan sumber daya dan metode pembelajaran konvensional yang hanya berbasis teks dan gambar diam dapat mempengaruhi minat belajar IPAS siswa. Hal ini terlihat dari kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, bahkan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, beberapa orang siswa terlihat mengantuk, ketika guru selesai menjelaskan materi dan menanyakan kembali tentang apa yang telah diterangkannya namun siswa tersebut tidak dapat menjawab karena melamun, hanya sedikit siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran dan sering mengajukan pertanyaan, saat mengerjakan soal evaluasi sebagian besar nilai yang di dapat cukup rendah dan dibawah kriteria ketuntasan minimal. Untuk memahami materi dibutuhkan kemauan dan minat belajar pada siswa. Minat belajar turut memberikan pengaruh terhadap prestasi dan hasil belajar siswa. Ratnasari (2017) menyatakan bahwa proses belajar mengajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat dalam hal pelajaran itu sendiri.

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 di SDN 178/IV Kota Jambi.

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa 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 adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat mengakibatkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya dalam belajar, minat belajar akan memudahkan terciptanya konsentrasi dan pikiran siswa. Minat belajar yang tinggi dapat mengakibatkan hasil belajar yang baik.

Dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa yang masih rendah, peneliti merasa perlu dilakukannya penggunaan media yang inovatif dan menarik melalui video animasi. Video animasi ini merupakan sarana pembelajaran yang efektif untuk sekolah dasar karena mencerminkan karakteristik siswa sekolah seperti senang bermain, bergerak, dan meniru. Dengan mendefinisikan belajar sebagai upaya untuk mendidik siswa. Selain itu, pembelajaran harus mengikuti kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan untuk mempertahankan lingkungan kelas yang up-to-date.

Nazmi (2017) menyatakan bahwa media animasi yang dirangkai dari potongan gambar yang terlihat hidup, jika dipakai dalam pembelajaran selain dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi di kelas dan juga dapat meningkatkan minat atau menarik perhatian peserta didik lebih karena sifatnya yang unik dan menarik.

Dalam penelitian sebelumnya oleh Prasetya dkk., (2022) yang berjudul “Pemanfaatan Video Animasi (WOL) sebagai Media Pembelajaran SKI” menyatakan bahwa pembelajaran dengan media video animasi akan lebih

menyenangkan, mudah dimengerti dan sesuai dengan keinginan siswa. Hasil penelitian Wiryajati dkk., (2022) menyatakan bahwa rata-rata siswa menyukai gambar yang ditampilkan dalam bentuk animasi. Dan hasil penelitian yang relevan lainnya adalah Nazmi (2017) dalam penelitiannya menunjukkan terjadi peningkatan minat belajar peserta didik mencapai rata-rata 92,53 %. Hal tersebut terjadi karena penerapan media animasi jauh lebih efektif dalam menarik perhatian dan konsentrasi siswa. Sehingga berdasarkan penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mengajukan proposal untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS di SD Negeri 178 /IV Kota Jambi”

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 di SD Negeri 178/IV Kota Jambi. Hal ini terlihat dari rendahnya tingkat partisipasi, kurangnya pertanyaan atau diskusi yang berkaitan dengan IPAS, dan kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.
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.

3. Guru belum menerapkan media pembelajaran berbasis video animasi.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan, maka peneliti membatasi masalah dalam pelaksanaan penelitian. Batasan masalah dalam penelitian ini ialah:

1. Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 178/IV Kota Jambi, dengan subjek penelitian siswa kelas V (Lima) di sekolah tersebut.
2. Penelitian akan berfokus pada penerapan media pembelajaran berbasis video animasi sebagai alat bantu dalam mengajarkan materi organ pernapasan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).
3. Penelitian ini akan berfokus pada upaya meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi organ pernapasan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah yang peneliti ambil adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi penggunaan media video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 178 / IV Kota Jambi?
2. Apakah penerapan media pembelajaran berbasis video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri 178 / IV Kota Jambi

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian merupakan sasaran atau arahan yang hendak dicapai dalam penelitian. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Mengetahui bagaimana implementasi penggunaan media video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 178 / IV Kota Jambi.
2. Mengetahui apakah penerapan media pembelajaran berbasis video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri 178/IV Kota Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki berbagai manfaat diantaranya:

Manfaat penelitian bagi guru:

1. Hasil penelitian ini akan memberikan panduan bagi guru tentang penerapan materi pembelajaran video animasi dalam pembelajaran IPA. Guru dapat mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kurikulum dan metode pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif.
2. Guru akan memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan dalam merancang dan membuat konten video animasi yang berkaitan dengan pembelajaran IPA. Hal Ini akan memperkaya kemampuan guru untuk mengajar dan menjelaskan konsep-konsep ilmiah secara visual.
3. Dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, guru dapat lebih memahami minat dan keinginan siswa terhadap metode pembelajaran tertentu. Hal ini memungkinkan guru

merancang strategi yang lebih efektif dalam mengajar dan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.

Manfaat penelitian bagi siswa:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan fleksibilitas pembelajaran dan memudahkan siswa untuk belajar IPAS di luar lingkungan Sekolah.

Manfaat penelitian bagi sekolah:

1. Penerapan media pembelajaran inovatif seperti video animasi dapat membantu meningkatkan citra sekolah sebagai lembaga yang peduli terhadap perkembangan teknologi dalam pendidikan.
2. Sekolah dapat menciptakan lingkungan yang lebih menyenangkan dan interaktif dengan siswa, sehingga dapat meningkatkan pencapaian akademik.

1.7 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran, maka peneliti mendefinisikan setiap variabel sebagai berikut:

1. Media video animasi yang dimaksud oleh peneliti adalah sebuah bentuk media pembelajaran yang menggabungkan gambar-gambar bergerak atau animasi untuk menciptakan ilusi gerakan. Video animasi ini dibuat dari rangkaian gambar statis yang diputar dengan cepat sehingga menciptakan ilusi gerakan.

2. Minat belajar yang dimaksud oleh peneliti adalah kecenderungan atau dorongan internal seseorang untuk merasa tertarik, antusias, dan ingin memperoleh pengetahuan atau keterampilan dalam suatu bidang atau mata pelajaran tertentu. Minat belajar mencerminkan tingkat ketertarikan, motivasi, dan keinginan siswa untuk mengikuti proses belajar dan memahami materi pembelajaran.