

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut UU SISDIKNAS no. 20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan bagi individu maupun masyarakat.

Untuk mencapai tujuan Pendidikan dalam upaya memajukan bangsa, terjadi suatu proses Pendidikan atau proses belajar yang akan memberikan pengertian, pandangan dan penyesuaian bagi masyarakat maupun negara sebagai penyebab perkembangannya (Anwar, 2015:20).

Pendidikan melibatkan pengawasan dan perkembangan dari orang yang belum dewasa dan kelompok di mana dia hidup. Pendidikan melahirkan keyakinan diri, melahirkan harapan, dan melahirkan perdamaian. Pendidikan dianggap sebagai pembekalan diri kita dengan sesuatu yang belum ada pada masa kanak-kanak, akan tetapi kita membutuhkannya setelah dewasa.

Menurut (Astutik, 2016:352) dalam pembelajaran tematik peserta didik tidak lagi belajar menggunakan muatan pelajaran seperti IPA, Bahasa Indonesia, Matematika, atau muatan pelajaran lainnya. Peserta didik belajar tema yang di dalamnya sudah mencakup beberapa muatan pelajaran beserta kompetensinya. Selain itu, dalam pembelajaran tema antar muatan pelajaran dilebur menjadi satu sehingga peserta didik tidak merasakan perpindahan antar muatan pelajaran tersebut.

Penetapan pendekatan tematik pada pembelajaran di Sekolah Dasar disebabkan oleh perkembangan siswa kelas rendah yang umumnya berada pada tingkat perkembangan yang masih melihat

segala sesuatu sebagai satu keutuhan serta baru bisa memahami hubungan antara konsep secara sederhana. Pembelajaran yang dilakukan dengan mata pelajaran terpisah akan menyebabkan siswa kurang berkembang untuk berpikir *holistic* dan membuat siswa kesulitan dalam mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata mereka sehari-hari (Ain & Kurniawati, 2013:317).

Permasalahan tersebut terjadi karena adanya faktor internal dan faktor eksternal anak. Faktor internal yaitu faktor yang terjadi pada diri anak, pada permasalahan ini anak cenderung pasif dan kurang adanya motivasi. Sedangkan faktor eksternal yakni faktor yang disebabkan dari luar diri anak, disini guru lebih cenderung monoton tidak kreatif dalam memberikan materi pembelajaran.

Guru biasanya cukup memberi tugas kepada siswa tanpa memberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai materi baik secara audio, visual maupun audio-visual. Jadi guru kurang memperhatikan murid serta kurang memilah dan memilih media pembelajaran yang efektif (Syaikhu, 2020:65).

Media pembelajaran yang seharusnya digunakan dalam sebuah kegiatan pembelajaran adalah media yang dapat menumbuhkan minat, motivasi, dan rangsangan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Melalui video animasi dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis dengan memberikan rangsangan berupa gambar bergerak dan suara, serta menyampaikan pesan untuk mempengaruhi sikap dan emosi.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru masih belum tepat. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi pada proses pembelajaran di kelas V SDN Dukuh Mananggal 1 Surabaya, bahwa guru tidak melaksanakan proses pembelajaran secara sistematis dan tidak menggunakan media yang menarik. Media pembelajaran yang digunakan harus menarik dan dapat dipahami oleh siswa. Selain itu hasil belajar siswa juga rendah karena kurangnya pemahaman materi yang diberikan. Seorang guru harus mampu menciptakan suatu

proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Guru juga harus lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran.

Menurut (Puspita, 2017:57) video animasi sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran karena terbukti menarik perhatian, meningkatkan retensi, dan memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek dan hubungan-hubungannya.

Video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik sehingga mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit. Video merupakan alat untuk menyajikan suatu informasi, memaparkan proses, menjelaskan berbagai konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, dan mempengaruhi sikap. Sedangkan animasi merupakan gambar yang dapat bergerak dari berbagai objek yang diatur sedemikian rupa, sehingga dapat berjalan sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek disini dapat berupa gambar manusia, tulisan, gambar binatang, gambar tanaman, bangunan dan lain sebagainya (Maharani, Azizah, & Sudarwati, 2021:163).

Dalam seluruh proses pendidikan yang ada di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses pembelajaran itu dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Pembelajaran menyenangkan dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dengan berbagai metode yang diterapkan, sehingga saat pembelajaran berlangsung siswa tidak merasa bosan (Trinova, 2012:210).

Pembelajaran yang menyenangkan, menarik perhatian, serta menumbuhkan keaktifan anak sangat diperlukan agar anak mudah menerima materi yang diberikan oleh guru, anak menjadi lebih termotivasi dalam belajar dan mampu berpikir logis. Media

pembelajaran yang digunakan harus menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Nurhayati, 2014:2). Maka dari itu, penggunaan video animasi diharapkan memudahkan guru dalam penyampaian materi pengenalan lingkungan sekitar.

Pada materi menghargai jasa pahlawan ini, kita wajib melanjutkan perjuangan pahlawan sebagai pahlawan pembangunan yang mewujudkan bangsa Indonesia yang sejahtera, aman, damai, tertib, tentram dan bahagia. Kita sebagai penerus bangsa harus menerapkan bagaimana cara menghargai jasa pahlawan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V materi menghargai jasa pahlawan di SDN Dukuh Menanggal 1 Surabaya”.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

- 1) Media yang diterapkan adalah media video animasi
- 2) Hasil yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengaruh video animasi
- 3) Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Dukuh Menanggal 1 Surabaya.

Dalam penelitian ini ruang lingkup yang difokuskan adalah pembelajaran dengan menggunakan video animasi. Dalam penelitian ini batasan masalahnya adalah Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi Menghargai Jasa Pahlawan di SDN Dukuh Menanggal 1 Surabaya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu adakah pengaruh video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V materi menghargai jasa pahlawan di SDN Dukuh Menanggal 1 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu adalah untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V materi menghagai jasa pahlawan di SDN Dukuh Menanggal 1 Surabaya.

E. Variabel Penelitian

1) Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel bebas (terikat) (Sugiyono, 2011:61). Pada penelitian ini variabel bebasnya yaitu Video Animasi.

2) Variabel Terikat

Variabel Terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono 2011:61). Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah Hasil belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat dengan baik secara teoretis maupun praktis, yaitu sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pendidikan khususnya mengenai Pengaruh video animasi pada hasil belajar siswa kelas V materi menghagai jasa pahlawan di SDN DukuhMenanggal 1 Surabaya. Peneliti mampu memberikan nilai guna menambah wawasan dan pengetahuan para pembaca. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan wawasan baru bagi mahasiswa PGSD, dan bisa dijadikan referensi di penelitian selanjutnya.

6

2) Manfaat Praktis**a. Bagi Guru**

- 1) Meningkatkan kreativitas dalam mengajar.
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 3) Menjadi rujukan dalam penerapan penggunaan media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan selama proses belajar mengajar berlangsung.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang aktif dengan menggunakan video animasi.
- 2) Meningkatkan hasil pemahaman siswa mengenai konsep Menghargai Jasa Pahlawan.
- 3) Memberi dampak positif bagi hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

- 1) Mampu memberikan saran serta wawasan bagi sekolah mengenai media pembelajaran yang efektif.
- 2) Mampu memberikan jalan keluar atas masalah yang dihadapi dalam bidang Pendidikan.

d. Bagi peneliti

Dengan melaksanakan penelitian ini peneliti dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan video animasi.