

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok setiap individu dan dianggap sangat penting. Oleh karena itu, pemerintah menganjurkan tiap individu untuk menempuh pendidikan setidaknya 9 tahun atau lebih dari itu. Pendidikan dianggap sangat penting karena setiap manusia berhak mendapatkan kesempatan untuk selalu berkembang dalam pendidikan.

(Audie, 2019) Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara dalam Kongres Taman Siswa yang pertama pada tahun 1930 menyebutkan: Pendidikan umumnya daya upaya untuk memajukan pertumbuhannya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelekt), dan tubuh anak; dalam Taman Siswa tidak boleh dipisah-pisahkan bagian-bagian itu agar memajukan kesempurnaan hidup, kehidupan dan penghidupan anak-anak yang kita didik selaras dengan dunianya. Pemerintah menanggapi pentingnya pendidikan dengan menetapkan Undang-Undang 32 tahun 2013 pasal 2 ayat 1a tentang Standar Nasional Pendidikan yang berbunyi:

“Standar Nasional Pendidikan disempurnakan secara terencana, terarah dan berkelanjutan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional dan global.”

Dengan adanya penetapan Standar Nasional Pendidikan tersebut diharapkan dapat tercapainya proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar atau yang lebih dikenal dengan (PBM) merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa yang sedang dipimpin atau dipandu oleh seorang guru. Dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik berperan sebagai subyek dari kegiatan pembelajaran, sedangkan tugas guru dalam belajar mengajar yaitu sebagai fasilitator yang mendorong, memimpin, dan memandu peserta didik.

Pada era saat ini kita tengah dilanda oleh wabah virus yang bernama COVID-19 (*Coronavirus Disease-19*). Virus ini dinilai sangat berbahaya sehingga membuat beberapa aktivitas tertunda sementara dengan kegiatan isolasi mandiri di rumah.

Akibat adanya dari virus ini, membawa pengaruh buruk dari berbagai bidang, salah satunya adalah dunia pendidikan. Di dalam dunia pendidikan biasanya pembelajaran dilakukan dengan tatap muka, akan tetapi dengan adanya wabah virus covid-19 ini pembelajaran dilakukan secara online dirumah (Pembelajaran Jarak Jauh / PJJ).

Mengikuti perkembangan pandemi yang sedang melanda Indonesia, Menteri Pendidikan menerbitkan kebijakan tentang Pembelajaran Daring dan *Work From Home* atau yang lebih dikenal dengan (WFH). Dengan dikeluarkan kebijakan tersebut membuat peserta didik dan pendidik di Indonesia mengalami kesulitan dalam memahami materi dan Proses Belajar Mengajar. Kesulitan yang dihadapi pendidik secara tidak langsung akan berdampak bagi peserta didik.

Perubahan sistematika pendidikan yang mendadak dan tidak adanya kesiapan persiapan merupakan akibat dari munculnya Covid-19 membuat semua orang dipaksa untuk memahami teknologi. Pada saat ini teknologi merupakan satu satunya jembatan yang dapat menghubungkan guru dengan siswa dalam pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran daring saat ini dijadikan solusi pada masa Pandemic Covid-19, tetapi pembelajaran daring tidaklah mudah seperti yang dibayangkan.

Dalam pembelajaran daring dapat menggunakan beberapa sumber media belajar seperti video pembelajaran yang dapat dimanfaatkan siswa untuk dibaca dan dipahami. Sumber belajar inilah yang dijadikan modal utama dalam pengembangan pembelajaran daring, karena jika guru dapat membuat video semenarik mungkin dan sesuai dengan karakteristik siswa maka tujuan pembelajaran dapat tersampaikan meskipun hanya pembelajaran daring. Sebagian besar peserta didik ada yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran daring misalnya dalam memahami materi IPA. Materi IPA memanglah sulit dipahami sehingga hasil belajar IPA siswa kurang memuaskan, salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan penggunaan media video. Dengan penggunaan media video dapat membantu pendidik menampilkan informasi yang tidak bias dilihat secara langsung oleh indera pengelihatn siswa.

## **B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah**

### **1. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup pada penelitian tindakan ini hanya akan dilakukan pada kelas IV tema pahlawan sub tema 5 (Pahlawan), sub tema 3 (Sikap Kepahlawanan), pembelajaran 1 materi sifat cermin dan bayangan yang dihasilkan oleh cermin.

### **2. Pembatasan Masalah**

Adapun hal-hal yang menjadi keterbatasan dalam pembatasan masalah ini adalah keterbatasan tenaga maupun waktu. Oleh karena itu apabila ada yang menggunakan penelitian ini diharapkan memperhatikan batasan peneliti meliputi :

- a. Subjek penelitian dilakukan pada siswa kelas IV di SDN Gayungan II Surabaya
- b. Penelitian ini dilakukan guna mengetahui pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar siswa
- c. Subjek yang diteliti hanyalah 1 kelas, yaitu kelas IV-B dengan jumlah siswa sebanyak 29 orang
- d. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu “Sifat cermin dan bayangan yang dihasilkan oleh cermin” pada tema (Pahlawan), sub tema 3 (Sikap Kepahlawanan), pembelajaran 1

## **C. Pertanyaan Penelitian**

Bagaimana pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar IPA yang meliputi :

- a. Bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran IPA menggunakan video animasi?
- b. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA menggunakan video animasi?
- c. Bagaimana hasil belajar IPA setelah pembelajaran menggunakan video animasi?

## **D. Asumsi**

Berdasarkan pertanyaan penelitian masalah yang telah dipaparkan peneliti sebelumnya, maka asumsi pada penelitian ini adalah “penerapan video animasi sangat baik digunakan pada pembelajaran IPA siswa kelas IV”

**E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari uraian rumusan masalah diatas maka dapat ditentukan tujuan penelitiannya sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam pembelajaran IPA setelah menggunakan video animasi
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA setelah menggunakan video animasi
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA setelah menggunakan video animasi

**F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas maka dapat diungkapkan manfaat dari penelitian ini. Adapun uraian manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru  
Untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga mendekati siswa pada ketuntasan belajar sehingga hasil belajar akan tercapai secara maksimal
2. Siswa  
Untuk mempermudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar pada mata pelajaran IPA akan tercapai
3. Peneliti  
Untuk mengetahui dan mengembangkan wawasan peneliti dalam mengajar khususnya dalam penggunaan media video animasi pada pembelajaran IPA siswa