BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai sebuah keberhasilan dalam pembelajaran. Dalam hal tersebut siswa akan dibantu oleh pendidik yang berperan sebagai fasilitator. Siswa dan pendidik harus bekerja sama selama proses pembelajaran berlangsung agar dapat dicapai tujuan pembelajaran secara maksimal (Kirom 2017:71). Dalam mendukung proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran agar pembelajaran menjadi aktif.

Khasanah (2020:48) menyatakan media merupakan suatu bagian komponen yang terdapat dalam situasi kelas dengan memberikan informasi secara efektif. Media yang digunakan harus bersifat praktis, efektif, dan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara pendidik dan siswa yang berinteraksi dalam bentuk penyampaian materi pelajaran. Maka media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan menjelaskan suatu informasi materi yang diajarkan sesuai dengan konsep yang sebenarnya. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi setiap proses pembelajaran, sehingga siswa memerlukan media yang cocok dalam mengoptimalkan proses pembelajaran salah satu media yang dapat membantu siswa dalam belajar yaitu menggunakan media video animasi.

Menurut Arsyad (2020:91) media video merupakan rekaman gambar dan suara yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dengan memberikan gambaran secara nyata. Sedangkan animasi merupakan proses perekaman tampilan serangkaian gambar, sehingga dapat mengubah pergerakan jangka waktu tertentu yang dapat menciptakan ilusi gambar bergerak. Maka, video animasi merupakan gabungan antara media video dan media audio guna untuk menarik siswa serta membantu memahami pelajaran yang tidak mudah dipahami. Dengan demikian, Media video animasi dapat membuat siswa melaksanakan kegiatan belajar tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi aktivitas lain seperti mengamati dan berdiskusi. Hal tersebut, menggunakan penelitian ini media video animasi

menggunakan video yang diambil melalui YouTube. Dengan adanya media video animasi dapat membantu siswa dalam belajar dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan hal yang diperlukan pada saat menyelesaikan materi yang diajarkan pendidik kepada peserta didik. Menurut Nursyaida & Hardiyanti (2020:72) hasil belajar adalah sesuatu proses usaha yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar yang dapat diukur salah satunya menggunakan tes serta melihat kemajuan siswa. Hasil belajar memiliki tiga ranah penggolangan yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor (Khasanah, 2020:46). Salah satu ranah yang mencakup kemampuan mengingat hal-hal yang sebelum atau sesudah dipelajari dan tersimpan didalam ingatan disebut hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif tersebut sesuai dengan Taksonomi Bloom yang terbagi enam yaitu mengingat (Remembering), memahami menjadi (*Understanding*), menerapkan (*Applying*), menganalisis (*Analysing*), mengevaluasi (Evaluating), dan menciptakan (Creating) (Basuki, I., & Hariyanto, 2015:14).

Sementara itu, pada kondisi pembelajaran saat ini proses pembelajaran yang terjadi di Sekolah Dasar yaitu dalam satu pembelajaran (Pb) guru melakukan proses pembelajaran yang kurang efektif dengan memisahkan satu materi pelajaran dalam satu Pb yang seharusnya dalam satu Pb saling berkaitan. Kemudian pada saat ini proses pembelajaran kurang maksimal karena siswa mengalami penyesuaian akibat pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan.

Berdasarkan uraian yang telah saya jelaskan di atas, maka akan dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui "Pengaruh Video Animasi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo".

B. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup penelitian yang perlu dipertimbangkan untuk mengurangi kesalahan dan meluasnya persamasalahan yaitu:

- 1. Penelitian ini dilakukan di SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo.
- 2. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV yang berjumlah 51 siswa.

3. Penelitian ditujukan pada siswa yang sedang/telah mempelajari materi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, rumusan yang diajukan dalam penelitian ini yaitu.

"Adakah pengaruh video animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo?"

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu:

"Untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap hasil belajar kognitif pada siswa kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo".

E. Variabel Penelitian

Adapun variabel penelitian ini memiliki variabel penelitian yaitu.

- 1. Variabel Independen (Bebas/Y): Video animasi.
- 2. Variabel Dependen (Terikat/X): Hasil belajar kognitif siswa kelas IV

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Memberikan pemahaman pada guru dengan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui video animasi terhadap hasil belajar kognitif kelas IV di SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo.

- 2. Manfaat Praktis
- a. Bagi Sekolah

Untuk bahan evaluasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan meningkatkan proses pembelajaran agar mendapatkan masukan meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Bagi Guru

Untuk memberikan masukan kepada guru tentang penggunaan video animasi untuk memengaruhi hasil belajar kognitif siswa dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peserta didik

Untuk memberikan motivasi siswa untuk terus belajar karena ketertarikan dengan menggunakan video animasi yang dapat membantu memahami materi pelajaran.