

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Pendidikan menjadi dasar pengembangan budaya dan karakter bangsa. Hal yang sesuai dengan sistem Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) merumuskan fungsi dan tujuan nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan pendidikan di Indonesia. Pasal 3 UU Sisdiknas menyebutkan:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang berdemokratis serta bertanggung jawab.

Pada dasarnya pendidikan mempunyai tujuan untuk menghantarkan peserta didik pada perubahan tingkah laku baik moral maupun intelektual yang dapat dijadikan bekal hidup sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial. Untuk mencapai tujuan tersebut, siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang telah dibimbing oleh guru melalui suatu proses kegiatan belajar mengajar. Namun pada saat kegiatan proses belajar mengajar berlangsung gejala kejenuhan siswa sudah mulai muncul, dapat dilihat dari sikap siswa yang terlihat kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini

disebabkan masih banyak sekolah yang hanya memberikan teori-teori saja atau menyuruh siswa untuk berhalusinasi saja.

Begitu pula dalam pembelajaran IPS, sangat diperlukan suatu benda untuk memahami pelajaran IPS dan juga mengurangi sikap siswa yang terlihat kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran IPS dapat dikatakan berjalan dan berhasil dengan baik, apabila guru mampu mengubah diri peserta didik untuk ikut terlibat di dalam proses pembelajaran.

Dalam Mitra Forum pelita pendidikan, (2014:13) permasalahan pendidikan di Indonesia masih diwarnai dengan ketidaksetaraan akses terhadap pendidikan yang berkualitas. Akses ke pendidikan, terutama pendidikan yang berkualitas masih jauh dari jangkauan sebagian besar masyarakat, terutama bagi komunitas dan daerah yang terpinggir dan terpinggirkan.

Tidak sedikit sekolah, perkumpulan informal ataupun guru dan pendidikan yang telah berupaya memperjuangkan pemerataan akses dan peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Namun belum banyak upaya yang dilakukan untuk mendokumentasikan pendidikan di Indonesia.

Dalam konteks belajar ada pula istilah mengajar. Mengajar diartikan sebagai aktivitas mengarahkan, memberi kemudahan bagaimana cara menemukan sesuatu (bukan memberi sesuatu) berdasarkan kemampuan yang dimiliki pengajar. Mengajar pada hakikatnya merupakan proses transfer atau pengalihan pengetahuan, informasi, norma, nilai dan sebagainya dari seorang pengajar kepada peserta didik. Kunci keberhasilan pendidikan adalah keterlibatan penuh peserta didik sebagai warga belajar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan informasi yang didapat dari guru wali kelas IV SDN 040457 Berastagi, hasil Ulangan Harian IPS siswa kelas IV belum maksimal. Hasil ulangan harian siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang yang ditentukan pihak sekolah untuk mata pelajaran IPS adalah 70.

Faktor-faktor yang menjadi penyebab rendahnya nilai belajar IPS siswa, diantaranya disebabkan oleh faktor guru dan faktor siswa, berdasarkan informasi dari kepala sekolah faktor penyebab dari guru diantaranya tidak tepatnya penggunaan media dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Adapun informasi yang didapat dari guru faktor penyebab rendahnya nilai belajar matematika siswa, diantaranya:

- (a) Siswa menganggap pelajaran IPS sulit dan membosankan,
- (b) Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk mengatasi agar kegiatan proses belajar mengajar aktif dan tidak membosankan maka guru harus dapat menentukan media pembelajaran yang sesuai, dan untuk mengatasi hal tersebut salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat sasaran ketika menyampaikan materi pelajaran. Belajar harus sesuatu yang menyenangkan, simpel, dan efektif bagi diri siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran pada saat proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan media interaktif animasi. Bagi guru hal ini membantu karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh siswa baik dari aspek kognitif, afektif, ataupun psikomotor.

Berdasarkan keterangan yang telah dibahas di atas, peneliti tertarik untuk mengajarkan pembelajaran IPS kepada siswa kelas IV SD menggunakan media interaktif animasi, dengan membuat siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui penelitian yang berjudul, Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN 040457 Berastagi.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya mengenai pengaruh media interaktif animasi menurut: Elya Fransiska Pandiangan dkk (2022) Pengaruh media media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, dalam

penelitian Prayuda Ayub (2020) yang berjudul pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, kemudian Dianah dkk (2023) pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar bahwa terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa.

Amzah Pagarra, dkk (2022:3), Definisi tentang media telah banyak dikemukakan oleh para ahli. Pada umumnya para ahli membuat definisi tentang media berdasarkan sudut pandang komunikasi, jika dilihat dari asal katanya, media merupakan kata jamak dari kata “medium”. Kata ini berasal dari kata Latin yang berarti antara. Dari sudut pandang komunikasi medium berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi.

Salah satu media pembelajaran adalah dengan menggunakan media interaktif animasi. Media interaktif animasi adalah perangkat yang digunakan di ruang kelas untuk mendorong proses belajar mengajar dan membuatnya lebih mudah dan menarik. Media interaktif animasi adalah alat untuk membuat pengajaran yang efektif dan penyebaran pengetahuan terbaik.

Banyak manfaat media interaktif animasi dalam pembelajaran di sekolah dan kampus. Contoh nyatanya seperti memudahkan penyampaian materi. Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan interaktif animasi dalam pembelajaran semakin meningkat. Hal ini dikarenakan media interaktif animasi memberikan banyak manfaat bagi para siswa dalam memahami dan mengingat materi pelajaran.

Oleh karena itu muncul inisiatif penulis untuk menerapkan sebuah media pembelajaran yang berisi tentang materi, video, dan quiz. Media ini membantu penjelasan materi, video-video pembelajaran yang mampu menambah pemahaman siswa. Media ini juga dilengkapi dengan quiz yang dapat mengukur pemahaman siswa, meningkatkan minat belajar siswa agar tidak membosankan. Disamping itu media ini juga dapat menjadi alat bantu pembelajaran bagi pendidik.

| Tahun Pelajaran | Kelas | Jumlah Siswa | KKM | Siswa Yang Tuntas | Siswa Yang Tidak Tuntas |
|-----------------|-------|--------------|-----|-------------------|-------------------------|
| 2023/2024       | IV-A  | 23           | 70  | 17                | 6                       |
| 2023/2024       | IV-B  | 23           | 70  | 14                | 9                       |

**Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD N 040457 Berastagi**

Berdasarkan tabel diatas diperoleh informasi bahwa nilai kelas IV-A dan IV-B pada mata pelajaran IPS masih banyak di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, penulis mengembangkan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pembelajaran Ips Kelas IV Sd Negeri 040457 Berastagi”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa masalah di atas dapat di identifikasikan dari latar belakang masalah antara lain:

1. Proses pembelajaran IPS kurang menarik.
2. Penggunaan media pembelajaran yang tidak bervariasi dalam proses kegiatan belajar mengajar.
3. Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di kemukakan di atas, peneliti perlu adanya pembatasan masalah untuk memfokuskan pada objek penelitian pada **“Pengaruh Penggunaan Media Animasi Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia kelas IV SD NEGERI 040457 Berastagi”**.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Dari identifikasi yang dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada pembelajaran konvensional dan pada pembelajaran menggunakan media interaktif animasi siswa kelas IV SD Negeri 040457 Berastagi Tahun Ajaran 2023/2024?
2. Apakah terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS SD Negeri 040457 Berastagi Tahun Ajaran 2023/2024?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah diatas, tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada pembelajaran konvensional dan pada pembelajaran menggunakan media interaktif animasi siswa kelas IV SD Negeri 040457 Berastagi Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS SD Negeri 040457 Berastagi Tahun Ajaran 2023/2024.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat secara teoritis maupun secara praktis yaitu:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Adapun manfaat teoritis dari proposal skripsi ini adalah dapat dijadikan sebagai bahan acuan pembelajaran dan dapat dijadikan referensi untuk menambah wawasan tentang media pembelajaran animasi interaktif.

## **2. Manfaat praktis**

### a) Bagi siswa

Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

### b) Bagi pendidik

Media pembelajaran animasi interaktif sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Pembelajaran IPS menjadi lebih mudah dalam menjelaskan materi, menambah wawasan pendidik tentang alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dan motivasi bagi pendidik agar lebih kreatif dalam mengemas bahan ajar.

### c) Bagi sekolah

Diharapkan melalui media pembelajaran ini sekolah agar tetap memperhatikan cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran lainnya juga.

### d) Bagi peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan penulis dalam menggunakan media pembelajaran animasi interaktif, agar setelah penelitian selesai peneliti memiliki pengalaman tentang cara meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.