

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pengembangan dalam pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan (Soleh dkk., 2022). Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang berusaha untuk mendidik, membimbing, membina, memengaruhi, dan mengarahkan seperangkat ilmu pengetahuan secara formal maupun informal (Yanti, 2022). Contohnya Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 yang membahas tentang sistem pendidikan nasional. Undang-undang ini mencakup semua tentang sistem pendidikan nasional di Indonesia. Termasuk pada BAB IV bagian kedua pasal 17 tentang pendidikan dasar. Dalam pasal ini dijelaskan bahwa pendidikan dasar merupakan pendidikan yang menjadi landasan jenjang pendidikan menengah, yang di mana pendidikan dasar tersebut bisa berbentuk pendidikan Sekolah Dasar (SD) yang sederajat dan juga Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan bentuk lain yang sederajat (Khuzaimah & Pribadi, 2022).

Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa seperti yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945, dilaksanakan salah satunya dengan perubahan kurikulum yang terus menerus diupayakan demi kemajuan pendidikan. Perubahan kurikulum terjadi karena masyarakat yang tidak kunjung

puas dengan hasil pendidikan sekolah dan selalu ingin memperbaikinya (Asri, 2017). Perubahan kurikulum menjadi kurikulum berbasis kompetensi sudah barang tentu akan membawa konsekuensi perlu adanya perubahan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar maupun dalam mengevaluasi hasil pembelajarannya. Sehubungan dengan itu, sangat perlu disusun buku-buku petunjuk pelaksanaan secara jelas bagi para pelaku pendidikan dalam merencanakan, mengorganisasikan, melaksanakan, dan menilai proses belajar mengajar agar dapat mencapai kompetensi sebagaimana yang tertuang dalam kurikulum (Winarno, 2003).

Sejak tahun 2013 di Indonesia kurikulum 2013 yang diterapkan sudah berjalan kurang lebih 9 tahun. Pelaksanaan di K-13 menitikberatkan pada fenomena yang terjadi pada lingkungan sekitarnya seperti fenomena alam, sosial, seni dan budaya. Pada kurikulum K-13, para guru dituntut menyiapkan pembelajaran yang basisnya tematik integratif dengan pendekatan saintifik serta menerapkan sebuah model yang tepat dengan kurikulum (Anwar, 2014). Dengan kurikulum berbasis tema merupakan pembelajaran tematik, adanya penghubung antara konsep mata pelajaran yang berbeda, sehingga siswa diberi kemudahan untuk memahami konsep yang didasarkan pada satu mata pelajaran (Aisyah & Astuti, 2021).

Nadiem Makarim sebagai Kemdikbud Republik Indonesia mengubah dan menetapkan Kurikulum Merdeka sebagai penyempurnaan dari kurikulum 2013 pada tanggal 10 Desember 2019. Dimulai dengan empat kebijakan Merdeka Belajar yang dipaparkan oleh Kemdikbud, (2021a) antara lain pertama, pada tahun 2020 mengganti Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) menjadi ujian atau asesmen yang diselenggarakan oleh pihak sekolah dengan penilaian kompetensi siswa bisa dilakukan dalam berbagai bentuk yang lebih komprehensif yang memberikan

kebebasan pada guru dan sekolah untuk menilai hasil belajar siswanya. Kedua, di tahun 2021 Ujian Nasional berubah menjadi Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) dan Survei Karakter yang berfokus pada kemampuan literasi, numerasi, dan karakter sebagai usaha mendorong guru dan sekolah memperbaiki mutu pembelajaran yang mengacu pada praktik. Ketiga, penyederhanaan pada penyusunan perangkat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang semula terdiri dari 13 komponen menjadi 3 komponen inti meliputi tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan asesmen. Hal ini bertujuan agar guru mempunyai lebih banyak waktu untuk melakukan persiapan dan mengevaluasi pembelajaran. Keempat, kebijakan dalam penerimaan siswa baru yang lebih fleksibel agar dapat menopang ketimpangan dalam hal akses dan kualitas di daerah.

Keunggulan Kurikulum Merdeka dijelaskan oleh Kemdikbud (2021b) berfokus pada materi esensial dan mengembangkan keterampilan siswa pada setiap fase, sehingga memungkinkan siswa belajar lebih mendalam, lebih bermakna dan lebih menyenangkan tanpa terburu-buru mengejar materi pembelajaran. Pembelajaran akan jauh lebih relevan dan memberikan peluang lebih luas pada siswa untuk aktif mengeksplorasi permasalahan aktual seperti permasalahan lingkungan, kesehatan, dan lainnya untuk mendukung pengembangan karakter dan kompetensi profil Pelajar Pancasila. Tujuan dari pengajaran ini untuk memperkuat kemampuan literasi dan numerasi siswa serta pengetahuannya pada tiap mata pelajaran (Rahmadayanti, 2022). Kurikulum Merdeka memberi kebebasan dan berpusat pada siswa, guru dan juga sekolah bebas untuk menentukan pembelajaran yang sesuai. Kurikulum Merdeka mengusung konsep “Merdeka Belajar” yang berbeda dengan kurikulum 2013, menurut (Sherly dkk., 2020) berarti memberikan

kebebasan sekolah, guru dan siswa untuk bebas berinovasi, belajar mandiri dan kreatif, yang di mana kebebasan ini dimulai dari guru sebagai penggerak. Dalam Kurikulum Merdeka tidak ada lagi tuntutan tercapainya nilai ketuntasan minimal, tetapi menekankan belajar yang berkualitas demi terwujudnya siswa berkualitas, berkarakter profil pelajar Pancasila, memiliki kompetensi sebagai sumber daya manusia Indonesia siap menghadapi tantangan global.

Di era globalisasi ini manusia dihadapkan pada tantangan yang berat dengan adanya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang pesat. Peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas merupakan suatu program yang sedang dilaksanakan pemerintah khususnya bidang pendidikan (Mardhiyah & Zulfikar, 2021). Peningkatan mutu pendidikan akan sangat berpengaruh terhadap kualitas sumber daya manusia. Pada saat ini, teknologi, informasi dan komunikasi memegang peranan yang penting terutama dalam bidang pendidikan.

Salah satu penerapan teknologi dalam bidang pendidikan antara lain pemanfaatan sarana multimedia dan media internet dalam proses pembelajaran (Amin & Nia, 2019).

Pemanfaatan teknologi untuk mengembangkan metode pembelajaran merupakan permasalahan utama dalam dunia pendidikan di Indonesia. Masih banyak sekolah yang belum menerapkan pendidikan dengan mengintegrasikan teknologi, dikarenakan infrastruktur yang belum memadai. Walaupun dunia pendidikan telah berkembang begitu pesat seiring berjalannya waktu, perkembangan ini belum didukung dengan kemajuan sumber daya manusia yang mampu mengimbangi perubahan dunia pendidikan (Abidah & Ridwandono, 2022). Beberapa guru masih menggunakan cara tradisional dalam menyampaikan materi

pembelajaran. Guru masih berpikir bahwa dengan menggunakan teknologi akan mempersulit karena harus dituntut untuk selalu mampu memperbaharui pengetahuan dari berbagai sumber (Fitriah & Mirianda, 2019). Permasalahan inilah yang menjadi tantangan untuk guru dalam menghadapi pendidikan berbasis teknologi. Guru diharuskan mampu untuk menguasai perkembangan zaman demi kemajuan dan kebaikan suatu bangsa, dalam hal ini khususnya dunia pendidikan. Sekolah tanpa guru yang mampu menguasai teknologi pengajaran, rasanya pembinaan intensif yang dilakukan oleh guru dalam rangka pengembangan kemampuan kognitif siswa berpeluang tidak maksimal bahkan seharusnya standar sebagai guru di zaman sekarang ini juga mengarah kepada penguasaan digital (Aspi & Syahrani, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru pengajar IPAS kelas V di SD Negeri 5 Kampung Baru pada tanggal 30 Agustus 2023 menyatakan bahwa guru sudah melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru melibatkan siswa pada kegiatan pembelajaran diskusi dan tanya jawab. Namun kenyataannya di lapangan siswa kurang semangat ketika melakukan proses pembelajaran, siswa jarang mengangkat tangan saat diberikan pertanyaan oleh guru dan sebagian besar siswa masih membicarakan hal di luar pelajaran ketika pembelajaran sedang berlangsung. Pembelajaran IPAS dianggap cukup sulit oleh siswa karena proses pembelajaran yang berlangsung, guru hanya memfokuskan pada menghafal teori dan mengerjakan soal-soal dengan cara yang monoton terutama pada materi bab 4 Mari Menenal Bumi Kita (Sulhan, 2020). Hal ini dapat terjadi karena kurangnya motivasi dan minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPAS, ketika pembelajaran berlangsung siswa terlihat bosan, dan rendahnya

pemahaman konsep siswa terhadap materi pembelajaran IPAS. Hal ini didukung dengan hasil tes observasi awal yang dilakukan pada tanggal 15 September 2023 yang menunjukkan bahwa 30% siswa memperoleh nilai 70, 20% memperoleh nilai 60 dan 50% siswa memperoleh nilai kurang dari 50. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa rendah.

Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas perlu di desain secara kreatif dan inovatif dengan memperhatikan karakteristik pengembangan siswa kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru. Dari permasalahan tersebut dipandang perlu adanya inovasi dalam pembelajaran yakni pembelajaran yang mengutamakan penguasaan kompetensi, berpusat pada siswa, memberikan pengalaman belajar, dan relevan dengan kehidupan nyata. Salah satu inovasi yang dimaksud yakni dengan menerapkan media pembelajaran yang tepat (Nahdi, 2018). Dengan demikian, dalam pembelajaran IPAS media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa dan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Dalam pengajaran di kelas, guru dapat menggunakan teknologi seperti menggunakan proyektor untuk menampilkan gambar atau video, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa (Anggraeny dkk., 2020). Pembelajaran dengan media animasi sangat cocok diterapkan untuk mata pelajaran IPAS. Pembelajaran dengan video animasi memiliki kemampuan dalam memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh siswa. Pembelajaran dengan media video animasi membuat pembelajaran IPAS menjadi lebih menarik dan bermakna siswa dapat pula belajar secara kontekstual karena siswa diberikan kesempatan untuk mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mampu mendorong

siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini membuat pengetahuan yang diterima tidak cepat dilupakan oleh siswa sehingga hasil belajar menjadi optimal.

Perkembangan teknologi informasi yang berlangsung sangat pesat belakangan ini telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, tak terkecuali pada aktivitas pembelajaran. Perkembangan teknologi komputer yang pesat telah membuat perangkat komputer mampu menampilkan informasi dan pengetahuan dalam bentuk program multimedia (Benny, 2017). Multimedia dapat dimaknai sebagai kemampuan yang dimiliki oleh perangkat komputer untuk menampilkan informasi dan pengetahuan melalui kombinasi unsur teks, gambar, suara, video, dan animasi (Rukmana, 2023). Dalam proses pembelajaran yaitu antara guru dan siswa, maka diperlukannya suatu sarana pendukung agar proses pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Salah satu sarana pendukungnya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran penting digunakan, karena media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, kreatif, menarik, dan mampu memberi suasana belajar yang baru (Anisa, 2022). Zaman sekarang ini sudah banyak sekali media pembelajaran yang sudah bisa dipakai untuk mendukung proses belajar mengajar, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis video animasi. Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak, diiringi dengan suara yang seperti video atau film. Dengan adanya proses pembelajaran dengan video animasi ini diharapkan agar siswa mampu berkonsentrasi dalam menerima materi sehingga dapat membantu siswa untuk meningkatkan motivasi belajar dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh terkait media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar kognitif menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan media animasi dan kelompok siswa yang dibelajarkan tanpa media animasi. Hasil menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan valid (Novita, 2020). Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran animasi dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media animasi dengan  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} = 4,672 > t_{tabel} = 2,461$ ). Dari penelitian tersebut hasil menunjukkan penelitian yang dilakukan valid (Sinta, 2022). Dengan hasil penelitian yang telah dilakukan untuk mengukur hasil belajar muatan IPA dengan penggunaan media animasi memberikan dampak yang signifikan pada peningkatan hasil belajar IPA (Saputra, 2022). Hasil penelitian menyatakan bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan media animasi sangat efektif dibandingkan hasil belajar siswa pada saat belum menggunakan media animasi. Dapat dibuktikan dengan  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $12,55 \geq 1,672$ ), maka hipotesis dapat dinyatakan bahwa sangat efektif (Aldi & Suryani, 2023). Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media animasi secara signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Dapat dibuktikan dengan  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $2,083 \geq 2,069$ ), maka hipotesis dapat dinyatakan media animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA (Salim, 2022). Dari beberapa penelitian yang dilakukan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA dengan media animasi sangat efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Aspek domain pembelajaran yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor seharusnya dapat mengungkapkan penilaian hasil belajar. Kemampuan kognitif yang baik ketika dalam ujian siswa tidak selalu menerapkan pengetahuan dengan baik. Evaluasi hasil belajar erat kaitannya dengan tujuan yang dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran secara umum mengikuti hasil belajar yang dilakukan oleh Bloom: aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pengembangan kemampuan dan keterampilan intelektual merupakan penekanan pada ranah kognitif. Pengembangan perasaan, sikap, nilai, dan emosi berkaitan dengan ranah afektif. Sedangkan kegiatan-kegiatan atau keterampilan motorik berkaitan dengan ranah psikomotorik (Suardipa & Primayana, 2020). Penilaian hasil belajar lebih menitikberatkan pada aspek kognitif ditunjukkan pada kecenderungan pada bidang ini. Pendapat tersebut dapat dibuktikan dengan tes tulis yang telah dilakukan di sekolah, yang menunjukkan pada kemampuan kognitif.

Dari pemaparan di atas, maka perlu dilakukan penelitian pengaruh media video pembelajaran animasi terhadap hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD. Oleh karena itu, maka dilakukan penelitian pengaruh media pembelajaran dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Mari Mengenal Bumi Kita Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru”.

## **1.2 Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah di SD sebagai berikut.

1. Karena penerapan kurikulum Merdeka jadi siswa maupun guru masih perlu melakukan adaptasi.

2. Siswa jarang mengangkat tangan saat diberikan pertanyaan oleh guru.
3. Sebagian besar siswa membicarakan hal di luar pelajaran ketika pembelajaran sedang berlangsung.
4. Saat proses pembelajaran siswa kurang mampu dalam menghadapi kesulitan.
5. Pembelajaran yang berlangsung, guru hanya memfokuskan pada menghafal teori dan mengerjakan soal-soal dengan cara yang monoton.
6. Siswa bosan ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran.
7. Pembelajaran kurang inovatif dan kreatif.
8. Hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS tergolong rendah.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah tersebut, didapatkan pembatasan masalah yang dapat peneliti laksanakan agar permasalahan tidak meluas dan didapatkan hasil yang optimal pada proses pemecahan masalah. Berikut merupakan pembatasan masalah pada penelitian ini, adalah 1) hasil belajar siswa digolongkan pada kategori rendah, hal tersebut dapat dilihat dari siswa masih kurang mampu menghadapi kesulitan pada saat proses pembelajaran; dan 2) guru masih jarang memecahkan masalah dengan menerapkan media pembelajaran yang melibatkan siswa.

### **1.4 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan pada latar belakang, identifikasi serta pembatasan masalahnya, terdapat rumusan masalah yang dapat peneliti angkat, apakah terdapat pengaruh media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar kognitif pada materi mengenal bumi kita mata pelajaran IPAS siswa kelas 5 SD ?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar kognitif pada materi mengenal bumi kita mata pelajaran IPAS siswa kelas 5 SD.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa manfaat yakni baik secara teoritis maupun secara praktis. Berikut dijelaskan kedua manfaat penelitian sebagai berikut:

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dilakukan untuk memberi kontribusi yang baik terhadap ilmu pendidikan, khususnya pada pendidikan guru sekolah dasar sehingga penelitian ini dapat menambah pengalaman serta memperluas pengetahuan tentang media pembelajaran yang baik dan menarik digunakan dalam proses pembelajaran dan implementasinya di dalam proses pembelajaran sehingga mampu tercipta proses pembelajaran yang asik dan menyenangkan.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang luas bagi banyak insan, antara lain bagi guru, siswa, kepala sekolah, dan peneliti. Terdapat beberapa manfaat praktis dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

#### a) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi siswa dalam mendapat pengalaman baru dengan penggunaan media pembelajaran animasi, diharapkan agar siswa

mampu berkonsentrasi dan siswa menjadi lebih fokus dalam menerima materi pembelajaran dan memudahkan siswa untuk memahami materi IPAS secara kontekstual.

b) Bagi Guru

Guru dapat mengembangkan variasi dengan media pembelajaran animasi ini terutama untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, sehingga guru mendapatkan ilmu baru untuk melaksanakan kegiatan belajar agar lebih efektif dan menyenangkan. Penelitian ini dapat dijadikan sebuah acuan peningkatan kinerja dalam hal merancang pembelajaran dengan maksud untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dan lebih optimal.

c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan yang positif serta dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk dapat menyusun program-program sekolah yang sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditentukan dan menjadi informasi yang berharga bagi sekolah, khususnya bagi kepala sekolah yang nantinya akan mengambil kebijakan-kebijakan demi memajukan pendidikan melalui prestasi yang dicapai siswa.

d) Bagi Peneliti Lainnya

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan salah satu acuan bagi para peneliti khususnya dalam bidang pendidikan sebagai bahan guna untuk mendalami objek penelitian yang sejenis dan dapat pula untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada muatan IPAS.