

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan mengembangkan kemampuan intelektual dan karakter peserta didik melalui transfer pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui kegiatan pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Pendidikan memiliki peranan strategis dalam mendorong peningkatan prestasi generasi muda (Handayani dkk., 2025). Pada hakikatnya, pendidikan berfungsi membantu individu menggali serta mengoptimalkan potensi diri agar mampu menyesuaikan diri dengan dinamika perubahan zaman. Oleh karena itu, pendidikan menjadi fondasi penting bagi kemajuan suatu bangsa untuk berkembang, semakin baik dan berkualitas penyelenggaraan pendidikan, maka semakin besar peluang suatu bangsa untuk berkembang dan bersaing dalam skala global.

Dalam era globalisasi, teknologi semakin pesat dalam perkembangannya, sehingga teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Hal ini dilandasi dengan zaman yang terus berkembang dan membuat sektor pendidikan harus beradaptasi di segala hal khususnya dalam hal proses pembelajaran (Rahmah, 2025). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam kehidupan manusia adalah suatu kondisi yang tidak dapat dipungkiri. Teknologi diciptakan dan dikembangkan tentunya sesuai untuk menunjang segala aktivitas kehidupan manusia.

Secara umum dunia pendidikan selalu mengikuti perkembangan teknologi dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam penyesuaian penggunaan teknologi informasi. Saat ini, di dunia yang dipenuhi ilmu digital ini, teknologi memiliki peran yang tidak boleh diabaikan karena teknologi berperan penting dalam membantu manusia dalam

melakukan banyak tugas secara efisien, misalnya dalam pekerjaan dan pendidikan. Dengan perancangan yang tepat, teknologi informasi dapat menjadi alat yang membantu efektif dalam proses pembelajaran (Agni dkk., 2024).

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat pendukung, tetapi juga menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran dengan menyediakan akses terhadap sumber belajar yang lebih beragam, interaktif, dan mudah dijangkau (Handayani dkk., 2025). Hal ini khususnya sangat relevan dalam pembelajaran di SD, di mana siswa membutuhkan media yang mampu menyajikan materi secara konkret dan menarik minat siswa.

Media pembelajaran adalah sebuah alat fisik ataupun teknis yang diperlukan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa, sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Nasution dkk., 2024). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara dalam penyampaian materi ajar sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan berkualitas. Sebagai saluran pengantar pesan kepada peserta didik, media ini mampu merangsang aspek kognitif, afektif, dan perhatian mereka, serta mendorong keterlibatan aktif siswa (Handayani dkk., 2025).

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran tidak hanya berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran, tetapi juga mendukung pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang disampaikan (Rahmita dkk., 2024). Salah satu inovasi yang paling sering digunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis video animasi. Media tersebut memasukkan berbagai informasi dalam bentuk gambar dari visualisasi ciptaan dan gerak interaktif. Dengan demikian, video animasi

dapat membuat siswa lebih tertarik kepada materi pembelajaran yang diberikan dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berbagai media pembelajaran dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, seperti media gambar, poster, model konkret, *powerpoint*, maupun video pembelajaran. Setiap media memiliki karakteristik, kelebihan, dan keterbatasan sehingga pemilihannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik mata pelajaran, dan kebutuhan peserta didik. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), peserta didik dituntut untuk memahami berbagai konsep serta fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Dibandingkan dengan media yang hanya menampilkan teks atau gambar saja, video animasi memiliki keunggulan karena menggabungkan unsur visual, audio, gerak dan narasi sehingga mampu menarik perhatian peserta didik (Rahmawati, 2025).

Pendidikan sangat erat kaitannya dengan kurikulum, seperti dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka yang memberikan sisi makna pembelajaran dan berpusat pada peserta didik, penggunaan video animasi memiliki potensi besar sebagai media yang dapat membantu siswa memahami konsep terutama pada mata pelajaran IPAS yang bersifat abstrak atau kompleks secara lebih efektif. Diperlukan metode pembelajaran yang dapat mengakomodasi masalah tersebut. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman atau minat siswa terhadap isi pembelajaran (Handayani dkk., 2025). Selain itu, keunggulan media video dalam pembelajaran adalah kemampuannya untuk menyajikan informasi secara lebih jelas dan konkret, sehingga mempermudah pemahaman siswa serta meningkatkan daya tarik terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi awal di Kelas VI SD Negeri Locondong pada tanggal 15 Desember 2025 menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka

saat ini di dalamnya terdapat masalah belajar yaitu rendahnya hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS di SD tersebut. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian pada semester genap dengan jumlah siswa sebanyak 58 anak dan sebagian siswa masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 62. Rendahnya hasil belajar tersebut merupakan akibat dari proses pembelajaran yang masih berpusat kepada guru dan kurangnya penggunaan media yang menarik dalam proses pembelajaran, sehingga siswa merasa kurang antusias dalam proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pelajaran. Selain itu siswa tidak aktif bertanya ketika diberi kesempatan untuk bertanya setelah guru menerangkan materi pelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan pada hari Senin, 15 Desember 2025 dengan guru Kelas VI yaitu Bu Ruminah, S.Pd.SD dan Bu Renggo Mulyani, S.Pd. menyatakan bahwa selama pembelajaran guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS. Hal ini dikarenakan adanya hambatan terkait dengan waktu pembelajaran yang terbatas dan biaya yang cukup banyak untuk setiap kali pembelajaran menggunakan media. Sedangkan para siswa juga mempersiapkan alat dan bahannya sendiri dari rumah untuk membuat media dan pastinya memerlukan biaya yang cukup banyak serta terkadang media atau alatnya sulit untuk didapatkan. Dari pihak sekolah sendiri dalam pengadaan media hanya menyediakan laptop dan LCD proyektor. Guru juga sudah berusaha menggunakan media berbasis teknologi yang telah disediakan oleh pihak sekolah yaitu dengan menggunakan laptop dan LCD proyektor, dengan media tersebut guru mendemonstrasikan materi melalui *Power Point* yang telah dirancang.

Pemilihan media video animasi dalam penelitian ini juga didukung oleh ketersediaan sarana dan prasarana di SD Negeri Locondong. Berdasarkan hasil observasi, sekolah telah memiliki fasilitas berupa laptop, LCD proyektor, serta ruang kelas yang mendukung

pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi. Fasilitas tersebut memungkinkan guru memanfaatkan media video animasi dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan pengadaan perangkat tambahan. Dengan adanya dukungan sarana tersebut, penggunaan media video animasi menjadi alternatif yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS sekaligus mengoptimalkan pemanfaatan teknologi yang telah tersedia di sekolah.

Pentingnya materi IPS dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar adalah sebagai kunci utama untuk meningkatkan pemahaman tentang masyarakat, lingkungan, dan peristiwa sehari-hari dalam konteks sosial dan alamiah. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mempelajari berbagai fenomena serta permasalahan sosial yang berkembang dalam kehidupan masyarakat. Kajian dalam IPS dilakukan secara komprehensif dengan memperhatikan keterkaitan antar aspek kehidupan, sehingga memberikan pemahaman yang menyeluruh tentang dinamika sosial.

Kondisi tersebut juga terlihat di SD Negeri Locondong, Kecamatan Rawalo, Kabupaten Banyumas, di mana penggunaan metode ceramah dan buku teks masih mendominasi sehingga berdampak pada hasil belajar kognitif siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam metode penyampaian materi agar peserta didik lebih tertarik dan dapat memahami konsep dengan lebih baik. Adapun tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan media video animasi yang dinilai relevan sebagai alternatif solusi untuk membantu siswa memahami konsep materi secara konkret, interaktif, dan bermakna sekaligus menjadi dasar penting dalam perumusan judul penelitian ini.

Penelitian yang ditulis oleh (Handayani dkk., 2025) menunjukkan bahwa, video animasi 2D interaktif efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Energi Terbarukan di SD Negeri 011 Kota Dumai. Media ini juga mampu mendorong keterlibatan siswa melalui diskusi dan respons interaktif. Animasi yang difokuskan pada konsep dasar sumber energi sesuai dengan batasan masalah penelitian. Temuan tersebut menegaskan bahwa

video animasi 2D interaktif memiliki potensi sebagai media pembelajaran tematik yang inovatif dan layak diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di tingkat Sekolah Dasar.

Berdasarkan permasalahan uraian di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas VI SD”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang sudah di jelaskan yaitu:

1. Pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di kelas VI Sekolah Dasar masih didominasi oleh metode konvensional, yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru melalui metode ceramah, tanya jawab, dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama, sehingga media berbasis teknologi belum dilakukan secara optimal.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep energi terbarukan karena karakter materi yang abstrak dan keterbatasan visualisasi konkret dalam proses pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Locondong pada mata Pelajaran IPAS masih tergolong rendah, yang ditunjukkan oleh sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 62.
4. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi, khususnya media video animasi dalam pembelajaran IPAS masih belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru.
5. Diperlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan materi IPAS secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada nomor 2, nomor 3, dan nomor 5, yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dalam pembelajaran IPAS, kesulitan siswa dalam memahami materi IPAS yang bersifat abstrak, serta rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan ada penerapan media video animasi dalam pembelajaran IPAS di kelas VI SD Negeri Locondong untuk mengetahui efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Aspek hasil belajar yang diteliti diukur melalui hasil tes yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan pembatasan tersebut, penelitian diharapkan dapat dilaksanakan secara sistematis dan selaras dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi dan siswa yang memperoleh pembelajaran dengan metode konvensional?
2. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat ditetapkan tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPAS kelas VI SD.

2. Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran IPAS kelas VI SD.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diinginkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:
 - a. Penelitian ini diharapkan memperkaya literatur mengenai efektivitas media video animasi dalam pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar, khususnya dalam konteks pendidikan di Indonesia.
 - b. Memperkuat landasan teoritis terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa dalam penelitian pendekatan kuantitatif.
2. Manfaat Praktis:
 - a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa kelas VI dalam memahami materi Energi Terbarukan pada mata pelajaran IPAS secara lebih konkret dan menarik melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis video animasi. Penggunaan media tersebut juga diharapkan mampu meningkatkan minat, perhatian, serta partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Peningkatan keterlibatan tersebut diharapkan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

- b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya video animasi, sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan gambaran tentang cara mengintegrasikan media

video animasi secara efektif dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan berpusat pada siswa.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mendukung pemanfaatan fasilitas teknologi yang telah tersedia, seperti laptop dan LCD proyektor, secara lebih optimal dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam pengambilan kebijakan terkait pengembangan inovasi media pembelajaran berbasis digital di sekolah.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan kajian bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan atau menguji efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi pada materi atau jenjang yang berbeda. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan dasar untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa.