

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa. (Aini et al., 2021). Pendidikan dalam konteks pembelajaran adalah proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok dalam upaya mematangkan manusia melalui pengajaran dan pelatihan yang sesuai dengan prosedur pendidikan. Melalui pendidikan, anak dapat mengembangkan aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). (Wardani et al., 2024) Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan, baik di dalam maupun di luar sekolah, yang berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan merupakan kebutuhan manusia seumur hidup, menjadikannya sangat penting karena tanpa pendidikan, manusia akan sulit untuk berkembang. (Pitri & Oktavia, 2023)

Pendidikan telah mengalami perubahan besar dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam hal ini, langkah-langkah seperti pengembangan kurikulum, inovasi dalam metode pembelajaran, dan peningkatan fasilitas menjadi faktor kunci dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting dalam pembentukan kepribadian manusia, yang terkait erat dengan pengembangan diri. Guru perlu memahami perkembangan siswa, termasuk aspek fisik, sosial-emosional, dan intelektual, untuk merancang pembelajaran yang kondusif. (Nugraha. S.W., & Rachmawati. A., 2023)

Teknologi terus berkembang pesat setiap tahun. Kita telah mengetahui berbagai dampak dari perkembangan teknologi ini, terutama dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi membawa banyak manfaat positif bagi pendidikan. Pendidik dan siswa mendapatkan berbagai kemudahan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Para guru, khususnya di Sekolah Dasar, harus mengikuti perkembangan teknologi saat ini dan menguasai berbagai keterampilan dalam proses pembelajaran. Dalam pembuatan media pembelajaran, guru perlu

menciptakan media yang efektif dan efisien sehingga dapat menarik minat siswa. Media pembelajaran juga membantu siswa untuk berpartisipasi langsung dalam kegiatan pembelajaran. (Salsabila & Julianto, n.d., 2022)

Kendala dalam proses pembelajaran dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, kurangnya relevansi pendidikan dengan kebutuhan dan fakta saat ini. Kedua, ketidaksesuaian antara materi pembelajaran dengan strategi dan metodologi yang diterapkan. Ketiga, kurangnya sarana pembelajaran yang memadai, termasuk bahan ajar, media pembelajaran, alat peraga, peralatan laboratorium, dan lain-lain. Sarana pembelajaran, khususnya media pembelajaran, merupakan faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. (Fajar et al., 2023)

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian di SDS Kemala Bhayangkari 5 kelas V, terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran IPA. Kurangnya pengembangan media pembelajaran oleh guru kelas dapat menghambat variasi dan efektivitas dalam menyampaikan materi. Keterbatasan penggunaan sumber belajar hanya pada buku paket juga dapat membatasi pemahaman siswa terhadap materi. Guru perlu mempertimbangkan penggunaan sumber belajar yang beragam, termasuk materi tambahan dari berbagai sumber yang relevan dengan materi pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, penulis mencoba menggunakan media pembelajaran berupa video animasi dengan harapan dapat mengatasi masalah-masalah tersebut. Media video animasi diharapkan dapat membantu mengalihkan perhatian murid dan membantu mereka memahami materi yang disampaikan dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan animasi juga diharapkan dapat membantu menyimpan informasi ke dalam ingatan siswa, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi tentang Lingkungan Hidup dan Alam Sekitar terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V pada Siswa Kelas V di SDS Kemala Bhayangkari 5.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, masalah-masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pengembangan media pembelajaran oleh guru kelas.
2. Keterbatasan penggunaan sumber belajar hanya pada buku paket.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Mengenal Lingkungan Hidup dan Alam Sekitar pada Siswa Kelas V.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah yang peneliti ajukan adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran mengenal lingkungan hidup dan alam sekitar terhadap pengetahuan pada siswa?”.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau pengaruh terhadap peneliti dan yang hendak diteliti. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat diharapkan menambah wawasan dan membantu siswa dalam belajar khususnya pada mata pelajaran IPA, sehingga siswa tidak lagi beranggapan bahwa pembelajaran IPA itu sulit dan tidak menarik.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan efektif yang pada akhirnya dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang lingkungan hidup dan alam sekitar dalam pelajaran IPA.

b. Bagi Guru

Sebagai sumber rujukan yang efektif dalam penerapan penggunaan media pembelajaran berupa video animasi yang membantu siswa memahami materi Selama proses belajar mengajar berlangsung.

c. Bagi Sekolah

Sebagai upaya perbaikan dan peningkatan hasil belajar IPA yang diharapkan dapat menjadi lebih bermutu dan siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan yang berharga karena telah menambah pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi.