

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan disekolah sebagai lembaga pendidikan formal, menurut Mudyaharjo dalam buku landasan pendidikan menjelaskan bahwa "*Pendidikan adalah segala pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak dan remaja yang diserahkan kepadanya agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosial mereka*"<sup>1</sup> dalam artian pendidikan bisa diartikan sebagai proses pembelajaran yang berlangsung dalam waktu terbatas yaitu anak-anak sampai remaja, lingkup pendidikan dalam pengertian ini adalah pendidikan formal.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, menyebutkan bahwa, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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 demokratis serta bertanggung jawab.<sup>2</sup> Disebutkan didalam Undang-Undang bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan yang berarti bahwa guru sebagai pengajar dituntut untuk bisa mengembangkan kemampuan pada anak didiknya dalam hal apapun, dengan kata lain guru tersebut harus bisa terlebih dahulu dalam menguasai hal-hal yang harus dikembangkan yang akan diajarkan kepada anak didiknya.

Media secara harfiah berarti perantara Pendahuluan atau perantara. asosiasi Teknologi Pendidikan dan Komunikasi (AECT) mendefinisikan media sebagai bahan dan

---

<sup>1</sup>Binti maimunah, *Landasan Pendidikan*, (yogyakarta: Teras, 2009), 3-4. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/6184>

<sup>2</sup>UU RI, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003. [https://peraturan.bkpm.go.id/jdih/userfiles/batang/UU\\_20\\_2003.pdf](https://peraturan.bkpm.go.id/jdih/userfiles/batang/UU_20_2003.pdf)

perlengkapan yang tersedia Menyampaikan berbagai informasi dan media pembelajaran terus berkembang kadang seiring perkembangan teknologi. jalur pengembangan media pembelajaran juga mengikuti persyaratan dan kebutuhan belajar. Beberapa ahli kategorikan beberapa media menjadi tiga seperti media yang terlihat (Video), media pendengaran (audio), dan media yang dapat bergerak, Sedangkan menurut Sutirman dalam jurnal yang berjudul media pembelajaran interaktif lector inspire sebagai inovasi pembelajaran ia “*menyatakan bahwa media pembelajaran dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis, yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal*”<sup>3</sup>. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

Animasi adalah suatu gerakan proses manipulasi visual, animasi adalah perubahan gambar dalam setiap waktu, dalam pembuatan animasi ada beberapa proses yaitu diantaranya pose dan gerakan diantaranya (*pose-to-pose action and inbetween*), pengaturan waktu (*timing*), gerakan sekunder (*secondary action*), akselerasi gerak (*ease and in out*), gerak penutup dan perbedaan waktu gerak (*follow through and overlapping action*), gerak melengkung (*arc*), penempatan dibidang gambar (*staging*), daya tarik karakter (*appeal*) dan penjiwaan peran (*personality*).<sup>4</sup> Dengan melihat kedua pengertian diatas maka media pembelajaran berbasis video animasi yaitu penyampaian berbagai informasi dalam lingkup pendidikan yang berarti pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video animasi yang diharapkan nantinya anak didik dapat lebih cepat memahami pembelajaran.

---

<sup>3</sup>Norma dewi shalikhah, dkk, “Media Pembelajaran Interaktif Lector Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran”, Sinta 3: jurnal penelitian komunikasi, vol. 20. No. 1 (2017): 11, diakses pada tanggal 3 Oktober 2020, <http://journals.ums.ac.id/index.php/warta/article/view/2842/2718>

<sup>4</sup>Theresia ari , dkk, *panduan lengkap editing video dengan adobe premier pro cs4*, (yogyakarta: CV Andi offset 2009), 183. Diakses pada tanggal 4 oktober 2020 <https://books.google.co.id/books?id>

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga diterangkan dalam Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 44 yang berbunyi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ  
يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : Kami turunkan kepadamu Al-Qur'an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang kamu telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.<sup>5</sup>

Sehubungan dengan ayat ini yang terfokus pada ayat yang berarti menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka supaya mereka memikirkan, maka maknanya adalah guru harus memberi penerangan dan petunjuk kepada siswa saat menjelaskan materi yang belum diketahui siswa, dan dipotongan surat yang mempunyai arti kami turunkan Al-Qur'an kepadamu ini dapat diartikan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar agar dapat efektif dan efisien.

Saat ini teknologi di dunia telah berkembang sangat pesat. Dan berdampak dalam kehidupan sehari-hari, baik dampak positif maupun negatif. Dampak perkembangan teknologi ini dapat kita amati dan rasakan, misalnya sekarang ini banyak orang yang menggunakan teknologi modern seperti, laptop dan smartphone maupun proyektor.<sup>6</sup> Maka dengan pengembangan media pembelajaran video animasi pada proses pembelajaran IPA yang nantinya bisa ditonton melalui proyektor ataupun smartphone memudahkan para peserta didik agar dapat memaksimalkan dengan baik karena bisa ditonton sewaktu-waktu dan juga bisa meningkatkan hasil belajar karena peserta didik tidak lagi bosan dengan pembelajaran

<sup>5</sup> Departemen agama Republik Indonesia, *Al-qur'an dan terjemah*, (Jakarta: luhuk agung bandung, 1989) 408.

<sup>6</sup>Ragil putra purnama, marsudi, ,”*pengembangan media pembelajaran IPA materi metamorfosis berbentuk video animasi dua dimensi pada Sdi little camel Mojokert*”, jurnal seni rupa ,Vol. 3 No. 5(2017): 434. Diakses pada tanggal 4 oktober 2020 <https://media.neliti.com/media/publications/251714-none-340f8540.pdf>

menggunakan metode ceramah yang seperti biasa dilakukan oleh bapak/ibu guru.

Pada media pembelajaran berbasis video animasi pembelajaran IPA kelas 4 tema 6 materi pokok gaya nantinya akan berisi beberapa macam gaya sesuai dengan materi yang nantinya akan dikemas dalam bentuk video 2 dimensi yang akan membuat siswa merasa senang dan tidak jenuh.

Peraturan pemerintah tentang pendidikan bisa berubah-ubah dikarenakan pergantian menteri pendidikan dan kebudayaan maupun dikarenakan adanya bencana global seperti pandemi saat ini, maka pemerintah mengeluarkan Undang-undang Nomer 4 Tahun 2020 dimasa pandemi yang berisi: Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh untuk memberikan pelajaran yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan, aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas dirumah.<sup>7</sup> Maka setelah keluarnya surat edaran tersebut pembelajaran dilakukan secara daring demi menjaga kesehatan bersama dan proses pembelajaran tetap berlangsung.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti melakukan observasi ke MI Sultan Agung 01 Sukolilo Pati, fasilitas yang berada disekolahan ini bisa dibilang sudah lengkap, lokasi sekolah berada ditengah desa Sukolilo Pati<sup>8</sup>. Ternyata masih banyak guru yang melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode berceramah termasuk dalam mata pelajaran IPA, padahal metode ceramah itu sendiri hanya efektif pada 15 menit pertama setelah itu murid akan merasakan kejenuhan dan menurunnya keaktifan dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan keadaan yang monoton dan membosankan.

Dilihat dari latar belakang yang sudah diuraikan tersebut, maka peneliti akan mengembangkan kemudian menerapkan

---

<sup>7</sup>Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19), Nomer 4 Tahun 2020.

<sup>8</sup>Wawancara Dilakukan padalbu Guru MI Sultang Agung Sukolilo 01 padatangal 28 september 2020

media pembelajaran berbasis video animasi kedalam mata pelajaran IPA kelas 4 materi gaya di MI Sultan Agung 01 Sukolilo Pati, media ini dinilai efektif karena didalam video animasi ini mencakup poin-poin penting dalam materi yang disampaikan dalam bentuk video seperti cartoon sehingga peserta didik akan merasa senang dan juga mudah untuk diaplikasikan oleh bapak/ibu guru. Disamping itu dari beberapa penelitian yang sudah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi ternyata memiliki pengaruh seperti meningkatnya hasil belajar siswa.

Hal itu diperkuat dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Ifa Datus Saadah media pembelajaran berbasis video animasi yang diterapkan pada SMP Negeri 1 Selorejo Blitar yang dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa bahkan dengan ketuntasan 100%.<sup>9</sup>

Media berbasis video animasi ini dapat digunakan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam pada SD/MI demi menunjang keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Karena unsur yang ada dalam media ini adalah hal-hal yang disukai oleh anak kecil seperti tampilan video kartun yang menghibur dan memberikan informasi tentang materi pembelajaran, dengan menggunakan media ini diharapkan siswa lebih nyaman dalam proses pembelajaran yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dari uraian diatas maka peneliti memilih judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPA Tema Gaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI Sultan Agung 01 Sukolilo-Pati”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

---

<sup>9</sup> Ifa daatus saadah, *pengembangan media pembelajaran matematika berbasis video animasi dengan menggunakan adobe after effect*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018. Diakses pada tanggal 6 oktober 2020 <https://digilib.uinsby.ac.id/27367>

1. Bagaimana perencanaan Pengembangan Media Pembelajaran berbasis video animasi pada pelajaran IPA tema gaya kelas IV di MI Sultan Agung 01 Sukolilo-Pati?
2. Bagaimana penerapan Media Pembelajaran berbasis video animasi pada pelajaran IPA tema gaya kelas IV di MI Sultan Agung 01 Sukolilo-Pati?
3. Bagaimana hasil belajar siswa pada pelajaran IPA tema gaya kelas IV di MI Sultan Agung 01 Sukolilo-Pati?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan Pengembangan Media Pembelajaran berbasis video animasi pada pelajaran IPA tema gaya kelas IV di MI Sultan Agung 01 Sukolilo-Pati?
2. Untuk mengetahui penerapan Media Pembelajaran berbasis video animasi pada pelajaran IPA tema gaya kelas IV di MI Sultan Agung 01 Sukolilo-Pati?
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pelajaran IPA tema gaya kelas IV di MI Sultan Agung 01 Sukolilo-Pati?

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

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

Sebagai bahan masukan bagi guru dan calon guru dalam mengetahui keadaan siswa ketika proses pembelajaran, khususnya dengan pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis video animasi.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi peserta didik, untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis video animasi.
- b. Bagi guru, untuk mengetahui media pembelajaran yang lebih tepat untuk digunakan dalam mata pelajaran IPA demi peningkatan kualitas pembelajaran di kelas, sehingga kesulitan guru dalam proses penyampaian materi dapat diminimalisir dengan penerapan media pembelajaran tersebut.

- c. Bagi sekolah, untuk bahan referensi sekolah mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis video animasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai bahan pertimbangan bagi lembaga sekolah yang bersangkutan untuk memberi kebijakan para guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran IPA.

## **E. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan pada penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran serta garis-garis besar dari masing-masing bagian atau yang saling berhubungan, sehingga nantinya akan diperoleh penelitian yang sistematis dan ilmiah. Berikut adalah penulisan skripsi yang akan penulis susun:

### **1. Bagian Awal**

Dalam bagian ini terdiri dari halaman judul, halaman nota persetujuan pembimbing, halaman pengesahan skripsi, surat pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan abstraksi.

### **2. Bagian Isi**

Bagian isi terdiri dari beberapa bab, yaitu:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Meliputi: Latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II KAJIAN TEORI**

Dalam bab ini akan berisi deskripsi teori mengenai variabel penelitian yang meliputi: Hakikat media pembelajaran, Media video animasi, hasil belajar, Pembelajaran IPA. Selain itu pada bab II ini akan dipaparkan penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini dijelaskan metode yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba

produk, instrument pengumpulan data, teknik analisis data.

**BAB 1V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**  
Dalam bab ini dijelaskan gambaran umum obyek penelitian yaitu MI Sultan Agung 01 Sukolilo-Pati, uji produk, uji tes,, dan uji hipotesis.

**BAB V PENUTUP**  
Dalam bab ini berisi tentang, kesimpulan, dan penutup.

### **3. Bagian Akhir**

Bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

