

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pengajaran di Nusantara melahirkan kacamata penting harus diperhatikan. Disebabkan banyaknya guru yang kurang memahami pentingnya alat edukasi yang kreatif untuk metode mencari ilmu pendidikan. UURI No. 14 Tahun 2005 mengenai guru dan dosen, mengisyaratkan bahwa, “*guru adalah pendidikan professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, dan mengevaluasi peserta didi. Pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah*” (UU 14-2005 Guru Dan Dosen.Pdf, n.d.)

Pendidikan adalah suatu hal yang mendasar bagi perseorangan supaya tercapainya kemauan dan ambisi individu tersebut. Pendidikan merupakan suatu upaya permulaan memenuhi pendidik untuk melaksanakan peserta didik untuk memiliki berkarater, bermakna, berbudi luhur dan disiplin sampai mempunyai pemikiran luas untuk menjangkau keinginan yang diimpikan.

Menurut Agusninta Yesi (2022:3) IPA sesuatu kelihaiian dalam meninjau kejadian semesta mendampingi lainnya. Maka diartikan mengamati seluruh benda di alam, perkara dan petunjuk yang hidup di alam, ilmu diartikan menjadi pengetahuan berkelakukan factual. Pada pembelajaran IPA pada peserta didik akan menimbulkan ranah kognitif dalam proses pemikirannya. Menurut Rambe Kholidah (2018:48) ranah kognitif merupakan area menahan suatu aktivitas intelektual. Bloom menggolongkan ranah kognitif ke dalam 6 kategori dari bersahaja datang sekaligus kompleks dan diansumsikan berkarakter kedudukan. Menurut Yusuf Samsu dan Sugandhi (2022:61) siswa harus dibagikan kebenaran ilmiah ibarat menyuarakan menyalin dan mengkira. Dibagian itu, anak diserahkan serta pemahaman mengenai manusia, fauna, fauna dan demikiannya.

Sebagai seorang guru harus mempunyai sifat yang kreatif atau mencoba hal-hal yang baru untuk membentuk suatu media pembelajaran kepada peserta didik untuk dapat meningkatkan semangat dan menurunkan kejenuhan. Perantara didikan amat hakiki pada prosedur tuntunan demi inti konsep dalam pembahasan yang akan di capai terhadap peserta didik dan juga sebagai tolak ukur guru terhadap peserta didiknya dalam pemahaman proses pembelajaran.

Menurut Sari Nurdiana (2022:2795) kemajuan pesat teknologi harus digunakan secara baik bagaikan tablet, handphone, alat yang menyeluruh melalui komponen tinggi dan meningkat utuh mampu menarik kalau perantara pembelajaran sembari kemampuan menakjubkan guna mendukung online atau luring kemudian hasil belajar siswa sanggup menaikan. Menurut Sari Nurdiana (2022:2795) video pembelajaran merupakan segerombolan penghubung yang memamerkan ilustrasi sekaligus bunyi selaku berbentuk. Pemanfaatan gambar pada menerangkan catatan ibarat benda professional berkembang sudah menguasai masing elemen dari pikiran orang. Adanya saluran penelaahan berlandas video percaya peroleh meluaskan kehendak siswa saat pengkajian.

Menurut pandangan ulasan dibuatkan dilapangan pada tanggal 09-10 Juni 2023 peneliti melakukan wawancara terhadap 3 guru di kelas V MI Yayasan Madrasah Ibtidaiyah (YMI) Sinaksak. Wali kelas VA Suryanti, S.Pd.I., dan wali kelas VB Mardiah Sari Harahap, S.Pd. terakhir ibu mata pemalajaran IPA yaitu ibu Dewi Sartika, S.Pd. Pada wawancara terhadap wali kelas, guru menjelaskan jika peserta didik sedikit berperan dalam pelajaran, dan memiliki rasa bosan. Sedangkan pada guru bidang IPA siswa memperoleh kesulitan dalam pembelajaran. Kurangnya pemahaman guru terhadap media pembelajaran yang kurang benar akan mendukung pembelajaran demi menimbulkan hasil belajar yang maksimal. Setiap guru hanya menetapkan 2 teknik yaitu percakapan dan dialog, guru yang lebih aktif pada proses pengkajian daripada peserta didik. Sementara KKM pada mata pelajaran IPA adalah 75 dan ditemukan pada kelas VA 15% siswa hampir tidak mencapai KKM dan 85% tuntas mencapai KKM, dan pada kelas VB 23% siswa hampir tidak mencapai KKM dan 77% tuntas mencapai

KKM. Maka dapat disimpulkan, sebagai superior peserta didik kurang memahami pengajaran IPA dan tidak dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif.

Menurut (Samawi, 2014:140) siswa lambat mengikuti adalah yang menguasai ketergantungan kesediaan keahlian, sampai sistem pembelajaran membentuk lemah. Kelambanan belajar berusaha menyeluruh pada seluruh mata pelajaran. Kelelahan belajar dialami siswa terdapat di bidang IPA. Selama bahan belum dikuasai siswa bagaikan tiruan siswa tidak ahli menundukan materi sistem peredaran darah manusia.

Dalam melewati suatu persoalan tersebut, hingga harus menerapkan media pembelajaran. Menurut (Aini, 2021:419) media pembelajaran menempatkan kewajiban intruksi esensial pada mengampu berhasilnya arah pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang rapid an cermat implementasi akhirnya bertambah meringankan mengaku antusiasme siswa pada pembelajaran, agar menompah dalam memperhatikan seluruh tugasnya. Menurut (Aini, 2021:419) media animasi adalah salah satu selama media untuk mengoptimalkan perbuatan dan juga penangkapan.

Media animasi dapat memerankan alternative atas adanya kesukaan luar biasa siswa, terpenting pada siswa SD/MI lebih menyukai media pertunjukan yangbisa dilihat dan didengar seperti media animasi dan film kartun melaksanakan cara menyebutkan buku pelajaran. Jika video animasi bisa di lihat di media maya dan media massa, maka video animasi bisa menjadi media pembelajaran berbentuk animasi dapat dijadikan “teman dan juga hiburan yang baik” dalam proses pembelajaran. Ide pemahaman media animasi ini bukan signifikan jika didukung status aktivitas hiburan dan bertindak sekalian, namun bermaksud mempengaruhi anggapan meneladani IPA siswa.

Penjelasan yang diatas menurut (Samawi, 2014: 140) hasil belajar IPA sehabis menggunakan media animasi, maka adanya pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa *Slow Learner* kelas V di SD Brawijaya Smart School Malang. Menurut (Aini, 2021: 147) hasil belajar IPA sehabis

mempraktikan media video animasi, maka adanya dampak media video animasi terhadap hasil belajar IPA siswa di kelas IV SDN 20 Pagi Jakarta Timur.

Mengikuti eksplanasi diatas,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Pada media animasi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswadi MI/SD. Maka penulis menimbah tema atas masalah yang terjadi. Maka penulis mengambil judul tentang **“Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V MI di Yayasan Madrasah Ibtidaiyah (YMI) Sinaksak, Kab. Simalungun”**.

### **1.2. Identifikasi masalah**

Mengikuti kerangka diatas mampu diintroduksikan bahwa pertanyaan yang hendak muncul dalam tafsiran adalah:

1. Kurangnya pemahaman guru terhadap media pembelajaran.
2. Kurang bervariasi guru terhadap media pembelajaran yang digunakan.
3. Edukasi IPA yang cenderung membosankan.
4. Rendahnya hasil belajar pada pengajaran IPA.
5. Peserta didik masih belum memberikan kepercayaan diri saat mengeluarkan pendapat.
6. Siswa kurang kecekatan pemeliharaan disebabkan guru menoton dalam penelaahan IPA.

### **1.3. Batasan Masalah**

Mengingat bukti yang dapat diketahui mengenai maalah di atas, maka batasan permasalahan dalam ulasan kali ini adalah **“Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V MI di Yayasan Madrasah Ibtidaiyah (YMI) Sinaksak, Kab. Simalungun”**.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Mengingat kendala permasalahan diatas, kemudian rencana penerbitan pemeriksaan ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar IPA tanpa menggunakan media pembelajaran animasi siswa kelas V MI di Yayasan Madrasah Ibtidaiyah (YMI) Sinaksak, Kab. Simalungun?
2. Bagaimana hasil belajar IPA dengan menggunakan media pembelajaran animasi terhadap siswa kelas V MI di Yayasan Madrasah Ibtidaiyah (YMI) Sinaksak, Kab. Simalungun?
3. Apakah terdapat pengaruh yang besar antara pemanfaatan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar IPA Siswa kelas V MI di Yayasan Madrasah Ibtidaiyah (YMI) Sinaksak, Kab. Simalungun?

#### **1.5. Tujuan Masalah**

Tujuan masalah terjadi adanya rencana permasalahan yang disatukan, sehingga inti permasalahan dalam pemeriksaan ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar IPA tanpa menggunakan media pembelajaran animasi siswa kelas V MI di Yayasan Madrasah Ibtidayah (YMI) Sinaksak, Kab. Simalungun.
2. Untuk mengetahui hasil belajar IPA dengan menggunakan media pembelajaran animasi terhadap siswa kelas V MI di Yayasan Madrasah Ibtidaiyah (YMI) Sinaksak, Kab. Simalungun.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V MI di Yayasan Madrasah Ibtidaiyah (YMI) Sinaksak, Kab. Simalungun.

## 1.6. Manfaat Masalah

Anggapan dipijakan adanya faedah seperti:

### 1. Manfaat Teoritis

Pandangan diberikan informasi dan masukan bagi calon-calon guru menerapkan alat pelajaran kreatif, juga bisa merekrut teknologi zaman sekarang yang sudah ada pada zamannya yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada materi sistem peredaran darah di Yayasan Madrasah Ibtidaiyah (YMI) Sinaksak, Kab. Simalungun.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Memperoleh mengembangkan perilaku berpikir lantang, kreatif, khayalan, bersama meluaskan hasil belajar siswa pembelajaran IPA.

#### b. Bagi Guru

Dapat membantu pendidik meningkatkan inovasi untuk menciptakan prasana pendidikan yang lebih baik.

#### c. Bagi Sekolah

Diharapkan sebagai rujukan memanasifestasikan pengajaran di fase instansi, terlihat pencapai haluan diinginkan.

#### d. Bagi Peneliti

Data menambahkan pemahaman juga mengamalkan mencapai filosofi diterima semasa dibangku pendidikan ini. Dan juga diharapkan dapat mengoptimalkan kinerja peneliti sebagai calon guru dalam mencetak siswa-siswa yang kreatif, berpikir kritis, imajinatif agar tidak monoton dalam penataran.