

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan adalah suatu proses pemindahan pengetahuan ataupun pengembangan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik untuk mencapai perkembangan secara optimal serta membudayakan manusia melalui proses transformasi nilai-nilai yang utama. (Rizki Ramadhani Azwar Hadi, 2023). Pendidikan adalah kebutuhan manusia yang selalu mengalami perubahan, perkembangan, dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Pendidikan nasional berfungsi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama untuk menghasilkan peserta didik yang berkualitas tinggi (Asbari et al., 2020) Menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBBI), kata "pendidikan" mengacu pada kata "didik" dan imbuhan "pe" dan akhiran "an." Oleh karena itu, artinya adalah metode, cara atau tindakan membimbing. Pengajaran dapat didefinisikan sebagai proses perubahan tingkah laku dan etika seseorang atau masyarakat untuk mencapai kemandirian dengan tujuan memantapkan atau mendewasakan manusia melalui pendidikan, pembelajaran, bimbingan, dan pembinaan.

Dalam dunia pendidikan khususnya yang ada di Indonesia juga terdapat penerapan kurikulum yang mana selalu di perbaharui dan di selaraskan dengan perkembangan zaman dan kompetensi siswa saat ini.

Kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini yang terbaru adalah Kurikulum Merdeka yang mana. Kurikulum Merdeka memiliki variasi dalam pembelajaran intrakurikuler, sehingga siswa memiliki waktu yang cukup untuk memahami konsep dan menguatkan keterampilan mereka. Guru dapat memilih berbagai perangkat ajar agar pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa. Tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah menjadi dasar dari proyek yang dirancang untuk meningkatkan pencapaian profil siswa Pancasila. (Marsela Yulianti et al., 2022). Sdn Kolor 2 merupakan sekolah yang telah mengimplementasikan kurikulum merdeka. Pengimplementasian tersebut dilakukan secara bertahap dari awal diberlakukan yang dilakukan oleh pemerintah. Selain itu Sdn Kolor 2 merupakan salah satu sekolah penggerak yang menerapkan kurikulum tersebut.

Berbicara mengenai sebuah pendidikan maka tidak akan lepas dari yang namanya proses pembelajaran. Pendidikan akan selalu terikat dan identik dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi serangkaian kegiatan yang ada dalam pendidikan. Dalam pengertian secara umum mengumpulkan banyak pengetahuan dari seseorang yang lebih tahu atau guru disebut belajar. Orang yang banyak pengetahuan disebut orang yang banyak belajar, orang yang sedikit pengetahuan disebut orang yang sedikit belajar, dan orang yang tidak berpengetahuan disebut orang yang tidak belajar. (Hakim et al., 2023). Belajar dapat didefinisikan sebagai aktivitas pengembangan diri melalui pengalaman yang bertumpu pada

kemampuan diri belajar di bawah bimbingan pengajar. Belajar juga dapat didefinisikan sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan atau pengetahuan, berlatih, atau mengubah tingkah laku atau tanggapan berdasarkan pengalaman. (Riko Agus Setiawan, Muchamad Syafri Hidayat, 2023).

Dari penjelasan diatas dapat di artikan bahwa belajar merupakan terjadinya perubahan pada tingkah laku seseorang yang di sebabkan adanya akibat dari sebuah pengalaman yang telah di dapatkan oleh seseorang tersebut baik dari segi kemampuan, sikapnya, tingkah laku, pola pikirnya dan lainnya yang tidak hanya mengacu pada ranah pengetahuannya saja. Belajar juga merupakan segala proses yang di lakukan oleh seseorang untuk menambah pengamannya dan membentuk kepribadian hidupnya. Seseorang yang belajar akan mengalami perubahan dalam hidupnya dikarenakan adanya interaksi dalam proses pembelajaran yang dilakukannya.

Dalam proses pembelajaran tentunya terdapat komponen yang terkandung di dalamnya. Komponen pembelajaran berarti bagian-bagian dari sistem pembelajaran, yang menentukan berhasil tidaknya proses pendidikan. Bahkan dapat dikatakan bahwa untuk berlangsungnya proses kerja pendidikan diperlukan komponen-komponen tersebut. Dalam pembelajaran pasti akan ada komponen pembelajaran yaitu tujuan, bahan atau bahan ajar, media dan metode, evaluasi, peserta

didik, dan pendidik. Sebagai suatu sistem komponen-komponen tersebut membentuk satu kesatuan yang utuh. (Adisel et al., 2022).

Salah satu komponen yang terdapat pada proses pembelajaran adalah penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga menjadi peranan penting dalam proses pembelajaran baik dari mempermudah maupun menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media biasanya berfungsi sebagai penyalur pesan, tetapi mereka juga dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar, meningkatkan pemahaman mereka, membuat materi dan data lebih menarik, memudahkan analisis data, dan memadatkan intuisi mereka. (Mahmudah, 2018). Media pembelajaran berfungsi untuk menyajikan pesan dan informasi dengan jelas, yang dapat memudahkan dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Karena keterbatasan ruang dan waktu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Namun, keterbatasan waktu dan ruang dapat menyebabkan proses pembelajaran tertunda dan bahan ajar tidak sampai kepada siswa. (Ahdan et al., 2020).

Dari penjelasan tersebut dapat di jelaskan bahwa media pembelajaran juga memberikan sebuah peranan penting pada proses pembelajaran. Media pembelajaran juga memberikan pengaruh terhadap keberlangsungan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran bertujuan untuk mempermudah guru dalam

menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran yang digunakan guru juga sebagai sarana dalam menarik minat dan menghidupkan suasana dalam pembelajaran sehingga tidak menimbulkan rasa jenuh kepada siswa. Terlepas dari penjelasan tersebut, di era moderen seperti saat ini kemajuan teknologi berkembang dengan sangat pesat tentunya guru sebagai seorang yang memberikan pengetahuan terhadap siswa dituntut untuk bersikap terbuka terhadap perkembangan zaman terlebih pada perkembangan teknologi yang sangat maju. Perkembangan teknologi seperti saat ini juga bisa di manfaatkan oleh tenaga pendidik untuk diaplikasikan terhadap proses pembelajaran. Banyak sekali tentunya media yang berbasis teknologi yang dapat di manfaatkan oleh para tenaga pendidik yang dapat di manfaatkan. Media pembelajaran yang menarik tentunya juga akan memberikan dampak positif terhadap peserta didik. Selain mempermudah proses pembelajaran tentunya juga akan menarik minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sikap keterbukaan tenaga pendidik terhadap perkembangan teknologi dengan menjadikan teknologi sebagai media pembelajaran akan memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan pada terbagi menjadi beberapa jenis. Menurut Arsyad jenis media pembelajaran di kelompokkan sebagai: media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, peran, kegiatan kelompok, perjalanan), media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas), media

berbasis visual (buku, charta, grafik, peta, gambar, transparansi, slide), media berbasis audio-visual (video, film, program slide tape, televisi), media berbasis komputer (pengajaran dengan berbantuan komputer, video interaktif, dsb). (Wahyuni & Yokhebed, 2019). Jenis media tersebut tentunya juga di sesuaikan dengan karakteristik siswa dan juga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini agar supaya pembelajaran yang dilakukan berjalan dengan efektif dan mudah di pahami oleh siswa.

Namun pada pada penelitian ini, peneliti hanya berfokus pada media pembelajaran audio visual saja yang tentunya nanti akan dikaitkan dengan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Media audio visual adalah media yang dapat dilihat dan didengar, seperti film suara, video, televisi, atau tayangan slide, yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. (Sumartiwi & Ujianti, 2022). Aplikasi ataupun *website* tertentu seperti *Animaker* dapat digunakan untuk mendukung penggunaan media audio visual dalam pembelajaran. Pemilihan media tersebut tentunya untuk mempermudah menyampaikan materi dan juga menarik minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran yang mana peserta didik seperti saat ini yang serig merasa jenuh terhadap pembelajaran yang sering kali monoton dan juga kurang menarik. Media audio visual merupakan media pembelajaran yang tentunya menjadi sarana yang sangat tepat bagi tenaga pendidik untuk diaplikasikan pada proses pembelajaran.

Pemilihan media audio visual seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Minat belajar siswa sering kali mengalami permasalahan dalam pembelajaran seperti rasa jenuh yang kerap kali terjadi pada siswa. Hal itu terjadi karena penjelasan materi di berikan dan media yang digunakan terkadang tidak sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan siswa. Permasalahan seperti itu tentunya juga berdampak kepada minat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran. Minat belajar adalah perasaan senang (suka), bahagia, dan tertarik pada suatu kegiatan atau aktifitas tanpa diminta atau diminta. Jadi, untuk mengetahui seberapa besar minat belajar siswa, kita dapat melihat ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. (Zebua & Harefa, 2022).

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Minat belajar siswa dalam pelajaran merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran. Hal ini dipengaruhi oleh sejumlah faktor, seperti halnya media pembelajaran yang di gunakan, perhatian, dan suasana pembelajaran. Minat belajar yang tinggi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, sementara kurangnya minat belajar dapat menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami minat belajar siswa secara efektif sehingga dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan memotivasi siswa secara maksimal serta pembelajaran berjalan secara efektif. Media audio visual seperti *animaker* tentunya juga bisa di

manfaatkan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran, hal ini di karenakan *animaker* merupakan media yang cukup menarik untuk di aplikasikan kepada siswa. Di SDN Kolor 2 sendiri ada beberapa media yang sudah digunakan dan aplikasikan terhadap siswa, seperti power point, alat media sekitar, buku dan alat peraga.

Berdasarkan dari hasil observasi awal atau pra penelitian yang dilakukan di SDN Kolor 2 yang dilaksanakan pada 18 Desember 2023 diketahui bahwa pembelajaran yang telah dilaksanakan berjalan dengan lumayan baik. Akan tetapi pembelajaran yang dilaksanakan di SDN Kolor 2 lebih cenderung mengacu pada pembelajaran konvensional atau lebih cenderung berpaku kepada buku. Bukan hanya itu saja, metode yang sering digunakan juga lebih berpaku pada metode ceramah sehingga membuat pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Metode seperti itu cenderung fokus pada penghafalan dan latihan dalam teks-teks, serta penilaian yang masih kurang maju seperti dengan tes kertas. Selain itu dijelaskan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan masih dengan metode ceramah dan juga masih menggunakan alat peraga yang sederhana dan tentunya berada di sekitarnya. Hal tersebut juga kurang selaras dengan Kurikulum Merdeka yang telah diterapkan di Sdn Kolor 2 yang mana siswa diharuskan bisa berpikir kritis dan sesuai dengan profil Pelajar pancasila.

Dijelaskan oleh ibu Fatimah, S.Pd selaku wali kelas IVA bahwa proses yang dilakukan seperti hal tersebut masih banyak siswa yang

terlihat kurang fokus dan kurang antusias terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung terlebih pada mata pelajaran IPAS di kelas IV, seperti halnya berbicara sendiri, mengabaikan pembelajaran, tidak menghiraukan penjelasan guru dan sebagainya. Hal ini juga dikarenakan design proses pembelajaran yang tidak terbaru serta karakteristik media yang digunakan guru masih cenderung tradisional dan menggunakan metode ceramah. Selain itu dalam kelas juga memang ada beberapa siswa yang sulit untuk fokus pada pembelajaran dan kurang berani mengemukakan pendapatnya ketika guru memberikan pertanyaan terkait pelajaran di karenakan tidak mempunyai rasa percaya diri. Selain itu di kelas IV SDN Kolor 2 Sumenep juga terdapat beberapa siswa yang kurang antusias dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari penjelasan yang telah dikemukakan tersebut dapat diketahui bahwa minat belajar siswa kelas IV di SDN Kolor 2 masih sangat kurang atau berada dalam kategori rendah. Dari 39 siswa ada sekitar 23 siswa yang memiliki minat belajar yang rendah atau sekitar 58% yang ditinjau dari hasil *assesment sumatif* siswa pada semester 1. Untuk mengatasi masalah seperti ini tentunya sangat dibutuhkan pengaplikasian media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Dengan demikian, peneliti ingin mengaplikasikan media pembelajaran audio visual animaker dalam kegiatan mengajar. karena media animaker ini terdiri dari gambar yang dapat bergerak, mengeluarkan suara yang bisa di isi langsung oleh guru. Jika digunakan dengan benar,

media animaker ini dapat menarik perhatian siswa. Media ini juga merupakan salah satu cara untuk membantu mereka memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan pada uraian yang telah dipaparkan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul yang telah di buat peneliti yaitu : “Pengaruh media audio visual animaker terhadap minat belajar siswa pelajaran IPAS Kelas IV di SDN Kolor 2”

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka yang menjadi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

- a) Rendahnya minat belajar kelas IV di SDN Kolor 2 serta kurangnya ketertarikan siswa pada pembelajaran yang sedang berlangsung.hal ini sesuai dengan pernyataan yang di sampain oleh wali kelas IV pada saat peneliti melakukan pra penelitian atau observasi awal.
- b) Keterbatasan guru dalam mengelola media pembelajaran.
- c) Media yang digunakan guru masih konvensional dan kurang menarik dan monoton.
- d) Siswa tidak fokus mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung agak susah menangkap materi.

2. Batasan masalah

Agar pembahasan pada prosposal penelitian ini tidak melebar dan tetap fokus dan terarah maka peneliti di sini memberikan batasan masalah. Oleh sebab itu peneliti memberikan batasan masalah yaitu hanya pada pengaruh media Pengaruh media audio visual animaker untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS Kelas IV di SDN Kolor 2. Selain itu peneliti juga membatasi pada proses publish hasil media dikarenakan harus membayar \$32 USD sehingga output media hanya berbentuk link.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran audio visual animaker terhadap minat belajar siswa di kelas IV SDN Kolor 2?.

D. Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang ingin di sampaikan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui seperti apa pengaruh yang signifikan dari penggunaan media audio visual animaker terhadap minat belajar siswa di kelas IV SDN Kolor II.

E. Manfaat penelitian

a. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan dampak yang positif terhadap pendidikan secara umum dan khususnya mengenai konsep penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berjalan.

b. Manfaat praktis

a) Bagi sekolah

Media audio visual berbasis *animaker* ini dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan pada materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

b) Bagi guru

Media audio visual berbasis *animaker* ini akan memudahkan guru dalam menjelaskan materi kepada siswa dan juga mengembangkan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

c) Bagi Siswa

Media audio visual berbasis *animaker* ini akan menjadi media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan juga bisa meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu media akan memudahkan siswa dalam mempelajari kembali materi yang sudah dijelaskan oleh guru

dengan bantuan media pembelajaran animasi berbantu aplikasi animaker ini kapan pun dan dimana pun.

d) Bagi Peneliti

Media audio visual berbasis *animaker* ini ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk menambah wawasan peneliti dalam menggunakan teknologi, mengembangkan kreatifitas dan pengalaman baru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi

F. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah komponen yang membantu proses belajar mengajar terlaksana dan efektif yang mencakup segala sesuatu yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang dapat mendorong siswa untuk belajar secara efektif dan tepat.

2. Media animaker

Animaker adalah sebuah program yang memungkinkan Anda membuat animasi secara online dengan berbagai macam background dan karakter yang diperlukan dalam aplikasi ini dan dalam bentuk satuan *link website* yang menghasilkan *output* video pembelajaran.

3. Minat belajar

Minat belajar adalah rasa ketertarikan atau keinginan untuk belajar yang dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa dan diukur atau ditinjau dari ketercapaian 4 indikator minat belajar.