

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam memajukan bangsa melalui pembentukan generasi yang cerdas, berkarakter, serta memiliki kemampuan berpikir kritis dan bertanggung jawab. Selain itu, pendidikan juga diharapkan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh.

Proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi dari guru kepada siswa, tetapi juga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengaitkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mendorong keterlibatan aktif siswa (Nasrianti, 2023: 26).

Sejalan dengan itu, belajar merupakan proses yang menghasilkan perubahan perilaku, baik dalam pengetahuan, keterampilan, maupun sikap sebagai hasil pengalaman belajar (Sudirman, 2023: 1). Oleh karena itu, pembelajaran dan

belajar saling berkaitan dan akan lebih nyata penerapannya dalam mata pelajaran di sekolah dasar, salah satunya Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Pembelajaran IPAS merupakan gabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diterapkan di tingkat SD/MI sesuai Kurikulum Merdeka. Integrasi ini bertujuan agar peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih holistik tentang alam dan kehidupan sosial. Namun, fokus penelitian ini diarahkan pada aspek sains dalam IPAS, karena banyak konsep IPA yang bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi agar lebih mudah dipahami siswa. Mata pelajaran IPA sendiri adalah salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang mempelajari tentang alam semesta beserta segala gejala, peristiwa, dan interaksi yang terjadi di dalamnya. Menurut (Wedyawati & Lisa, 2019: 30), pembelajaran IPA ditujukan untuk memberi kesempatan siswa memupuk rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. Jadi, pembelajaran IPA di SD/MI lebih menekankan pada pemberian pengalaman langsung sesuai kenyataan dilingkungan melalui kegiatan inkuiri untuk mengembangkan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Selain itu, pembelajaran IPA juga membantu siswa untuk menerapkan pengetahuan sains dalam kehidupan sehari-hari sehingga mereka lebih peduli terhadap lingkungan dan mampu mengambil keputusan yang bijak. Oleh karena itu, meskipun istilah yang digunakan dalam Kurikulum Merdeka adalah IPAS,

penelitian ini tetap menitikberatkan pada pengembangan pembelajaran IPA sebagai bagian dari IPAS.

Berdasarkan hasil pra observasi awal di kelas V SD Negeri 06 Tapang Pulau, pada tanggal 20 Januari 2026, ditemukan bahwa kondisi cara belajar dan mengajar siswa pada mata pelajaran IPAS sudah cukup baik dan guru pun sudah memahami perkembangan teknologi seperti penggunaan PPT, tetapi jarang menggunakannya dan lebih dominan menggunakan metode yang konvensional dan menggunakan media seperti papan tulis dan buku teks. Meskipun guru sudah menggunakan PPT, namun PPT tersebut masih bersifat statis (satu arah), dan belum mampu memicu interaksi aktif yang dibutuhkan siswa Generasi Alpha. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa dari 22 siswa, hanya sekitar 8 siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan, sedangkan sebagian besar lainnya cenderung pasif. Selain itu beberapa siswa tampak kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, seperti tidak memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman sebangku, atau melakukan aktivitas lain di luar pembelajaran. Siswa juga terlihat kurang antusias ketika diminta untuk membaca, menulis, maupun berdiskusi. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah dan perlu ditingkatkan melalui penggunaan metode dan media pembelajaran yang lebih abstrak dan menarik.

Rendahnya minat belajar tersebut tidak hanya berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Siswa yang kurang berminat cenderung tidak fokus, kurang aktif dalam memahami materi, serta mengalami kesulitan dalam mengingat konsep yang telah diajarkan. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang optimal, terutama pada mata pelajaran IPAS yang membutuhkan pemahaman konsep secara mendalam.

Minat belajar sendiri merupakan dorongan psikologis yang membuat siswa merasa tertarik, senang, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Sadirman (Sinaga dkk, 2024), minat belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam maupun luar diri siswa, berupa serangkaian upaya untuk menciptakan kondisi ideal yang diinginkan. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih mudah berkonsentrasi, tekun, serta menunjukkan sikap positif terhadap materi yang dipelajari. Sebaliknya, rendahnya minat belajar sering kali membuat siswa pasif, cepat bosan, dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Oleh karena itu, upaya meningkatkan minat belajar menjadi aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran IPAS yang menuntut keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak. Minat belajar yang tinggi juga akan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Sebaliknya, apabila minat belajar rendah, maka hasil belajar siswa juga cenderung

rendah. Dengan demikian, minat belajar dan hasil belajar memiliki hubungan yang erat dan saling mempengaruhi dalam proses pembelajaran.

Salah satu faktor utama penyebab rendahnya minat belajar dalam penelitian ini adalah penggunaan media yang masih sederhana seperti papan tulis dan buku teks dan metode yang masih bersifat konvensional. Secara teoretis, ketergantungan pada media pasif ini sering kali gagal mempertahankan *attention span* (rentang perhatian) siswa sekolah dasar saat ini yang termasuk dalam "Generasi Alpha". Penelitian Susanti dkk, (2025) menegaskan bahwa Generasi Alpha merupakan generasi yang sudah dekat dengan digital sejak lahir yang sangat bergantung pada teknologi dalam proses belajar. Mereka terbiasa dengan penggunaan perangkat digital dan visualisasi seperti video animasi, sehingga metode pembelajaran konvensional seperti ceramah satu arah tidak lagi efektif untuk memicu keterlibatan siswa. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan baru dalam pembelajaran IPAS yang sesuai dengan karakteristik Generasi Alpha.

Mengatasi ketidaksesuaian gaya belajar tersebut, guru perlu mengemas pembelajaran dengan variasi yang mampu meningkatkan keaktifan siswa. Salah satu alternatif yang efektif adalah penggunaan media video animasi. Prinsip *Multimedia Learning* menegaskan bahwa siswa belajar lebih baik melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya teks, sehingga media animasi dapat memvisualisasikan konsep IPAS yang abstrak menjadi lebih nyata dan menarik.

Penelitian Fitriana, 2014 (Andrasari, 2022:79) Video animasi adalah alat yang dapat dijadikan bantuan dalam proses belajar mengajar, dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang akan disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media animasi ini sangat membantu pembelajaran karena memperluas ilmu pengetahuan dan wawasan peserta didik.

Penggunaan media video animasi terbukti secara empiris mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan karena kemampuannya dalam memvisualisasi materi yang bersifat mikroskopis atau abstrak yang tidak dapat ditangkap oleh indra penglihatan secara langsung. Dalam pembelajaran IPAS, banyak konsep yang bersifat kompleks; media animasi hadir sebagai solusi untuk memaparkan fenomena tersebut melalui bantuan visualisasi yang hidup, sehingga merangsang siswa untuk menganalisis dan berpikir kritis. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa visualisasi dalam bentuk media audiovisual seperti video animasi dapat menjadikan pembelajaran lebih hidup dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses sains. Selain meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, penggunaan media pembelajaran video animasi juga berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui penyajian materi yang menarik, konkret, dan mudah dipahami, siswa dapat lebih cepat memahami konsep yang diajarkan sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar yang lebih optimal.

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang lebih menekankan efektivitas media video animasi secara umum, penelitian ini menyoroti rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa sebagai akibat dari penggunaan media konvensional, serta mengaitkannya dengan karakteristik Generasi Alpha yang sejak lahir akrab dengan teknologi digital. Fokus khusus pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar juga menjadi pembeda karena banyak konsep IPAS bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi agar lebih mudah dipahami. Media animasi tidak hanya membantu pemahaman, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena tampilannya yang hidup. Penelitian Putra dkk, (2024: 106) menunjukkan bahwa video animasi layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar, karena mampu memvisualisasikan konsep abstrak, meningkatkan motivasi belajar, serta berdampak positif terhadap keterlibatan siswa.

Berdasarkan konteks ini, penerapan media pembelajaran video animasi dalam mata pelajaran IPAS diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa sehingga mereka lebih aktif, kreatif, dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Melalui keterlibatan aktif tersebut, siswa diharapkan dapat lebih memahami materi secara mendalam yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini penting dilakukan guna mengkaji “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa

kelas V pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 06 Tapang Pulau, Kecamatan Belitang Hilir, Kabupaten Sekadau Tahun Pelajaran 2025/2026”. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga meningkatkan hasil belajar siswa serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran IPAS yang lebih inovatif dan sesuai dengan tuntutan zaman.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran video animasi terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 06 Tapang Pulau, Kecamatan Belitang Hilir, Kabupaten Sekadau Tahun Pelajaran 2025/2026?
2. Bagaimana nilai minat dan hasil belajar IPAS kelas eksperimen dan kelas kontrol di SDN 06 Tapang Pulau, Kecamatan Belitang Hilir, Kabupaten Sekadau Tahun Pelajaran 2025/2026?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa di SD Negeri 06 Tapang Pulau, Kecamatan Belitang Hilir, Kabupaten Sekadau Tahun Pelajaran 2025/2026?

4. Bagaimana respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran IPAS siswa kelas V di SD Negeri 06 Tapang Pulau, Kecamatan Belitang Hilir, Kabupaten Sekadau Tahun Pelajaran 2025/2026?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan media pembelajaran video animasi terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 06 Tapang Pulau, Kecamatan Belitang Hilir, Kabupaten Sekadau Tahun Pelajaran 2025/2026.
2. Mengetahui nilai minat dan hasil belajar IPAS kelas eksperimen dan kelas kontrol di SDN 06 Tapang Pulau, Kecamatan Belitang Hilir, Kabupaten Sekadau Tahun Pelajaran 2025/2026
3. Menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa di SD Negeri 06 Tapang Pulau, Kecamatan Belitang Hilir, Kabupaten Sekadau Tahun Pelajaran 2025/2026
4. Mengetahui respons siswa kelompok eksperimen terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran IPAS siswa kelas V di SD Negeri 06 Tapang Pulau, Kecamatan Belitang Hilir, Kabupaten Sekadau Tahun Pelajaran 2025/2026

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini ada dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

Adapun manfaat teoritis dan manfaat praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama berkaitan dengan penggunaan dan pemanfaatan video pembelajaran video animasi pada minat dan hasil belajar siswa terhadap pelajaran IPA terutama bagi kelas tinggi.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman mengenai penggunaan media pembelajaran video animasi dan penelitian ini tentu dapat memperluas wawasan dan pengetahuan secara mendalam serta menjadi pengalaman belajar yang sangat berharga.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai informasi dan panduan dalam memilih media pembelajaran yang baik dan menarik minat serta menambah hasil belajar siswa dalam proses belajar terutama pada kelas tinggi dan sebagai bahan masukan dalam pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah semangat siswa dalam belajar, sehingga dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya dan memperjelas materi yang diajarkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam menggunakan video pembelajaran video animasi agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi saat belajar di sekolah.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Penelitian ini menggunakan video pembelajaran video animasi diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa-mahasiswi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang sebagai pedoman karya ilmiah kedepannya.

E. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

“Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen/terikat” (Sugiyono, 2020: 69). Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi (X).

2. Variabel Terikat

“Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi sebab akibat karena adanya variabel bebas” (Sugiyono, 2020: 69). Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar (Y_1) dan hasil belajar (Y_2).

F. Definisi Operasional

Untuk memperjelas sehingga tidak terjadi kesalahpahaman dalam penafsiran tentang variabel penelitian serta untuk memperjelas dan mempertegas makna dari istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa hal yang bersifat operasional, definisi operasional atau sering dikenal dengan penjelasan istilah adalah menjelaskan aspek-aspek yang diteliti dan dijabarkan secara lebih rinci.

Dari permasalahan yang dirumuskan peneliti sebelumnya, maka diperoleh definisi istilah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Video Animasi

Media video animasi merupakan media gambar yang bergerak disertai dengan suara dan merupakan perkembangan dari IPTEK. Pada penelitian ini penulis akan menggunakan video animasi ini untuk mempermudah penyampaian materi IPA khususnya tentang siklus air, yang terdapat di buku Esps Bab 4 Volume 1. Video animasi yang digunakan untuk menjelaskan tentang siklus air ini menggunakan ilustrasi sederhana, warna cerah, narasi suara, dan teks penjelas. Materi yang disajikan meliputi tahapan siklus hujan,

yaitu evaporasi, kondensasi, presipitasi, infiltrasi, dan aliran permukaan, yang ditampilkan secara runtut dan menarik. Video ini berdurasi sekitar 5–7 menit, dengan sisipan pertanyaan singkat di beberapa bagian, sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media video animasi ini diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA dan menjadikan materi siklus hujan lebih mudah dipahami serta lebih menarik bagi siswa. Berikut ini penjelasan singkat tentang langkah-langkah pembelajaran menggunakan media video animasi:

- a. Pendahuluan: Guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran
- b. Kegiatan Inti: Siswa mengamati tayangan video, guru memberi pertanyaan, siswa mendiskusikan isi video.
- c. Penutup: Guru dan siswa menyimpulkan materi dan memberikan penguatan.

2. Minat Belajar

Minat belajar adalah ketertarikan seseorang untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran atau belajar yang didorong oleh perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa, oleh karena itu penelitian ini secara khusus berpusat pada minat belajar sebagai fokus penelitian.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui penguasaan materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur melalui tes yang

diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pembelajaran pada materi siklus air.