

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir telah membuka peluang baru dalam bidang pendidikan, sehingga memungkinkan para pendidik dan siswa untuk mengambil manfaat dari inovasi teknologi terbaru dalam kegiatan pembelajaran (Fricticarani et al., 2023). Teknologi juga memungkinkan siswa untuk mempelajari berbagai topik dari berbagai sumber, sehingga mereka dapat mengembangkan pemahaman yang lebih luas tentang topik yang dipelajari. Siswa juga memiliki akses ke sumber daya pembelajaran yang lebih banyak dan bervariasi, yang dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan dan pengetahuan secara lebih efektif dalam era teknologi.

Salah satu solusi untuk mewujudkan sistem pengetahuan secara lebih efektif adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media digital seperti e-learning, platform pembelajaran daring, simulasi interaktif, serta kecerdasan buatan (AI) dapat meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Media pembelajaran yang variatif, seperti video edukatif, aplikasi interaktif, dan augmented reality (AR), mampu membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan individu. Integrasi teknologi dalam media pembelajaran menjadi langkah penting dalam menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih modern dan relevan dengan perkembangan zaman, berkembangnya teknologi saat ini mempengaruhi dunia pendidikan, terutama dalam media pembelajaran (Rahmawati et al., 2024).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan/informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna (Mashuri, 2019). Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan video pembelajaran, karena video merupakan media yang efektif dalam menyampaikan pesan dan informasi. Penggunaan video yang menarik dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman baru yang lebih interaktif dan meningkatkan pemahaman siswa.

Video animasi merupakan video yang didukung dengan gambar-gambar bergerak didalamnya sehingga lebih terlihat menarik bagi siswa (Permatasari et al., 2019). Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas serta efisiensi proses pembelajaran dan hasil belajar yang meningkat. Penggunaan video animasi pembelajaran akan lebih mengefektifkan proses pembelajaran karena dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, membantu menjelaskan konsep yang abstrak, sehingga baik guru dan siswa akan lebih dimudahkan dalam menjalankan kewajibannya (Prasetya et al., 2021). Video animasi juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena penyajiannya yang menarik dan interaktif. Visualisasi dalam video animasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan tidak cepat merasa bosan. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran modern yang menekankan pentingnya media pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa di era digital.

Pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Siswa juga akan lebih tertarik dengan desain yang dibuat, sehingga materi akan lebih diingat oleh siswa. Penyajian materi yang dikemas secara sinematik dan desain yang menarik, video animasi dapat meningkatkan pemahaman serta daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan video ini dalam kegiatan belajar mengajar terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keberhasilan belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 08 Februari 2025 dengan seluruh guru kelas IV di SDN Majungan, diperoleh informasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran guru jarang memanfaatkan media pembelajaran, terutama media pembelajaran video. Guru menyampaikan bahwa keterbatasan waktu dalam menyiapkan perangkat pembelajaran serta kesulitan dalam membuat media menjadi kendala utama yang menyebabkan media jarang digunakan. Padahal, sekolah sebenarnya sudah menyediakan fasilitas pendukung berupa LCD proyektor yang dapat dimanfaatkan untuk menampilkan media pembelajaran. Guru kelas IV lebih sering menggunakan media berupa gambar atau media cetak karena media tersebut lebih sederhana, praktis, dan tidak membutuhkan persiapan yang rumit. Guru dapat langsung menggunakan gambar dari buku paket atau bahan ajar lain tanpa harus membuat atau mengoperasikan perangkat teknologi. Selain itu, keterbatasan keterampilan dalam membuat media video pembelajaran serta keterbatasan waktu persiapan pembelajaran membuat guru lebih memilih media gambar atau cetak yang dianggap lebih mudah diakses dan digunakan. Terdapat mata pelajaran yang

sulit dipahami oleh siswa, yaitu IPA materi perubahan energi yang memerlukan pemahaman lebih mendalam terhadap konsep-konsep abstrak. Berdasarkan keterangan guru, dari 20 siswa kelas IV, sebanyak 15 siswa memperoleh nilai rendah pada materi tersebut, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep perubahan energi.

Berdasarkan hasil observasi guru yang dilaksanakan pada kelas IV di SDN Majungan Pamekasan pada tanggal 10 Februari 2025 bahwa sebagian besar siswa kurang memperhatikan guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini terjadi karena guru tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Selain itu, guru kurang memanfaatkan media yang tersedia, padahal media pembelajaran berfungsi untuk membantu menjelaskan materi dan meningkatkan pemahaman siswa. Selama kegiatan belajar, guru hanya menggunakan metode ceramah secara dominan tanpa disertai variasi metode maupun alat bantu visual. Hal tersebut membuat suasana belajar menjadi monoton, siswa cenderung pasif, dan interaksi antara guru dengan siswa tidak berjalan optimal.

Berdasarkan hasil pengisian angket kebutuhan siswa kelas IV SDN Majungan, diketahui bahwa sebagian besar 90 % siswa menyukai penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar IPA. Media yang paling sering digunakan guru menurut siswa adalah buku tematik, LKS, gambar/poster. Namun demikian, 95% siswa menyatakan lebih menyukai media pembelajaran berupa video, karena dinilai lebih menarik perhatian, mudah dipahami, dan membuat mereka lebih termotivasi dalam belajar. Hampir seluruh siswa menyampaikan bahwa suka belajar dengan melihat video, merasa lebih mudah

memahami materi dengan media visual, serta lebih tertarik dengan media pembelajaran yang menampilkan warna cerah dan animasi kreatif. Meskipun guru jarang menggunakan media video dalam pembelajaran IPA, siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pemanfaatan media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran interaktif berupa video animasi untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi IPA.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang menjadi pendukung dalam penelitian ini yaitu yang dilakukan oleh Gita Permata 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa” dengan penelitian yang menghasilkan produk berupa media video animasi. Hasil tes menunjukkan bahwa secara keseluruhan rata-rata peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa yaitu 0,56%, dengan kategori “Sedang”. Dapat disimpulkan bahwa produk video animasi berbasis aplikasi Canva ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021).

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Komang dan Ida 2021 yang berjudul “Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar”. Dapat disimpulkan bahwa media video animasi yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di kelas VI sekolah dasar. Implikasi penelitian ini yaitu video animasi ini dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran IPA (Sukarini & Manuaba, 2021).

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi serta hasil penelitian terdahulu yang mendukung efektivitas media video animasi, maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran video animasi dirancang khusus untuk membantu siswa memahami materi perubahan energi. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap perubahan energi secara lebih konkret dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga dapat mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran.

Berdasarkan urgensi pengembangan media pembelajaran ini, maka telah dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Energi Kelas IV SDN Majungan” Melalui penelitian ini, diharapkan media video animasi dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, pengembangan media ini juga bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Dengan adanya media ini, proses pembelajaran diharapkan dapat menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perubahan energi. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengembangkan dan menguji efektivitas video animasi sebagai media pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di SDN Majungan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan video animasi pada mata pelajaran IPAS materi perubahan energi kelas IV SDN Majungan Pamekasan ditinjau dari hasil angket validasi ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran?
2. Bagaimana keefektifan video animasi pada mata pelajaran IPAS materi perubahan energi kelas IV SDN Majungan Pamekasan ditinjau dari tes belajar siswa dan observasi aktivitas guru dan siswa?
3. Bagaimana kemenarikan video animasi pada mata pelajaran IPAS materi perubahan energi kelas IV SDN Majungan Pamekasan ditinjau dari hasil angket respon siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kevalidan video animasi pada mata pelajaran IPAS materi perubahan energi kelas IV SDN Majungan Pamekasan ditinjau dari dari hasil validasi ahli media pembelajaran, ahli materi dan ahli desain pembelajaran.
2. Untuk mengetahui keefektifan video animasi pada mata pelajaran IPAS materi perubahan energi kelas IV SDN Majungan Pamekasan ditinjau dari dari hasil tes belajar siswa dan observasi aktivitas guru dan siswa.
3. Untuk mengetahui kemenarikan video animasi pada mata pelajaran IPAS materi perubahan energi kelas IV SDN Majungan Pamekasan ditinjau dari dari hasil angket respon siswa.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Berdasarkan tujuan penelitian, diharapkan dapat menghasilkan suatu media pembelajaran dalam menunjang pembelajaran IPA untuk kelas IV SDN Majungan karakteristik produk yang diinginkan dalam media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran video animasi termasuk salah satu jenis media dua dimensi (2D) dengan model gambar.
2. Media pembelajaran video animasi berbasis dapat menumbuhkan dan mendorong keingintahuan siswa, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa untuk berperan aktif dalam belajar, mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan memudahkan siswa mempelajari materi yang sulit ditemui di kehidupan sehari-hari siswa.
3. Media pembelajaran video animasi didesain untuk kurikulum Merdeka kelas IV yang menyajikan informasi berupa mata Pelajaran IPAS, BAB 1 (Mengubah bentuk energi) pada materi Energi.
4. Media pembelajaran video animasi digunakan secara berkelompok.
5. Media pembelajaran video animasi memiliki ukuran file sebesar 100 MB.
6. Media pembelajaran video animasi dikemas dengan bentuk video berupa gambar animasi yang diintegrasikan dalam video.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media video animasi mata pelajaran IPAS materi energi pada kelas IV, perlu ditetapkan batasan-batasan agar ruang lingkup penelitian menjadi jelas dan fokus. Berikut adalah contoh batasan penelitian yang dapat diterapkan:

1. Tempat penelitian pelaksanaan media pembelajaran ini hanya dilakukan satu sekolah SDN Majungan.
2. Sasaran penelitian keseluruhan siswa kelas IV SDN Majungan yang berjumlah 20 siswa.
3. Model gambar yang digunakan yaitu 2D berupa gambar.

4. Produk disajikan dalam video animasi yang ditampilkan melalui LCD.
5. Mata Pelajaran yang diambil adalah IPAS bagian Ilmu Pengetahuan Alam.
6. Pelaksanaan media pembelajaran ini hanya dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan.
7. Media pembelajaran terbatas pada video animasi berbasis yang berisi materi energi.
8. Penelitian kevalidan produk hanya dilakukan 3 validator yaitu ahli media pembelajaran, ahli materi dan ahli desain pembelajaran.
9. Subjek uji coba produk dilakuakn 2 uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar di kelas IV SDN Majungan.
10. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah dan keluasan data yang diperoleh. Data penelitian masih tergolong minim karena uji coba media dilakukan dalam skala terbatas, baik dari segi jumlah subjek maupun waktu pelaksanaan penelitian. Penelitian ini hanya melibatkan satu sekolah dan satu tingkat kelas, sehingga variasi karakteristik responden belum menggambarkan secara menyeluruh. Selain itu, pengumpulan data hanya menggunakan instrumen tertentu, sehingga belum mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai dampak penggunaan media video animasi. Oleh karena itu, hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas dan masih memerlukan penelitian lanjutan dengan jumlah data, subjek, dan instrumen yang lebih beragam.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang maka pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Dengan adanya hasil penelitian ini, diharapkan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi perubahan energi mata Pelajaran IPA. Membuat siswa belajar lebih aktif, semangat, dan tertarik sehingga membantu siswa agar tidak bosan mengikuti pembelajaran di kelas.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dalam mengembangkan beragam media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Media pembelajaran video animasi ini dapat menjadi salah satu contoh bagi guru mengelolah dan menciptakan materi Pelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan serta membantu mengatasi permasalahan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang media pembelajaran, serta memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian lebih lanjut.

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam memilih media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dapat menjadi tahap referensi baru kepada semua pihak guru tentang pentingnya media pembelajaran terhadap siswa. Sebagai pandangan bagi semua guru agar lebih meningkatkan pola pikirnya kreatif dn inovatif

dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik serta menjadi Solusi dari permasalahan di sekolah.

5. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberikan bekal bagi calon pendidik dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Juga dapat menambah wawasan dan pengalaman baru sebagai calon pendidik dan menjadi bekal mengajar kepada siswa ketika sudah terjun ke sekolah. Selain itu media video animasi ini diharapkan dapat menjadi media yang bermanfaat dalam membantu proses pembelajaran serta menjadikan peneliti agar selalu kreatif menciptakan berbagai media pembelajaran selanjutnya.

1.7 Definisi Istilah

1. Pengembangan

Menurut (Ilmiawan, 2018) Pengembangan merupakan perluasan atau pedalaman suatu materi pembelajaran sehingga menghasilkan suatu produk.

2. Media pembelajaran

Menurut (Hasan et al., 2021), media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi.

3. Video animasi

Menurut (Zunaida, 2022) video animasi merupakan sebuah program komputer yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran yang berisikan

konten digital dengan kombinasi-kombinasi antara audio, teks, gambar, serta animasi secara keseluruhan yang terpadu.

4. Perubahan energi

Perubahan energi adalah proses berubahnya suatu bentuk energi ke bentuk energi lainnya tanpa menghilangkan atau mengurangi jumlah energi yang ada.