

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan yaitu usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dengan tujuan untuk memanusiakan manusia (Lazwardi, 2017). Melalui pendidikan, cara berpikir seseorang dapat berubah menjadi lebih baik dan rasional, dikarenakan melalui pendidikan akan mengubah manusia menuju kehidupan yang lebih bermakna. Dalam dunia pendidikan, pencapaian tujuan pendidikan yang optimal, memerlukan perhatian terhadap mutu pendidikan. Suatu pendidikan dapat dikatakan bermutu apabila pelaksanaannya dilakukan secara menyeluruh dan berkelanjutan, untuk meningkatkan kualitasnya (Faizah et al., 2019). Mutu pendidikan tercermin melalui keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, proses pembelajaran menjadi hal penting untuk menanamkan makna belajar kepada siswa, supaya hasil yang diperoleh dapat berguna bagi kehidupan mereka di masa kini maupun di masa depan (Sholichah, L., 2022).

Tujuan dari pembelajaran IPAS tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep dan pengetahuan saja, tetapi juga berfokus terhadap pengembangan kemampuan siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif, pembelajaran IPAS bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan pemecahan masalah melalui kegiatan mengamati, menanya, menalar, dan menyimpulkan. Ranah afektif, pembelajaran di arahkan untuk menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan, rasa ingin tahu, kerja sama dan tanggung jawab. Ranah psikomotorik, pembelajaran IPAS mendorong siswa untuk terampil melakukan

kegiatan praktikum, eksperimen, dan penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar, setelah proses pembelajaran berlangsung, peserta didik akan memperoleh hasil dari kegiatan belajar tersebut. (Wahyuni, 2020). Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan dalam diri peserta didik. Hasil belajar menjadi tolak ukur untuk menilai sejauh mana siswa dapat memahami konsep pembelajaran. Dengan demikian, apabila seseorang menunjukkan perubahan perilaku setelah belajar, maka dapat dikatakan bahwa proses belajarnya berhasil (Miaz, 2012 ; Kamil, V. R., 2021) . Interaksi antara guru dan siswa akan berjalan efektif apabila terjadi komunikasi dua arah, di mana guru mampu menciptakan suasana belajar yang menumbuhkan respons aktif dari siswa. Respons tersebut dapat terlihat melalui partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran (Kunci, 2014 ; Kamil, V. R., 2021). Hasil belajar pada hakikatnya merupakan perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor setelah seseorang mengikuti proses pembelajaran tertentu (Sudjana & Ibrahim, 2010 ;(Yandi A., *et.al* 2023). Keberhasilan pendidikan dan pengajaran dapat dilihat apabila perubahan yang terjadi pada diri siswa merupakan hasil dari proses belajar mengajar yang telah dilaluinya, yaitu melalui program dan kegiatan yang dirancang serta dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Melalui hasil belajar siswa, dapat diketahui tingkat kemampuan, perkembangan, serta keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan (Yandi A., *et.al* 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 30 Oktober hingga 04 November 2025 pada kelas eksperimen dan kontrol, ditemukan bahwa a) Jumlah siswa kelas 5B yaitu 27 siswa dan 5A yaitu 25 siswa, b) Siswa diberikan

izin oleh sekolah untuk menggunakan HP ketika di butuhkan untuk pembelajaran, c) Terdapat wifi di sekolah, d) Terdapat proyektor di masing-masing kelas, e) Rata-rata nilai yang di dapat siswa kelas eksperimen 65 sedangkan kelas kontrol 60 dan di kategorikan tidak tuntas dengan ketercapaian kompetensi sekolah yang di tetapkan 75.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas eksperimen yang di lakukan pada tanggal 05 November 2025 bersama wali kelas 5 di temukan bahwa a) Siswa dapat langsung memahami pelajaran apabila di bantu dengan visual b) Siswa menyukai pembelajaran berbasis digital, c) Siswa senang belajar mandiri dalam mengerjakan tugas, d) Petunjuk yang tertulis dengan jelas, memudahkan siswa untuk diarahkan dalam mengerjakan tugas, sehingga tidak membuat bingung selama proses pengerjaan, e) Proyektor jarang digunakan oleh guru (1/2) di karenakan keterbatasan kemampuan guru dalam mengoperasikan perangkatnya, f) Siswa senang jika di perlihatkan dengan hal-hal baru dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas kontrol yang di lakukan pada tanggal 05 November 2025 bersama wali kelas 5 di temukan bahwa a) siswa menyukai pembelajaran yang dibantu dengan visual, b) siswa lebih mudah memahami materi jika terdapat gambar atau video, c) siswa tertarik jika pembelajaran menggunakan media digital, d) siswa menyukai pembelajaran yang tidak hanya menggunakan teks pada buku saja yg membuat siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran.

Hal ini di perkuat oleh wawancara yang di lakukan kepada 3 siswa kelas 5 eksperimen, mereka mengatakan a) Siswa mudah memahami materi pelajaran jika dalam belajar terdapat gambar, contoh nyata atau yang ditunjukkan secara langsung, b) Siswa tidak suka jika belajar hanya membaca tulisan panjang, c) Siswa

lebih nyaman jika mengerjakan tugas terdapat petunjuk yang jelas dan tertulis, sehingga tahu harus mengerjakan apa terlebih dahulu, d) Siswa suka membantu dan bertanya dengan teman atau guru ketika kebingungan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

Hal ini di perkuat oleh wawancara yang di lakukan kepada 3 siswa kelas 5 kontrol, mereka mengatakan a) siswa mengatakan bahwa guru tidak menggunakan alat bantu apapun untuk menjelaskan materi, kecuali buku paket, sehingga hal tersebut membuat siswa merasa bosan, b) siswa mengatakan bahwa suka belajar menggunakan media digital, c) siswa suka jika materi pembelajaran terdapat contoh nyata yang membuat siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran, d) siswa mengatakan bahwa pengerjaan tugas dengan petunjuk yang jelas dan tertulis membantu siswa untuk mengingat materi.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa kelas eksperimen yang di lakukan pada tanggal 10 November 2025 di ketahui bahwa a) 27 anak dari total 27 siswa senang belajar menggunakan video bergambar, b) 24 Siswa senang belajar dengan mandiri, c) 22 siswa mengatakan tidak paham jika belajar hanya menggunakan buku saja, d) 27 siswa senang belajar jika materi di sampaikan dengan menarik, e) 27 siswa mengatakan tidak tertarik jika belajar hanya membaca tulisan panjang.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa kelas kontrol yang di lakukan pada tanggal 10 November 2025 di ketahui bahwa a) 25 siswa dari total 25 siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran jika hanya berfokus pada buku saja, b) 25 siswa suka pembelajaran dengan menggunakan media digital, c) 25 siswa suka pembelajaran dengan visual seperti video bergambar, d) 20 siswa

lebih mudah memahami materi jika pembelajaran tidak hanya berupa teks panjang saja.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan adanya solusi dalam proses pembelajaran melalui penerapan media yang inovatif dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini, peneliti memberikan masukan terkait penerapan pembelajaran melalui video animasi 2D kepada guru, agar dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Dalam penerapannya, diharapkan mampu dalam meningkatkan pemahaman siswa, membuat pembelajaran lebih aktif, terarah, dan bermakna. Hal ini sejalan dengan wawancara yang dilakukan kepada siswa, bahwa siswa mudah memahami jika dalam belajar terdapat gambar atau contoh nyata. Pengguna video animasi 2D akan mampu untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas dan menarik, sehingga cocok untuk di terapkan di kelas V pada Mata Pelajaran IPAS. Untuk mendukung penggunaan video animasi 2D di perlukan LKPD sebagai pendukung supaya pembelajaran dapat lebih terarah. Dengan adanya LKPD, video tidak hanya ditonton, tetapi juga digunakan sebagai media pembelajaran yang akan membantu siswa memahami materi pelajaran melalui aktivitas yang telah terencana. Kombinasi antara video animasi 2D dan LKPD diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih efektif, di karenakan siswa tidak hanya melihat tampilan visual, tetapi dapat terlibat aktif dalam kegiatan belajar melalui lembar kerja. Kombinasi ini dapat mampu meningkatkan pemahaman siswa, motivasi dan hasil belajar siswa.

Media video animasi dua dimensi menurut (Mufarrohah & Rukmi, 2020) merupakan rangkaian gambar yang digerakkan secara berurutan sehingga tampak hidup, dilengkapi dengan suara, dan menyampaikan pesan-pesan pembelajaran.

Materi yang disampaikan tidak hanya melalui suara, tetapi juga melalui teks dan gambar animasi yang mendukung pemahaman siswa. Media video animasi dua dimensi sangat tepat digunakan dalam pembelajaran karena menyajikan gambar bergerak berwarna yang dilengkapi dengan penjelasan materi secara audio. Penyajian materi dengan cara ini membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Selain itu, media ini juga mendukung berbagai gaya belajar siswa, baik visual, audio, maupun audiovisual. Dengan demikian, semua siswa dapat memahami materi dengan baik, sekaligus lebih mudah mengembangkan imajinasi, inspirasi, dan kreativitas mereka secara optimal.

Menurut Afkar dan Hartono : (Rahmawati L.H., Wulandari S.S., 2020) LKPD dapat digunakan oleh guru untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. LKPD mempunyai fungsi sebagai salah satu alternatif bahan ajar yang mendukung kegiatan belajar melalui proses pembelajaran yang lebih terstruktur dan sistematis (Diana et al., 2022). LKPD yaitu bahan ajar cetak yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan siswa dengan disusun berdasarkan capaian pembelajaran yang ingin dicapai. Penggunaan LKPD dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam membaca, menulis dan membantu mendorong kemampuan berpikir kritis. dengan hal ini, siswa akan menjadi lebih aktif dan lebih mudah memahami materi yang disajikan. (Diana et al., 2022). LKPD yang diberikan oleh guru pada siswa harus disusun sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. LKPD tidak digunakan sebagai dasar penilaian raport, tetapi sebagai penguatan bagi siswa yang sudah mampu dan sebagai bahan bimbingan bagi siswa yang masih mengalami kesulitan (Intan Dewi, dkk., 2021).

Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu oleh Marinda (2024) Dari analisis data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol, dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil perbedaan belajar siswa menggunakan animasi video. Hasil uji hipotesis independent sample t-test menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok tersebut. Dengan nilai t-hitung (4.569) > dari t-tabel (2.03452) dan signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN Keboguyang.

Berdasarkan paparan diatas, muncul ketertarikan peneliti dalam memberikan solusi dan inovasi dengan menggunakan video pembelajaran animasi 2D dengan bantuan LKPD. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul ***“Pengaruh Video Animasi 2D Berbantuan LKPD Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN Bugih 3 Pamekasan”***.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan video animasi 2D berbantuan LKPD terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Bugih 3 Pamekasan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di rumuskan, maka tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan pada penerapan video animasi 2D berbantuan LKPD terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Bugih 3 Pamekasan

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Menjadi guru tidak hanya sekadar mengajar, tetapi juga memerlukan persiapan yang matang dan kompetensi yang memadai. Selain itu, guru harus mampu mengikuti perkembangan pendidikan dengan mempersiapkan berbagai komponen pendukung pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran video animasi 2D dan bahan ajar LKPD (Islami, A.N *et.al.*, 2022).

Video animasi 2D diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran. Animasi 2D dibuat dari gambar atau simbol yang terdiri atas elemen visual seperti garis, bentuk, dan warna, atau kombinasi dari ketiganya. Penyajian animasi ini biasanya disesuaikan dengan karakteristik cara berpikir anak-anak. Informasi dalam animasi biasanya disajikan melalui sebuah cerita yang memiliki alur, latar, tampilan visual, objek, karakter, dan gerakan. Dengan desain visual yang menarik dan alur cerita yang sesuai, animasi dapat membantu siswa memahami dan mengingat informasi lebih lama dibandingkan pembelajaran satu arah. Hal ini karena animasi mampu meningkatkan motivasi belajar dan membuat siswa lebih antusias dalam memahami pesan melalui ilustrasi yang menyenangkan (Pandanwangi & Nuryantiningsih, 2017).

LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) merupakan lembaran yang memuat lembaran soal yang di dalamnya terdapat komponen penting dan harus dikerjakan oleh siswa. LKPD merupakan lembar kerja yang berisi informasi dan petunjuk dari guru untuk membantu peserta didik melakukan aktivitas belajar secara mandiri melalui praktik atau penerapan materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Hendri, 2023). Menurut Prastowo (2015:204 ; Triana Zumratul, 2023), LKPD yaitu lembar kerja yang berisi materi, ringkasan,

dan petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan siswa yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai. Media pembelajaran inovatif berbasis teknologi, terutama dalam integrasi animasi 2D dengan perangkat pendukung seperti LKPD diharapkan mampu dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

b. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

- 1) Dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi karena tampilan video animasi 2D lebih menarik dan mudah dipahami
- 2) Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, di karenakan pembelajaran akan lebih berpusat pada siswa
- 3) Dapat meningkatkan efisiensi penyampaian materi, dikarenakan media visual dapat membantu mempercepat pemahaman siswa
- 4) Memberikan alat bantu untuk guru dalam mengontrol alur pembelajaran melalui LKPD yang berisi langkah-langkah kegiatan
- 5) Membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, variatif, dan tidak membosankan

b) Bagi Siswa

- 1) Membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui tampilan visual yang menarik melalui video animasi 2D dengan berbantuan LKPD
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, dikarenakan siswa diminta untuk mengamati, menganalisis, dan menyimpulkan informasi melalui media dan aktivitas pembelajaran

- 3) Mendorong rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif siswa yang tidak hanya mendengar atau melihat, tetapi juga melakukan kegiatan belajar melalui LKPD
- 4) Mendorong kemandirian dalam belajar, melalui LKPD yang diberikan arahan atau langkah-langkah dalam memahami materi
- 5) Membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan sehingga motivasi belajar
- 6) Membantu meningkatkan hasil belajar, dikarenakan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran

c) Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam menerapkan media pembelajaran video animasi 2D dengan bahan ajar LKPD dalam proses pembelajaran
- 2) Menjadi sarana bagi peneliti untuk mengembangkan keterampilan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran inovatif
- 3) Memberikan data dan temuan yang dapat dijadikan rujukan untuk penelitian selanjutnya yang relevan
- 4) Memperkuat pemahaman peneliti mengenai pengaruh media pembelajaran video animasi 2D dan bahan ajar LKPD terhadap hasil belajar siswa
- 5) Menjadi salah satu bukti nyata kontribusi peneliti dalam pengembangan praktik pembelajaran di sekolah

1.5 Batasan Penelitian

- 1) Subjek penelitian yaitu siswa kelas VA dan VB SDN Bugih 3 pamekasan

- 2) Materi yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan buku ajar IPAS siswa dan guru pada pembelajaran topik A (Bagaimana bentuk indonesiaku) bab 6 indonesiaku kaya raya
- 3) Capaian pembelajaran yang digunakan yaitu menjelaskan letak dan kondisi geografis negara indonesia dengan menggunakan peta konvensional/digital
- 4) Penelitian ini hasil belajar kognitif (pengetahuan) siswa pada mata pelajaran IPAS
- 5) Informasi penelitian yang disajikan yaitu tentang video animasi 2D, LKPD, Hasil belajar

1.6 Definisi Istilah

a. Video Animasi 2D

Video animasi 2D Menurut (Nyoman Agus Suarya Putra et al., 2023). dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena selain menarik dan disukai anak-anak, media ini juga dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif. Jenis animasi ini termasuk animasi tradisional yang memiliki ciri khas berupa tampilan karakter yang sederhana tanpa volume (Datar), serta pergerakan yang terbatas hanya ke arah atas, bawah, kiri, dan kanan.

b. LKPD

LKPD merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. LKPD merupakan salah satu media yang membantu mempermudah proses belajar mengajar, sehingga menciptakan interaksi yang efektif antara guru dan peserta didik. Melalui LKPD, aktivitas belajar siswa dapat meningkat dan berdampak pada hasil

belajarnya. Selain itu, LKPD dapat disusun dan dikembangkan sesuai kondisi dan kebutuhan pembelajaran (Mursalim, Rumbarak, T.A, 2021). LKPD berisi ringkasan materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk yang akan memungkinkan siswa belajar secara mandiri dengan arahan yang terstruktur. Selain itu, LKPD juga dilengkapi petunjuk tugas yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep melalui kegiatan eksploratif.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar sering digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu menerima, memahami, dan menguasai suatu materi pelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, pendidik dapat menentukan strategi pembelajaran yang lebih tepat dan efektif untuk digunakan selanjutnya. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan nilai atau capaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang meliputi penilaian pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar tersebut tercermin melalui adanya perubahan perilaku atau kemampuan siswa setelah kegiatan belajar berlangsung (Yogi Fernando et al., 2024).