

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan menjadi komponen yang sangat penting. Hal terpenting di era modernisasi seperti saat ini adalah pendidikan yang berkualitas. Pendidikan dituntut harus bisa beradaptasi sesuai dengan perkembangan zaman yang semakin canggih. Pendidikan tidak hanya berperan penting bagi masa depan tetapi juga berperan sebagai sandaran dalam menjamin keberlangsungan hidup masyarakat dalam berbangsa dan bernegara. Dalam istilahnya pendidikan dianggap sebagai suatu harta yang sangat bernilai karena memiliki banyak sekali manfaat bagi kelangsungan hidup dalam berbangsa dan bernegara. Pendidikan merupakan sebuah jembatan yang memiliki fungsi sangat krusial dalam menghasilkan insan-insan yang berkualitas dan dapat memajukan suatu negara. Dengan adanya pendidikan, dapat tercipta insan-insan yang berkualitas, bermoral, dan menjadi orang yang berpendidikan sehingga pendidikan dapat juga dikatakan sebagai investasi yang dilakukan manusia untuk kehidupannya yang akan datang. Dalam suatu pernyataan, seperti yang tercantum dalam UU, Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan :

tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Pembelajaran di kelas menjadi kegiatan yang tidak terlepas dari pelaksanaan proses pendidikan di Indonesia. Mendapatkan pendidikan yang bermutu memiliki berbagai manfaat untuk kehidupan kedepannya. Mendapat pendidikan yang bermutu tidak hanya mempengaruhi pengembangan potensi dari seorang individu, pendidikan yang bermutu juga sebagai jalan untuk meningkatkan karir dan pekerjaan. Sehingga memperoleh Pendidikan yang bermutu itu harus dilakukan demi mencapai cita – cita yang kita impikan. Suatu kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berhasil dilaksanakan jika pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan tuntas atau persentase yang baik. Pemerintah sudah melakukan usaha – usaha demi mencapai tujuan Pendidikan nasional. Hal tersebut sudah dibuktikan dengan dirilisnya kurikulum pendidikan yang terbaru. Pada kurikulum ini terdapat 4 point kompetensi inti yang mencakup di dalamnya, yakni sikap moral, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan

Belajar merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan berkaitan dengan dunia Pendidikan baik di rumah, di lingkungan dan di sekolah yang nantinya akan memperoleh hasil dari terjadinya peristiwa belajar (Arfani, 2016). Belajar merupakan kegiatan yang dapat terjadi tanpa terbatas ruang dan waktu, maupun lingkungan disekitar kita contohnya seperti di rumah dan di lingkungan masyarakat yang dapat membuat seseorang dari yang awalnya tidak mengerti bisa menjadi mengerti begitu juga seseorang yang tidak tahu bisa menjadi tahu. Sedangkan pembelajaran adalah serangkaian yang terjadi antara siswa dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perilaku yang positif (Arfani, 2016). Adapun hubungan

antara pendidikan, proses belajar, dan kegiatan pembelajaran. Pendidikan merupakan aktivitas mendidik yang terjadi karena adanya proses yang terjadi antara pendidik dan siswa berupa interaksi dalam penyampaian ilmu. Pendidik melakukan proses mendidik dan peserta didik memperoleh informasi baru yang dijadikan pembelajaran. Dari kutipan diatas dapat disimpulkan komponen utama yang harus ada dalam proses pembelajaran agar proses tersebut dapat dikatakan berjalan dan berlangsung dengan baik adalah pendidik dan peserta didik. Guru dan peserta didik harus bisa membangun komunikasi dan interaksi antara satu dengan yang lainnya guna untuk dapat menghasilkan solusi yang baik dari suatu permasalahan yang ada mencapai suatu tujuan dari pembelajaran dengan maksimal.

Dalam dunia Pendidikan Guru memiliki banyak peran penting salah satunya adalah sebagai fasilitator dan pendidik. Sebagai fasilitator Guru harus bisa memahami apa yang menjadi titik permasalahan dari siswa dan memahami hal-hal yang menjadi kebutuhan dari siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga guru mampu mengetahui sampai mana pemahaman dari peserta didik (Naibaho, 2018). Guru sebagai pendidik, sudah sepatutnya memiliki kemampuan dalam mengolah pembelajaran bersama anak didiknya, beserta mampu menjaga kewibawaannya disaat yang bersamaan dengan selalu bertanggung jawab, memberi contoh sikap disiplin, mampu mengelola kelas secara mandiri agar bisa menjadi model yang baik bagi siswa – siswanya (Surahman & Mukminan, 2017). Guru hendaknya mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik melalui media yang kreatif dan bervariasi dan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif sesuai dengan materi yang dipelajari. Hal ini sangat perlu dilakukan khususnya pada Ilmu Pengetahuan Alam. Selama ini IPA kurang diminati dan disukai oleh peserta didik.

Banyak peserta didik yang mengeluhkan bahwa IPA kurang dimengerti karena tidak terdapat media sebagai semi konkrit materi.

Pada kurikulum 2013, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi mata pelajaran terpilih yang termuat muatan di dalam kurikulum SD. IPA adalah suatu pengetahuan khusus yang dalam prosesnya perlu dilakukannya observasi, eksperimen, penyimpulan serta penyusunan teori dari beberapa cara yang ada antara yang satu dengan yang lain (Nurkhasanah, 2019). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mempelajari mengenai proses hidup dan kehidupan beserta kompleksitasnya yang biasanya dihasilkan melalui suatu eksperimen atau pengalaman baru sehingga memperoleh hasil temuan baru (Agustina, 2018). Oleh karena proses pembelajaran IPA memerlukan observasi dan eksperimen maka dari itu Guru perlu mengembangkan daya imajinasi dengan menghasilkan sebuah media yang inovatif, kreatif, dan bervariasi untuk menopang keberlangsungan proses pembelajaran.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran khususnya dalam muatan IPA sosok guru hendaknya mampu menciptakan suatu dalam proses belajar yang tidak membosankan dan menyulitkan siswa. Guru perlu mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan dan produktif yang dimana dapat membangkitkan semangat jiwa belajar dari peserta didik ketika turut serta menjadi bagian dari proses pembelajaran. Guru dituntut mampu mengkondisikan siswa agar mereka mau aktif dalam menemukan dan mengembangkan pengetahuan yang diperolehnya. Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, guru hendaknya selalu memanfaatkan media pembelajaran sebagai perantara pesan yang ingin disampaikan kepada siswa. Dengan demikian siswa akan memperoleh informasi yang bermakna dari media yang digunakan sehingga siswa memahami materi secara menyeluruh.

Dalam kegiatan belajar mengajar yang prosesnya dilakukan secara tatap muka ataupun daring, media pelajaran menjadi alat penunjang yang sangat diperlukan bagi guru sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Nilai guna yang dimiliki media pembelajaran dalam membantu guru menjadikannya sebagai komponen yang keberadaannya sangat penting dalam menopang keberhasilan kegiatan belajar. Salah satunya yaitu dapat meningkatkan kualitas belajar dan juga meningkatkan kompetensi siswa terhadap suatu muatan. Pemanfaatan media pembelajaran menjadi penghubung dalam menyampaikan informasi yang terkandung dari materi yang sedang dibelajarkan kepada peserta didik. Penggunaan media yang kreatif dan bervariasi mampu menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan kondusif. Misalkan saja pada media yang memiliki tampilan dengan kombinasi gambar atau animasi yang memiliki banyak warna (Kuswanto & Radiansah, 2018). Media pembelajaran juga dapat mempengaruhi tingkat motivasi menjadi lebih baik. Dengan begitu pembelajaran akan semakin berkualitas.

Pada tanggal 16 September 2021, peneliti telah melakukan wawancara narasumber yang merupakan wali dari kelas VI di SD Negeri 4 Gubug yang terletak pada Desa Gubug, Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan. Terdapat hasil observasi bahwa siswa kelas VI SD Negeri 4 Gubug masih menunjukkan hasil belajar dengan nilai di bawah rata-rata yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa pada muatan IPA pokok bahasan Sistem Tata Surya. Bertumpu dari hasil wawancara tersebut, perlu diadakannya media yang mampu menopang kegiatan pembelajaran pada siswa kelas VI SD Negeri 4 Gubug agar pencapaian terhadap indikator pembelajaran beserta tujuan pembelajaran dapat dimaksimalkan.

IPA merupakan pembelajaran yang mengandalkan alat indra untuk melakukan observasi, eksperimen dan penyimpulan. Oleh sebab itu guru tidak cukup hanya dengan memberikan penjelasan saja tanpa adanya media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih mengembangkan daya imajinasi sehingga siswa tidak bingung mengenai konsep materi yang dipelajari.

Tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang dipelajari dapat diketahui melalui hasil belajar. Apabila hasil pembelajaran siswa rendah maka siswa yang bersangkutan memiliki pemahaman yang kurang terhadap materi yang dipelajarinya. Belum maksimalnya hasil belajar siswa karena kurangnya semangat dan kurang minat terhadap materi yang dipelajari. Dalam dunia Pendidikan semakin hari akan semakin sulit yang dimana Pendidikan dianggap mengikuti perkembangan zaman. Kita harus bisa beradaptasi sesuai dengan perkembangan zaman khususnya dalam bidang Pendidikan. Pelaksanaan pendidikan yang sejalan dengan perkembangan revolusi industri 4.0 adalah pelaksanaan pendidikan yang menggunakan Informasi dan Teknologi (IT) sebagai basis atau dasar dalam kegiatan pembelajarannya. Karena pada industri 4.0 ini lumrah dengan hal-hal yang berbau teknologi. Pemanfaatan revolusi 4.0 dalam dunia pendidikan contohnya seperti media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk menjembatani guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga menjadi lebih mudah. Dengan demikian siswa akan memperoleh pengalaman yang bermakna dan akan selalu diingat.

Mengembangkan media pembelajaran bagi siswa sangatlah penting dan bermanfaat bagi siswa serta memberi pengaruh positif dalam peningkatan semangat

dan minat untuk belajar. Terdapat berbagai media pembelajaran yang cocok dimanfaatkan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang mampu menarik minat serta memotivasi siswa diantaranya adalah media dalam bentuk tampilan sebuah video animasi. Video yang disajikan dengan dikolaborasi menggunakan animasi merupakan inovasi menarik dan apabila tersedia animasi yang mendukung, maka anak – anak akan jauh lebih tertarik dengan video pembelajaran yang disediakan.

Hasil penelitian yang memperkuat pernyataan tersebut adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Arditya, dkk (2020) yang menciptakan media video animasi dengan materi sifat-sifat cahaya untuk kelas VI. Dari penelitian yang sudah dilakukan dapat diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa validitas media pembelajaran memperoleh hasil sebesar 86,5% dengan kategori sangat layak. Selain itu sudah dilakukan uji efektivitas media video animasi guna mengetahui hasil post-test dengan hasil di SDN Balung Lor 03 Jember sebesar 84,61% dan di SDN Kepatihan 07 Jember sebesar 80,76%. Jadi dapat disimpulkan media video animasi yang dikembangkan sangat efektif.

Selain itu kelebihan media video animasi adalah dapat menyajikan tampilan secara yang visual dan dinamik secara kompleks, video animasi juga dapat mempengaruhi perhatian dan minat siswa lebih mudah, dapat pula meningkatkan semangat siswa dalam mengembangkan pemikirannya menjadi lebih kritis dan berkesan bagi siswa.

Penelitian dengan hasil serupa juga didapat oleh (Sukarini & Manuaba, 2021). Dari penelitian yang sudah dilakukan didapat hasil yang menunjukkan bahwa setelah melalui proses validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli seperti ahli isi

pembelajaran yang memperoleh skor sebesar 100% yang berarti memiliki kualitas sangat baik, kemudian oleh ahli desain pembelajaran yang memperoleh hasil sebesar 100% yang berarti memiliki kualitas yang sangat baik, oleh ahli media pembelajaran yang memperoleh skor 97% yang berarti memiliki kualitas sangat baik, selain itu terdapat hasil telaah uji coba perorangan dengan perolehan skor 94,4 % dan uji coba kelompok kecil yang memperoleh hasil 93,4 % dengan kesimpulan bahwa media tersebut layak digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siswa kelas VI SD

Media video animasi pada IPA sebagai tanga yang digunakan siswa untuk meningkatkan kemampuan imajinasinya dan memotivasi mereka agar belajar serta menggugah rasa ingin tahu yang siswa yang selama ini terpendam. Media pembelajaran video animasi dapat dikaitkan dengan model pembelajaran yang menjadikan masalah kontekstual sebagai basis pembelajarannya seperti model Problem Based Learning (PBL). Model PBL didefinisikan sebagai model yang menekankan keterlibatan siswa dalam masalah nyata secara ilmiah, sehingga siswa memperoleh suatu pengetahuan atau ilmu baru dan cara menggunakannya pada kehidupan sehari – hari. PBL bermanfaat untuk dapat meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah, dapat lebih mudah untuk mengingat sesuatu, dapat meningkatkan pemahaman mengenai masalah dunia nyata, membawa pengaruh positif terhadap peningkatan skill siswa dalam berpikir kritis, melatih kemampuan daya koordinasi dan jiwa kepemimpinan serta dapat meningkatkan kecakapan dalam belajar dan motivasi (Aisyah, dkk, 2021).

Dalam mengatasi permasalahan guru dan juga siswa pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dalam pokok bahasan Sistem Tata Surya agar siswa lebih

dapat memahami dan memperoleh pengalaman yang bermakna, maka perlu dilakukan suatu inovasi baru untuk mengembangkan pembelajaran agar menjadi menyenangkan, bermakna dan mudah dipahami bagi siswa. Oleh karena itu, sehubungan dengan permasalahan yang ada hal ini dipandang perlu dikembangkan suatu media, dengan mengangkat judul “Pengembangan Media Video Animasi Pada Pokok Bahasan Sistem Tata Surya Muatan Ilmu Pengetahuan Alam Berorientasi Problem Based Learning Kelas VI SD Negeri 4 Gubug”.

## **1.2 Identifikasi Masalah Penelitian**

Bertumpu dari pemaparan masalah pada latar belakang, peneliti mengidentifikasi beberapa kendala di lapangan yang diidentifikasi sebagai berikut.

**1.2.1** Kurangnya pemanfaatan media yang beragam sebagai fasilitas pendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Ini berpengaruh terhadap kurangnya pemahaman konsep dari materi yang dipelajari secara bermakna dan menghubungkan materi yang sedang dipelajari dengan materi baru yang akan dipelajari pada masa mendatang khususnya muatan Ilmu Pengetahuan Alam.

**1.2.2** Kurangnya pemahaman siswa mengenai konsep Ilmu Pengetahuan Alam. Dalam menanamkan konsep pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam kepada siswa tidak cukup hanya dengan menggunakan sumber – sumber belajar seperti buku. Oleh karena itu, dalam suatu pembelajaran diperlukan adanya fasilitas yang dapat menunjang pemahaman siswa berupa media

pembelajaran yang berisi pesan kepada siswa mengenai materi yang dipelajari. Melalui penggunaan media pembelajaran, pembelajaran yang awalnya hasilnya kurang maksimal menjadi lebih maksimal karena siswa memperoleh pengalaman yang bermakna dan akan selalu diingat.

- 1.2.3** Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang beragam dan berkaitan dengan materi, hal ini tentu saja berdampak pada sulitnya siswa memahami ataupun menguasai materi yang sedang dipelajari. Hal tersebut akan menyebabkan hasil belajar siswa kurang optimal

### **1.3 Pembatasan Masalah Penelitian**

Bertumpu dari identifikasi masalah, perlu dilakukannya pembatasan masalah agar penelitian lebih terfokus. Penelitian ini terbatas pada Pengembangan Media Video Animasi Pada Pokok Bahasan Sistem Tata Surya Muatan IPA Berorientasi *Problem Based Learning* kelas VI SD Negeri 4 Gubug. Hasil yang akan dipaparkan berupa skor kelayakan produk setelah mendapat *review* dari para ahli terkait, hasil uji coba baik perorangan maupun kelompok, serta revisi yang dilakukan terhadap produk

### **1.4 Rumusan Masalah Penelitian**

Rumusan masalah yang dapat dipaparkan sesuai dengan pembahasa pada latar belakang yaitu:

- 1.4.1** Bagaimana rancang bangun Media Video Animasi Pada Pokok Bahasan Sistem Tata Surya Muatan Ilmu Pengetahuan Alam Berorientasi *Problem Based Learning* kelas VI SD Negeri 4 Gubug ?
- 1.4.2** Bagaimana kelayakan Media Video Animasi Pada Pokok Bahasan Sistem

Tata Surya Muatan Ilmu Pengetahuan Alam Berorientasi *Problem Based Learning* kelas VI SD Negeri 4 Gubug ?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Pelaksanaan pengembangan ini tentunya disertai dengan tujuan yang jelas, adapun tujuan tersebut meliputi:

**1.5.1** Untuk mengembangkan Media Video Animasi Pada Pokok Bahasan Sistem Tata Surya Muatan Ilmu Pengetahuan Alam Berorientasi *Problem Based Learning* kelas VI SD Negeri 4 Gubug.

**1.5.2** Untuk mengkaji kelayakan Media Video Animasi Pada Pokok Bahasan Sistem Tata Surya Muatan Ilmu Pengetahuan Alam Berorientasi *Problem Based Learning* kelas VI SD Negeri 4 Gubug.

### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Terdapat beberapa manfaat yang dapat dirasakan dengan adanya penelitian ini, adapun manfaat tersebut meliputi:

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Hasil maupun isi penelitian ini dapat dijadikan referensi tambahan mengenai konsep, teori dan juga bagaimana cara memproduksi media pembelajaran yaitu berupa video animasi.

#### **1.6.2 Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Siswa**

Siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah dengan perantara media yang menarik dan praktis sehingga akan memberi

pengaruh yang maksimal terhadap hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini dapat menjadi alat bantu guru dalam mentransfer materi kepada siswanya. Melalui pengembangan media ini, terdapat pesan yang disampaikan di dalamnya untuk siswa sehingga guru dapat menciptakan kegiatan pembelajaran bermakna bagi siswa dan akan terus diingat.

c. Bagi Peneliti Lain

Menjadikan hasil dari penelitian ini sebagai sebuah referensi dalam melaksanakan penelitian lain yang sejenis dan dikembangkan secara kreatif dengan memadukan berbagai inovasi yang dimiliki peneliti

### 1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Kegiatan ini diharapkan dapat menciptakan produk berupa alat bantu pembelajaran dengan muatan Ilmu Pengetahuan Alam pokok bahasan Sistem Tata Surya. Produk yang dihasilkan ini memiliki kegunaan untuk memfasilitasi maupun mendukung proses pembelajaran sehingga memudahkan Guru sebagai pendidik dalam menyampaikan materinya. Media pembelajaran video animasi sebagai perantara menyampaikan pesan yang dapat menarik perhatian siswa dan membangun semangat belajar dan rasa ingin tahu dalam mempelajari materi sistem tata surya sehingga siswa mendapat pengalaman yang bermakna dan akan terus diingat. Produk pengembangan berupa video animasi ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebuah media video animasi

dengan muatan IPA untuk siswa kelas VI SD Negeri 4 Gubug

- 2) Pokok bahasan yang termuat dalam media ini adalah Sistem Tata Surya
- 3) Media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD berorientasi *PBL* yang direncanakan sebagai media yang mampu memotivasi dan siswa dapat lebih berpikir kritis dalam memecahkan masalah.
- 4) Media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam video animasi yang didesain mudah untuk digunakan, dapat menarik perhatian siswa, tidak membosankan bagi siswa serta mudah dipahami oleh siswa.
- 5) Dalam pembuatan media video animasi menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CC 2019* dan *Adobe After Effect CC 2019*.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan dalam penelitian ini penting dilakukan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD pada pokok bahasan Sistem Tata Surya yang dimana dirasa cukup penting karena dalam pembelajaran masih banyak siswa yang kurang memahami materi Sistem Tata Surya dalam Ilmu Pengetahuan Alam SD. Tujuan dikembangkannya media ini adalah untuk membantu guru dalam mentransfer materi pembelajaran ke siswa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru, dalam observasi pembelajaran guru mengajar tidak memanfaatkan alat bantu mengajar seperti video pembelajaran, guru mengajar hanya memanfaatkan bantuan sumber belajar yaitu buku pegangan yang dimana artinya siswa kekurangan media dalam memahami materi yang dipelajari. Hal tersebut mengakibatkan siswa sulit memahami konsep materi yang dipelajari sehingga siswa tidak memperoleh pengalaman yang bermakna dalam kegiatan

belajar mengajar. Tidak hanya itu saja, minimnya tingkat motivasi dalam memahami secara lebih mendetail materi yang sedang dipelajari. Selain media pembelajaran, guru juga harus memperhatikanyang agar dapat memberikan suatu inovasi yang bisa menarik perhatian siswa dalam belajar. Buku pembelajaran yang digunakan biasanya hanya memberikan materi secara langsung tanpa mengaitkan konsep yang telah ada dengan konsep yang akan dipelajari sehingga menjadikan proses pembelajaran kurang maksimal dan membuat siswa mudah untuk melupakan materi pembelajaran atau tidak bermakna. Secara langsung ini akan mempengaruhi nilai peserta didik.

Melalui pengembangan media berupa video animasi dalam Ilmu Pengetahuan Alam berorientasi *Problem Based Learning* yang merupakan suatu model pembelajaran inovatif dengan memberikan masalah dalam kehidupan sehari-hari sehingga memungkinkan siswa untuk berpikir kritis. Model *PBL* mengaitkan pembelajaran dengan cara menyajikan permasalahan nyata ke dalam proses belajar dengan konteks berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan menghasilkan pengetahuan baru bagi siswa. Dengan hal tersebut pembelajaran akan menjadi bermakna bagi siswa.

## **1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi serta keterbatasan yang terdapat dalam pengembangan ini yaitu

### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

- 1) Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbentuk video dengan perpaduan animasi dengan muatan IPA dalam pokok bahasan Sistem Tata Surya.

- 2) Dikembangkan media pembelajaran Video Animasi yang dapat membantu guru sebagai fasilitas pendukung dalam proses pembelajaran pada Ilmu Pengetahuan Alam pokok bahasan Sistem Tata Surya.
- 3) Media pembelajaran yang dikembangkan bertujuan untuk menarik perhatian siswa, mendorong keinginan siswa untuk belajar SistemTata Surya dan melatih siswa agar berpikir kritis.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Media yang tercipta berupa video animasi ini dipergunakan bagi pembelajaran kelas VI SDN 4 Gubug
- 2) Pengembangan media Video Animasi ini di dalamnya berisi materi tentang Sistem Tata Surya dalam muatan Ilmu Pengetahuan Alam.
- 3) Tidak dapat dilaksanakannya uji efektivitas karena siswa tidak melakukan pembelajaran secara tatap muka

### 1.10 Definisi Istilah

Terdapat beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Istilah yang digunakan dalam penelitian ini akan dijelaskan secara lebih lanjut untuk menghindari kesalahan penafsiran. Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian media pembelajaran Video Animasi pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam pokok bahasan Sistem Tata Surya berorientasi pada *Problem Based Learning* meliputi:

- 1) Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang menghasilkan produk yang memiliki nilai guna atau manfaat sesuai dengan kebutuhan subyek yang diteliti.

- 2) Dalam penelitian ini, media pembelajaran video animasi memiliki aspek utama yaitu video dengan perpaduan animasi untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar serta menyampaikan pesan dari video animasi yang membahas tentang Sistem Tata Surya.
- 3) *Problem Based Learning* yaitu suatu model pembelajaran dengan memberikan permasalahan di awal pembelajaran sebagai dasar dimulainya kegiatan. PBL sering dikenal dengan istilah pembelajaran dengan memberikan permasalahan terkait pembelajaran dimana mampu melatih siswa dalam berfikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan terkait dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan (Dewi dkk, 2019).

