

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam pembelajaran di sekolah dasar, seorang guru sangat berperan dan bertanggung jawab terhadap kemampuan siswa untuk mengajarkan materi pelajaran dari dasar sebagai penunjang pemahaman siswa untuk melanjutkan ke tahap berikutnya (Hidayati, 2022). Tercapainya tujuan pembelajaran dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan peran seorang guru dalam proses pembelajaran. Kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan informasi yang diberikan guru merupakan salah satu tujuan pembelajaran yang telah tercapai (Fauzi, 2022). Kemampuan belajar seorang siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, baik yang berasal dari dalam diri maupun dari luar diri siswa. Motivasi belajar merupakan salah satu unsur dalam diri seorang siswa yang mempengaruhi berhasil atau tidaknya siswa dalam proses belajarnya tersebut (Jainiyah, 2023).

Dalam kegiatan proses pembelajaran, motivasi belajar merupakan semua daya penggerak yang ada dalam diri siswa yang mengakibatkan kegiatan belajar, yang dapat menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar tersebut (Arianti, 2019). Lebih spesifik dari hal tersebut motivasi belajar adalah komponen psikologis non intelektual yang dapat dimiliki oleh seseorang. Dalam hal belajar, siswa yang mempunyai intelektual lebih tinggi, bisa saja berkemungkinan untuk gagal dikarenakan rendahnya motivasi belajar yang dimilikinya. Mengacu pada hal tersebut motivasi mempunyai peranan yang sangat krusial dalam proses

pembelajaran, bagi guru ataupun bagi siswa. Guru memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, yang mana guru datang ke kelas tidak semata-mata hanya untuk mentransferkan materi pelajaran kepada siswa, tetapi guru hendaknya juga dapat memotivasi siswa untuk belajar (Manizar, 2015). Memiliki motivasi belajar tinggi memungkinkan siswa akan mencapai hasil belajar yang lebih tinggi pula, sedangkan siswa yang memiliki motivasi yang rendah akan sangat berdampak pada hasil belajarnya (Yuli, 2020).

Namun kenyataan yang terdapat di lapangan menunjukkan, kebanyakan sistem pembelajaran yang diterapkan di kelas oleh guru, sebagian besar malah tidak membangun motivasi belajar siswa, contohnya saat belajar di kelas siswa hanya diintruksikan untuk mau menyimak dan mau mendengarkan seluruh informasi yang disampaikan oleh gurunya (Elihami, 2022). Metode pembelajaran yang diberlakukan oleh guru hanya pada ceramah, yang mana metode ini tidak cukup untuk membuat siswa merasa mendapatkan pengalaman belajar sehingga siswa tidak memiliki semangat dalam belajar. Metode ini juga kurang dapat digunakan sebagai penunjang dalam kemampuan siswa untuk dapat memecahkan masalah. Kemampuan *problem solving* atau penyelesaian masalah begitu penting untuk dikuasai oleh seorang siswa, karena dengan terbiasa dalam menyelesaikan masalah maka ketika siswa dihadapkan dalam suatu permasalahan akan dapat dipahami dan diselesaikan dengan lebih baik (Hardinurdiana, 2019). Dengan begitu siswa akan memiliki kemampuan bernalar, menganalisis dan mengevaluasi suatu masalah dengan baik pula. Untuk dapat melatih kemampuan pemecahan masalah dalam diri siswa, pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial dapat dilakukan oleh guru

sebagai upaya untuk melatih kemampuan pemecahan masalah siswa sekaligus dapat memotivasi belajar siswa (Agustina, 2011).

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan salah satu muatan yang di belajarkan di SD. Materi-materi pembelajaran yang dibelajarkan dalam IPAS sangat erat kaitannya dengan alam secara sistematis (inquiry). Dalam pembelajaran IPAS tidak hanya diajarkan tentang pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja, namun juga merupakan suatu proses penemuan (Pratiwi, 2019). Tidak hanya tentang alam, dalam IPAS juga membelajarkan mengenai interaksi sosial. Dalam pendidikan, pembelajaran IPAS dapat memberikan peluang bagi siswa belajar tentang dirinya sendiri dan lingkungan alam serta dapat memaknainya dalam berkehidupan (Ramadanti, 2020). Namun nyatanya di sekolah sebagian besar siswa kurang dalam memahami konsep pembelajaran sehingga menganggap mata pelajaran tersebut sangat sulit. Hal tersebut bisa terjadi, tidak jauh disebabkan karena guru belum sepenuhnya memanfaatkan fasilitas pembelajaran.

Masalah tersebut juga ditemukan di SD Negeri 1 Penarukan, berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas V B, ditemukan permasalahan yaitu : 1) siswa kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, 2) kurangnya motivasi siswa dalam belajar terutama dalam pembelajaran IPAS, 3) siswa mudah bosan saat belajar, 4) siswa tidak fokus saat belajar, 5) guru hanya berpedoman pada buku teks saat mengajar dan menggunakan metode ceramah. Selain itu adapun berdasarkan observasi yang ditujukan kepada siswa memperoleh hasil 55 % menyatakan siswa tidak terlalu senang belajar IPAS, 70 % siswa menyatakan mudah bosan ketika belajar dengan membaca buku teks, 75 % siswa menyatakan mata pelajaran IPAS sulit, dan 75 % menyatakan siswa tidak fokus ketika mengikuti

pelajaran. Masalah-masalah tersebut dikarenakan guru sangat jarang menggunakan alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang interaktif untuk siswa. Akibatnya motivasi belajar siswa menjadi rendah serta mengakibatkan ketidakfokusan siswa saat belajar. Jenjang kelas V SD atau disebut juga fase C merupakan tahap penting dalam pendidikan dasar di mana siswa mulai mempelajari konsep-konsep yang lebih konkret dan kompleks. IPAS merupakan mata pelajaran yang dibelajarkan di kelas V SD Negeri 1 Penarukan, namun banyak siswa yang masih kesulitan memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru, akibatnya siswa merasa bosan dan fokus siswa teralihkan ke hal yang lain. Kebanyakan siswa menganggap IPAS sulit karena materi luas, banyak hafalan dan buku teks yang banyak tulisan, pernyataan tersebut juga didukung oleh Vikagustanti (2014) IPAS menjadi salah satu muatan pelajaran yang dianggap sukar oleh kebanyakan siswa, hal tersebut karena dalam IPAS terdapat banyak konsep yang memuat tentang hafalan baik teori maupun rumus. Dilihat berdasarkan data hasil penilaian harian siswa menunjukkan banyak siswa yang tidak memenuhi standar ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah, berikut merupakan tabel hasil penilaian harian siswa.

Tabel 1. 1Hasil Penilaian Harian Siswa

No	Kode Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
1	SDP501	75	70	Tuntas
2	SDP502	78	70	Tuntas
3	SDP503	65	70	Tidak Tuntas
4	SDP504	78	70	Tuntas
5	SDP505	79	70	Tuntas
6	SDP506	56	70	Tidak Tuntas
7	SDP507	65	70	Tidak Tuntas
8	SDP508	68	70	Tidak Tuntas
9	SDP509	82	70	Tuntas
10	SDP510	79	70	Tuntas
11	SDP511	65	70	Tidak Tuntas
12	SDP512	65	70	Tidak Tuntas
13	SDP513	80	70	Tuntas

No	Kode Siswa	Nilai	KKM	Keterangan
14	SDP514	60	70	Tidak Tuntas
15	SDP515	80	70	Tuntas
16	SDP516	85	70	Tuntas
17	SDP517	83	70	Tuntas
18	SDP518	65	70	Tidak Tuntas
19	SDP519	68	70	Tidak Tuntas

(Sumber : SD Negeri 1 Penarukan)

Permasalahan tersebut terjadi karena minimnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif dan menarik yang dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berjalan sangat pesat ini seharusnya sudah tidak asing lagi bagi kalangan guru saat ini, karena hal tersebut berpengaruh terhadap pendidikan dilihat dari penggunaan alat-alat bantu proses belajar dan mengajar di sekolah serta lembaga pendidikan yang ada, hal tersebut memungkinkan adanya media pembelajaran yang bersifat elektronik seperti video pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu sarana berupa alat bantu pembelajaran dalam pendidikan yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu kegiatan belajar dan mengajar, serta media pembelajaran juga hendaknya dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa (Moto, 2019). Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan oleh siswa dan dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas (Septy, 2021). Salah satu media pembelajaran elektronik yang dapat dimanfaatkan oleh guru salah satunya adalah video pembelajaran, video pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang berisi pesan - pesan atau materi tertentu yang ditujukan kepada siswa yang sedang melaksanakan kegiatan pembelajaran (Parlindungan, 2020).

Salah satu media pembelajaran yang cukup menarik dalam kegiatan belajar dikelas yang dikemas dalam bentuk video yaitu sebuah video animasi (Maulani, 2022). Video animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak yang seolah olah hidup. Dalam video animasi menampilkan berbagai variasi seperti gambar yang menarik dan penuh dengan warna, hal tersebut mampu meningkatkan daya tarik belajar siswa (Siswantari, 2021). Video animasi sangat cocok diterapkan di berbagai mata pelajaran di sekolah dasar salah satunya adalah pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial.

Salah satu materi yang diajarkan di kelas V pada mata pelajaran IPAS yaitu sistem organ pencernaan manusia, materi ini penting dibelajarkan karena memberikan pemahaman tentang bagaimana tubuh manusia memproses makanan dan mengambil nutrisi yang dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan. Ada berbagai cara atau metode pembelajaran untuk membelajarkan IPAS di sekolah dasar, salah satunya yang paling yaitu metode pemecahan masalah (Uliyandari dan Lubis, 2020). Metode pembelajaran ini cocok digunakan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Metode pemecahan masalah merupakan metode pembelajaran yang menitik beratkan pada penyelesaian masalah atau *problem solving* yang terjadi di dunia nyata dalam kehidupan sehari hari, sebelum memasuki pembelajaran siswa akan diberikan permasalahan mengenai topik tertentu kemudian siswa akan diarahkan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut (Utami, 2020). Dengan menggunakan metode pemecahan masalah guru dapat mendorong siswa untuk ikut berperan aktif dan bersemangat dalam pembelajaran (Irawana, 2020), sehingga dengan begitu pembelajaran menjadi tidak monoton dan tidak membuat siswa merasa

bosan. Metode pembelajaran ini dapat mendorong siswa untuk mengenal cara belajarnya serta memupuk rasa kerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapinya. Dengan metode pembelajaran yang berbasis masalah dapat meminimalisir teralihnya kefokusannya siswa saat belajar.

Dalam pembelajaran materi sistem pencernaan manusia, siswa sering teralihkannya fokusnya karena siswa kerap tidak mengerti yang diajarkan, hal tersebut karena setiap siswa memiliki daya tangkap pelajaran yang berbeda, sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar siswa. Begitu juga dengan siswa di kelas V B di SD Negeri 1 Penarukan. Hal tersebut juga diperkuat oleh Qurrotaini (2020) siswa lebih mudah memahami pembelajaran ketika materi disampaikan secara audio visual, hal tersebut memungkinkan informasi selama pembelajaran disampaikan melalui gabungan antara suara, gambar, dan animasi yang menarik. Gaya belajar audio visual ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik dan mempertahankan minat atau motivasi siswa dalam pembelajaran. Adapun jenis media pembelajaran audio visual yaitu video pembelajaran, contohnya adalah video animasi.

Video animasi efektif diterapkan di dalam proses pembelajaran karena memudahkan guru dalam mengajarkan materi serta memudahkan siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan (Ridha, 2021). Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, serta membantu siswa dalam mencapai capaian pembelajaran yang optimal. Selain itu, video animasi dapat menjadi alat yang efektif dalam memvisualisasikan proses pencernaan manusia secara interaktif dan menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran tersebut Imawati dkk. (2022). Video animasi

dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar serta layak digunakan dalam proses pembelajaran (Asnawati dan Sutiah, 2023). Dengan memanfaatkan video animasi, maka siswa akan dapat termotivasi lebih besar untuk belajar.

Mengacu pada permasalahan tersebut adanya video animasi untuk materi sistem organ pencernaan manusia di kelas V B SD Negeri 1 Penarukan menjadi sangat penting untuk dikembangkan. Video animasi dalam pembelajaran sudah pernah diteliti sebelumnya oleh para peneliti terdahulu seperti penelitian yang dilakukan oleh Asnawati dan Sutiah (2023) yang berjudul pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, hasil validasi menunjukkan ahli media memperoleh rata-rata 65,45% yang termasuk kedalam kriteria valid, untuk hasil validasi ahli materi dan guru memperoleh kategori sangat valid dengan hasil masing-masing 86% dan 85,57%, dan uji validasi siswa diperoleh hasil sebesar 90% yang termasuk dalam kriteria sangat baik. 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 berhasil meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian pengembangan ini, video animasi yang dirancang akan terfokus pada materi sistem organ pencernaan manusia, yang mana berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru wali kelas V B SD Negeri 1 Penarukan, bahwasannya siswa masih sulit memahami materi sistem organ pencernaan karena pada materi ini, siswa tidak dapat melihat secara langsung organ-organ dan proses sistem pencernaan secara langsung berhubung sistem organ

pencernaan merupakan bagian dari dalam tubuh manusia yang tidak memungkinkan siswa untuk melihatnya secara langsung. Sehingga video animasi menjadi media yang tepat untuk membantu pembelajaran siswa, hal tersebut juga karena keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki sekolah. Selain itu siswa juga kurang memahami pelajaran karena hanya membaca buku dan melihat gambar sehingga siswa hanya membayangkan dari teks yang siswa baca saja. Dengan adanya video animasi ini siswa akan melihat bentuk dan proses dari sistem organ pencernaan tersebut secara langsung.

Dengan adanya pengembangan video animasi yang ditayangkan saat proses pembelajaran, sehingga guru hanya tinggal memberikan penekanan materi kepada siswa karena penjelasan mengenai materi sudah lengkap dan jelas akan dipaparkan melalui penayangan video animasi. Video animasi yang dikembangkan memiliki keunikan yang membedakan dengan video animasi yang sudah pernah dibuat sebelumnya yaitu terdapat penyisipan animasi Upin Ipin dalam video, animasi Upin Ipin ini memegang peran penting yaitu memulai video dengan skenario penyampaian permasalahan yang harus diselesaikan oleh siswa. Dengan video animasi yang berbasis pada pemecahan masalah akan dapat melatih kemampuan *problem solving* melalui permasalahan yang disajikan (Krisnayanti, 2022). Adapun permasalahan akan ditayangkan pada awal video sebagai pengantar materi. Contoh permasalahan yang akan disajikan dalam video animasi ini yaitu terdapat *scene* salah satu siswa mengalami sakit perut, lalu siswa akan mengidentifikasi penyebab siswa tersebut sakit perut, melalui eksplorasi materi yang akan disajikan. Melalui pengembangan video animasi ini, akan diciptakan animasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V B SD Negeri 1 Penarukan sehingga dapat

meningkatkan motivasi mereka terhadap materi sistem organ pencernaan manusia. Berdasarkan permasalahan tersebut maka akan dikembangkan penelitian berjudul Pengembangan Video Animasi Berbasis Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia Kelas V Di SD Negeri 1 Penarukan.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Identifikasi masalah dalam penelitian didasarkan pada permasalahan yang ditemukan di lapangan, adapun permasalahan dapat dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Rendahnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran sistem organ pencernaan manusia
- 2) Pada saat kegiatan mengajar guru hanya menggunakan buku teks yang disediakan sekolah.
- 3) Siswa merasa cepat bosan dan kurang fokus saat kegiatan pembelajaran.
- 4) Guru kurang kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran.
- 5) Kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif.
- 6) Kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran sistem organ pencernaan manusia.
- 7) Kurangnya eksplorasi yang dilakukan oleh guru terkait penggunaan media pembelajaran.
- 8) Guru belum menggunakan metode pembelajaran pemecahan masalah dalam pembelajaran untuk menunjang kemampuan pemecahan masalah siswa.
- 9) Guru belum menggunakan media pembelajaran ketika mengajar karena media pembelajaran video animasi belum ada di SD Negeri 1 Penarukan

- 10) Guru belum memahami mekanisme cara pembuatan media pembelajaran khususnya video animasi

1.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu ditetapkan batasan masalah agar penelitian pengembangan yang dilakukan dapat terfokus pada masalah utama yang akan dipecahkan dan agar mendapatkan hasil penelitian yang optimal. Oleh karena itu adapun pembatasan masalah yang akan dibahas mencakup masalah utama yaitu rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru di SD Negeri 1 Penarukan yang berakibat pada rasa bosan siswa saat belajar dan tidak fokus siswa saat belajar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun video animasi berbasis pemecahan masalah dalam pembelajaran materi sistem organ pencernaan manusia kelas V B di SD Negeri 1 Penarukan?
- 2) Bagaimana validitas video animasi berbasis pemecahan masalah dalam pembelajaran materi sistem organ pencernaan manusia kelas V B di SD Negeri 1 Penarukan menurut ahli isi, ahli media dan ahli desain?

- 3) Bagaimana respons guru terhadap kepraktisan video animasi berbasis pemecahan masalah dalam pembelajaran materi sistem organ pencernaan manusia kelas V B di SD Negeri 1 Penarukan?
- 4) Bagaimana respons siswa terhadap kepraktisan video animasi berbasis pemecahan masalah dalam pembelajaran materi sistem organ pencernaan manusia kelas V B di SD Negeri 1 Penarukan?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mengembangkan rancang bangun video animasi berbasis pemecahan masalah dalam pembelajaran materi sistem organ pencernaan manusia kelas V B di SD Negeri 1 Penarukan
- 2) Untuk mendeskripsikan validitas isi video animasi berbasis pemecahan masalah dalam pembelajaran materi sistem organ pencernaan manusia kelas V B di SD Negeri 1 Penarukan menurut ahli isi, ahli media dan ahli desain
- 3) Untuk mendeskripsikan respons guru terhadap kepraktisan video animasi berbasis pemecahan masalah dalam pembelajaran materi sistem organ pencernaan manusia kelas V B di SD Negeri 1 Penarukan
- 4) Untuk mendeskripsikan respons siswa terhadap kepraktisan video animasi berbasis pemecahan masalah dalam pembelajaran materi sistem organ pencernaan manusia kelas V B di SD Negeri 1 Penarukan

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Dilihat secara teoretis penelitian ini bermanfaat bagi pengembang penelitian sejenis untuk dapat dijadikan sebagai referensi yang menunjang penelitian sejenis. Serta dapat berkembangnya pembelajaran yang lebih inovatif dengan menggunakan video animasi untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Kepala Sekolah

Dengan adanya video animasi ini, sekolah memiliki media pembelajaran video animasi materi sistem organ pencernaan manusia yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran tambahan.

b) Bagi Guru

Dengan adanya video animasi ini, guru dapat lebih mudah mentransfer ilmu kepada siswa terutama bergaya belajar audio visual, serta dapat menambah media pembelajaran guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas

c) Bagi Siswa

Dengan adanya video animasi ini di dalam pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan serta dapat menambah kesan yang baik dan menyenangkan saat belajar.

d) Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya penulisan pengembangan video animasi ini, peneliti lain dapat menjadikan referensi serta acuan dalam mengembangkan media pembelajaran sejenis.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebuah media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video animasi dua dimensi yang berisikan materi sistem organ pencernaan manusia kelas V SD. Animasi dirancang semenarik mungkin dengan menampilkan karakter animasi anak sekolah dasar dan guru serta desain animasi yang interaktif sehingga dapat menambah minat siswa untuk belajar.

Video dikembangkan dengan durasi yaitu sekitar 10 menit yang terbagi menjadi *opening* yang berisikan *intro* video, kemudian penayangan *cover* video, penayangan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP). Selanjutnya akan ditayangkan *scene* video yang akan dijelaskan sebagai berikut ;

Scene 1 : menayangkan fenomena yang menunjang materi, yang mana akan menayangkan karakter animasi siswa yang sedang sakit perut, pada *scene* ini juga akan menayangkan potongan *scene* animasi upin ipin.

Scene 2 : menayangkan identifikasi masalah, yang mana akan menayangkan beberapa kemungkinan penyebab karakter siswa bisa mengalami sakit perut.

Scene 3 : menayangkan pemecahan masalah dan terdapat interaksi tanya jawab antar karakter.

Scene 4 : menayangkan penguatan konsep dengan eksplorasi materi oleh karakter guru.

Scene 5 : menayangkan evaluasi pemecahan masalah, menayangkan kesimpulan materi oleh karakter animasi.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video animasi yang dapat membantu siswa dalam belajar. Dalam video animasi yang dikembangkan mengandung animasi yang menarik serta penjelasan yang lengkap serta interaktif sehingga siswa menjadi lebih mudah dalam memahami pembelajaran yang disampaikan. Merujuk pada permasalahan motivasi belajar siswa yang rendah dan materi sistem pencernaan sulit dipahami oleh siswa karena guru jarang menggunakan media pembelajaran, selain itu siswa kurang memahami pelajaran karena hanya membaca buku dan melihat gambar sehingga siswa hanya membayangkan teks yang sedang dibaca hal tersebut mengakibatkan ketidakfokusan siswa saat belajar. Maka akan dikembangkanlah video animasi berbasis pemecahan masalah pada materi sistem organ pencernaan manusia, melalui video animasi ini siswa akan melihat bentuk dan proses dari sistem organ pencernaan tersebut secara langsung. Metode pemecahan masalah memungkinkan siswa untuk berpikir kritis dan terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga dapat mengatasi rasa bosan siswa saat belajar menggunakan metode ceramah, hal tersebut akan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan pengembangan video animasi ini, adapun asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan ini yang sebagai berikut.

1) Asumsi Pengembangan

- a. Siswa kelas V B SD Negeri 1 Penarukan seluruhnya sudah bisa mengoperasikan *smartphone*.
- b. Fasilitas di SD Negeri 1 Penarukan sudah terdapat *chromebook* serta LCD dan proyektor untuk mendukung penayangan video animasi.
- c. Siswa kelas V B SD Negeri 1 Penarukan sudah bisa membaca
- d. Guru sudah bisa mengoperasikan fasilitas pembelajaran seperti laptop dan proyektor
- e. Guru bisa mengakses video melalui Youtube

2) Keterbatasan Pengembangan

- a. Video animasi yang dikembangkan hanya mengangkat salah satu materi dalam pelajaran IPAS yaitu sistem organ pencernaan manusia.
- b. Pengembangan video animasi hanya ditujukan untuk siswa kelas V B SD Negeri 1 Penarukan.
- c. Video animasi hanya bisa ditayangkan jika jaringan internet ada dan stabil
- d. Dalam penelitian ini tidak melakukan tahapan uji efektivitas video animasi

1.9 Definisi Istilah

Beberapa daftar istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan video animasi ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk yang dikembangkan dalam pendidikan.
- 2) Media video animasi merupakan suatu media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar bergerak yang diiringi dengan suara seperti sebuah video atau film. Media video animasi ini khusus dibuat untuk membantu siswa belajar di kelas ataupun di luar kelas.
- 3) Metode pemecahan masalah merupakan merupakan metode pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis yang didasari oleh suatu permasalahan, melalui permasalahan tersebut siswa akan belajar mengenai bagaimana berpikir kritis untuk dapat memecahkan suatu permasalahan.
- 4) Model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel, adapun tahapnya yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan), dan disseminate (penyebaran).