

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan penggabungan dari mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Purnawanto (2022) penggabungan IPAS didasarkan pada pertimbangan tersebut yang cenderung dilakukan oleh siswa sekolah dasar melihat segala sesuatunya secara holistik dan terpadu. Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut diharapkan dapat memicu peserta didik untuk mampu mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. IPAS merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, serta memandang kehidupan manusia sebagai organisme individu maupun sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan sistematis, dengan mempertimbangkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini meliputi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat meicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal berkat IPAS

diharapkan siswa dapat menggali kekayaan kearifan lokal terkait IPAS, termasuk pemanfaatannya untuk pemecahan masalah. Fokus utama pembelajaran IPAS pada program SD/MI/Paket A bukan pada banyaknya konten materi yang dapat diserap siswa tetapi pada kemampuan siswa dalam menggunakan pengetahuan yang dimilikinya. Dengan memperhatikan anak usia SD/MI/Paket A selalu melihat segala sesuatu sebagaimana adanya, maka secara pembelajaran IPA dan IPS terpadu, maka pembelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu mata pelajaran yakni IPAS.

IPA merupakan satu dari beberapa mata pelajaran yang diajarkan secara komprehensif di Sekolah Dasar. IPA adalah cabang ilmu dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan (Susanto, 2013:167). Mata pelajaran IPA pada dasarnya digunakan untuk menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik, pemahaman, keterampilan serta kesadaran peserta didik guna menghargai alam semesta ciptaan Tuhan, dengan menjaga lingkungan alam sekitar. Memujudkan proses kegiatan pembelajaran usaha yang dapat dilakukan agar berjalan dengan efektif dan efisien, pelaku pendidikan dapat memanfaatkan media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu di dalam proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas, selain itu media pembelajaran dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang dapat mendorong peserta didik untuk menumbuhkan semangat peserta didik di dalam proses belajar. Media pembelajaran merupakan perantara, sarana, dan media penghubung untuk mengkomunikasikan, menyebarkan atau menyampaikan gagasan dan pesan untuk

merangsang perasaan, pikiran, tingkah laku, minat dan perhatian siswa sehingga kegiatan belajarnya berjalan dengan baik (Cahyadi, 2019). Media pembelajaran ditampilkan sebagai alat perantara media pembelajaran yang digunakan untuk membantu merangsang minat peserta didik di dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Video animasi adalah sebuah program komputer yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran yang berisikan konten digital dengan integrasi audio, teks, gambar, dan animasi. (Antika & Purnamasari, 2019). Selain itu menurut Husni (2021:17) Video animasi adalah pergerakan satu frame ke frame lainnya dalam jangka waktu tertentu untuk memberikan kesan bergerak. Selain itu, ada suara yang mendukung pergerakan gambar, seperti suara percakapan atau dialog, dan suara lainnya. Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dalam proses belajar mengajar diharapkan mampu untuk membangkitkan minat, merangsang dan memotivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Tafanao, (2018:108) bahwa media memiliki peran yang sangat penting karena media berfungsi menyalurkan pesan, membantu siswa agar dapat lebih mudah memahami penjelasan yang disampaikan guru, menjadikan komunikasi guru lebih baik, dan interaksi bersifat banyak arah. Peningkatan kaulitas belajar mengajar dan pencapaian pembelajaran bisa dilakukan melalui penentuan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Media pembelajaran berbasis video animasi dibuat dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*. *Powtoon* merupakan program aplikasi web *online* yang berperan aktif sebagai pembuatan video animasi untuk membantu menjelaskan hal-hal yang membingungkan. Aplikasi *Powtoon* sangat mudah digunakan karena hasilnya

berbentuk video dan mudah dianimasikan, dapat menarik minat belajar peserta didik SD dan mudah diakses kapanpun dan di manapun. Aplikasi *Powtoon* menyediakan musik, penggunaan dapat menambahkan suara (rekaman audio), menganimasikan tulisan tangan dan memberikan transisi dengan berbagai warna yang membuat pembelajaran menjadi lebih berasa dan hidup, hal ini didukung oleh pendapat (Sutarsih & Hermanto, 2019:3).

Menurut Sari, dkk (2017) Permasalahan IPA sering kali muncul diakibatkan kurangnya media pembelajaran yang memadai untuk menjelaskan suatu konsep di luar pratikum dan observasi. Hal ini akan menyulitkan peserta didik di dalam memahami konsep, sehingga tidak jarang peserta didik memahami di luar konsep sebenarnya, sehingga guru perlu kreatif dan inovatif. Guru yang berkualitas dapat mengetahui dan memahami peran dan fungsinya dalam proses pembelajaran. Permasalahan IPA juga di sebabkan karena guru kesulitan memilih dan menentukan alat peraga yang sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga dapat mempersulit peserta didik dalam memahami konsep sehingga tidak jarang peserta didik memahami diluar konsep yang sebenarnya. Mempelajari IPA, penggunaan alat peraga mutlak diperlukan untuk konsep-konsep abstrak agar dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Santoso & Budianti, 2014). Menurut Kusuma (2023) kesulitan siswa dalam merespons pembelajaran yang dilakukan oleh guru disebabkan oleh dua faktor yaitu, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa, seperti fisiologi, kecerdasan, motivasi, dan minat, sedangkan faktor eksternal adalah faktor berasal dari luar diri siswa, seperti lingkungan keluarga, masyarakat, guru, fasilitas belajar, dan lain-lain. Hal ini menyebabkan pelaksanaan pengajaran IPA di kelas

oleh guru harus memperhatikan beberapa hal seperti kebutuhan peserta didik terhadap mata pelajaran, lingkungan belajar, dan ketepatan dalam memilih bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Observasi telah dilakukan pada tanggal 18 September 2023 di kelas IV SD Negeri 2 Tianyar. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa kurangnya keterlibatan atau minat siswa dalam proses pembelajaran dari 22 siswa hanya terdapat 40% yang aktif dan antusias dalam mengikuti proses mata pembelajaran IPAS sedangkan 60% menunjukkan total kurangnya minat atau keterlibatan siswa yang rendah dalam mata pelajaran IPAS. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan di kelas IV masih sangat jauh dari ketercapaian tujuan pembelajaran. Pada saat ini kegiatan belajar mengajar di sekolah sudah dilangsungkan secara normal dari pasca Covid-19 dan ditemukan beberapa masalah yang dihadapi siswa kelas IV di dalam proses pembelajaran IPAS. Permasalahan yang dihadapi yakni: (1) Selama proses pembelajaran, guru hanya memanfaatkan media cetak seperti buku paket dan media gambar di dalam kelas untuk mengajarkan peserta didik. Tentu saja proses pembelajaran di dalam kelas menjadi monoton dan kurang menyenangkan. (2) Teknologi yang tersedia kurang dimanfaatkan dengan baik untuk meningkatkan minat belajar siswa. (3) Guru di dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan dikarenakan guru kesulitan dalam membuat media pembelajaran. Proses pembelajaran selalu berpusat pada guru, mengakibatkan peserta didik sulit memahami materi yang disampaikan, komunikasi di dalam kelas selalu satu arah dan menjadikan suasana pembelajaran kurang menyenangkan dan suasana kelas menjadi pasif. Saat melakukan observasi di SD Negeri 2 Tianyar, saya melihat



siswa kelas IV mempelajari pada mata pelajaran IPAS topik siklus air, siswa merasa sulit untuk memahami materi karena tidak ada media pendukung. Materi tentang siklus air sangat sulit dipahami karena merupakan materi abstrak yang sulit dibayangkan oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar. Materi pembelajaran harus dikemas secara cermat oleh para guru agar siswa dapat memahami dan mengetahui secara langsung bagaimana proses siklus air berlangsung.

Berakar dari temuan tersebut, untuk mengatasi permasalahan ini penelitian akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik. Salah satu media pembelajaran yang menarik bagi siswa yaitu dengan memanfaatkan teknologi dengan membuat sebuah video animasi. Video animasi dibuat dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*. Aplikasi *Powtoon* sangat mudah digunakan karena hasilnya berbentuk video yang dapat menarik minat belajar peserta didik Sekolah Dasar dan mudah diakses kapanpun dan di manapun. Video animasi sangat tepat digunakan khususnya menggunakan mata pelajaran IPAS, ini disebabkan karena dengan menggunakan media video animasi konsep-konsep yang bersifat abstrak agar menjadi lebih kongrit. Hal ini dapat menjelaskan proses dan rangkaian peristiwa terjadinya siklus air melalui gambar bergerak berdasarkan peristiwa nyata yang terjadi di lingkungan sekitar kita, sehingga penyampaian dan pembelajaran materi siklus air dapat berlangsung lebih menarik, efisien, dan efektif. Hal ini mendukung temuan penelitian oleh Puspitarini (2019) yang membuat sebuah produk video animasi yang dikembangkan memperoleh skor kelayakan dalam penilaian para ahli dan peserta didik sebesar 4,23 dengan katagori sangat baik sehingga layak digunakan di dalam proses pembelajaran.

Kebaruan dari video animasi pembelajaran pada muatan IPAS dengan topik siklus air yang dikembangkan dilihat dari aspek visualisasi siklus air yang realistis dan inovatif, video animasi ini menampilkan visualisasi siklus air yang sangat realistis dan inovatif dengan menggunakan animasi 2D dengan menyesuaikan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar. Animasi yang digunakan animasi guru dan siswa dengan menggunakan latar belakang pantai, sungai dan danau. Video animasi ini memperlihatkan proses-proses terjadinya siklus air, seperti evaporasi, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi, digambarkan secara detail dan dinamis. Penggunaan efek visual yang unik, seperti transisi halus dan perubahan warna yang menarik, turut memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep penting dalam siklus air. Selain visualisasi yang inovatif, video animasi ini juga memiliki narasi yang dirancang secara interaktif. Meskipun tidak melibatkan partisipasi aktif siswa, narasi ini mengajak siswa untuk terlibat secara mental dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan atau memberikan penekanan pada aspek-aspek tertentu. Video animasi ini disajikan dengan pendekatan yang kontekstual yang di mana materi siklus air dikaitkan dengan contoh-contoh nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan desripsi tersebut, akan dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Topik Siklus Air Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi pada muatan IPAS topik siklus air kelas IV di Sekolah Dasar untuk mengetahui kelayakan video animasi sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media

pembelajaran serta yang menjadi tujuan kegiatan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Bedasarkan hasil uraian latar belakang masalah diatas, maka diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Kurannyaa interaktif dan belum meratanya ketersediaan media pembelajaran di sekolah.
- 2) Metode ceramah serta metode penugasan masih menjadi andalan dalam proses belajar mengajar.
- 3) Buku ajar yang dimiliki guru dan peserta didik masih minim dalam cakupan materi.
- 4) Teknologi yang ada belum dimanfaatkan dengan baik.
- 5) Partisipasi dari peserta didik di dalam proses pembelajaran masih kurang.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan indentifikasi permasalahan, penelitian ini akan berfokus ke penanganan masalah yaitu (1) Kurang interaktif dan belum meratanya ketersediaan media pembelajaran di sekolah, (2) Metode ceramah dan metode penugasan masih menjadi andalan dalam proses belajar mengajar. (3) Teknologi yang ada belum dimanfaatkan dengan baik. Dengan demikian penelitian ini akan berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada muatan IPAS topik siklus air kelas IV Sekolah Dasar yang di lakukan di SD Negeri 2 Tianyar.



#### 1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam studi pengembangan ini antara lain.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada muatan IPAS topik siklus air kelas IV di SD Negeri 2 Tianyar tahun Pelajaran 2023/2024?
- 2) Bagaimanakah validitas media pembelajaran berbasis video animasi pada muatan IPAS topik siklus air kelas IV di SD Negeri 2 Tianyar tahun Pelajaran 2023/2024?
- 3) Bagaimanakah respons guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video animasi pada muatan IPAS topik siklus air kelas IV di SD Negeri 2 Tianyar tahun Pelajaran 2023/2024?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah yang sudah dibuat, yang menjadi tujuan studi ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada muatan IPAS topik siklus air kelas IV di SD Negeri 2 Tianyar tahun Pelajaran 2023/2024.
- 2) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran berbasis video animasi pada muatan IPAS topik siklus air kelas IV di SD Negeri 2 Tianyar tahun Pelajaran 2023/2024.

- 3) Untuk mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video animasi pada muatan IPAS topik siklus air kelas IV di SD Negeri 2 Tianyar tahun Pelajaran 2023/2024.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Studi pengembangan ini memberikan kontribusi manfaat secara teoritis dan secara praktis sebagai berikut.

### 1) Manfaat Teoretis

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi dapat digunakan sebagai landasan untuk pembuatan video animasi berikutnya. Mereka juga dapat digunakan sebagai bahan bacaan untuk menambah wawasan dan meningkatkan kreatifitas proses pembelajaran. Selain itu, mereka dapat digunakan sebagai referensi oleh peneliti lain.

### 2) Manfaat Praktis

#### a) Bagi Siswa

Menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan semangat siswa untuk belajar, meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan, dan meningkatkan pola berpikir kritis yang dimiliki siswa selama pembelajaran IPAS..

#### b) Bagi Guru

Untuk guru, pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini dapat memberikan contoh bagaimana membuat dan memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia untuk mempermudah

penyampaian materi selama proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik, praktis, dan dapat menghemat waktu karena penjelasan materi sudah tersedia di media pembelajaran berbasis video animas.

c) Bagi Kepala Sekolah

Dengan penelitian ini, diharapkan akan ada manfaat bagi kepala sekolah karena akan memberi mereka arahan dan rencana untuk membuat media pembelajaran yang menarik untuk menunjang pembelajaran di kelas.

d) Bagi Peneliti Bidang Sejenis

Pengembangan media pembelajaran yang didasarkan pada video animasi ini dilakukan selama proses pelaksanaan dan evaluasi. Proses ini dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangan media yang serupa.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Bentuk produk yang dihasilkan sebagai produk dari pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis video animasi pada muatan IPAS topik siklus air kelas IV Sekolah Dasar. Berikut dicantumkan spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu sebagai berikut.

- 1) Hasil yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis video animasi pada muatan IPAS topik siklus air kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Materi pembelajaran yang dipaparkan yaitu siklus air yang terkandung dalam fase B mata Pelajaran IPAS kelas IV semester I pada jenjang sekolah dasar.

- 3) Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi terdapat 3 bagian, yaitu pembuka, inti dan penutup.
- 4) Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dibuat dengan durasi sekitar 7-13 menit untuk meminimalisir rasa bosan peserta didik.
- 5) Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dirancang dengan menarik dan unik dengan menggabungkan 4 konsep yaitu animasi, gambar, teks dan suara.
- 6) Pengembangan media pembelajaran dibuat dan diedit dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini sangat penting karena memungkinkan peserta didik lebih mudah memahami materi dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Ini juga memungkinkan peserta didik menjadi lebih mandiri dalam membentuk konsep dan memecahkan masalah.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dalam penelitian ini didasari asumsi sebagai berikut.

- 1) Guru sudah mengenal media pembelajaran digital.
- 2) Guru sudah memiliki perangkat elektronik seperti laptop, komputer, proyektor, *liquid crystal display* (LCD), dan *speaker* dan mampu mengoperasikan dengan baik.
- 3) Tersedianya jaringan wifi untuk siswa mengakses media pembelajaran berbasis video animasi.

- 4) Para guru sudah mampu memanfaatkan teknologi sehingga memudahkan penggunaan media digital.

Adapun keterbatasan media pembelajaran berbasis video animasi pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran berbasis video animasi ini dikembangkan berdasarkan dengan karakteristik peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Tianyar sehingga produk yang dihasilkan hanya diperutukkan untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Tianyar.
- 2) Materi yang disampaikan pada media pembelajaran berbasis video animasi ini masih terbatas pada muatan IPAS topik siklus air kelas IV Sekolah Dasar.
- 3) Model ADDIE masih menjadi acuan dalam mengembangkan media video pembelajaran berbasis video animasi ini.

### **1.10 Definisi Istilah**

Untuk mnghindari kesalahpahaman pada penelitian ini, akan dibuat batasan-batasan dalam bentuk istilah, yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk dengan tujuan untuk memecahkan masalah pembelajaran dan mengembangkan produk yang sudah ada.
- 2) Media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan gambar, teks, objek bergerak, dan suara untuk menyampaikan informasi. Untuk membangun dan memotivasi peserta didik dan memberikan keterampilan dan sikap, materi pembelajaran atau media pembelajaran yang sesuai harus menampilkan langkah-langkah, proses kerja, dan item yang diperlukan.



- 3) Materi dalam muatan IPAS fase B mata pelajaran IPAS di kelas IV semester I sekolah dasar adalah siklus air
- 4) Tujuan dari materi ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang proses dan rangkaian peristiwa yang terjadi dalam siklus air.
- 5) Model ADDIE adalah model pengembangan dalam studi pengembangan yang terdiri dari lima tahapan: analisis (analisis), desain (desain), pengembangan (pengembangan), pelaksanaan (pelaksanaan), dan evaluasi (evaluasi).

