

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting dan wajib dilaksanakan bagi semua orang, dengan pendidikan setiap individu mampu untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi anak sejak lahir untuk mencapai kedewasaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku di masyarakat (Pristiwanti dkk., 2022). Pendidikan adalah sebuah pengalaman yang memberikan tujuan positif, baik dari pengertian, pandangan (*insight*), dan penyesuaian bagi seseorang sebagai sarana untuk berkembang menjadi orang yang berkualitas (Sujana, 2019). Sesuai dengan definisi tersebut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa:

Pendidikan merupakan usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan dan melahirkan manusia sebagai siswa dalam suasana pembelajaran agar secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga siswa dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri sebagai manusia yang memiliki kepribadian, kecerdasan, keterampilan, dan akhlak yang mulia sehingga dapat berguna bagi masyarakat, bangsa dan negara.

Dengan demikian, pendidikan di sekolah bukan hanya ternilai untuk memberikan pengetahuan, wawasan, dan keterampilan tertentu, tetapi dengan pendidikan mampu merubah dan mengembangkan proses pembentukan akal

pikiran agar mampu menyelesaikan masalah yang akan terjadi di masa yang akan datang (Imaroh dkk., 2022).

Pendidikan di Indonesia saat ini telah mengalami beberapa kali perubahan kurikulum (Pratyca dkk., 2023:58). Melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) Nadiem Anwar Makarim pada Februari 2022 bahwa pemerintah menetapkan Kurikulum Merdeka sebagai bentuk penyempurnaan dari Kurikulum 2013. Dikeluarkannya Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Belajar Pengembangan & Pembelajaran (2022) menyatakan bahwa:

Sebagai bentuk dukungan penuh terhadap perbaikan Kurikulum di Indonesia untuk mewujudkan Indonesia Maju yang berdaulat, mandiri dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila yang bernalar kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, bergotong royong dan berkebhinnekaan global melalui implementasi kurikulum merdeka.

Secara sederhana bahwa Kurikulum Merdeka dirancang sebagai bentuk alternatif agar siswa, guru dan satuan unit pendidikan bebas berinovasi untuk menumbuhkan dan mewujudkan pembelajaran sesuai dengan profil Pelajar Pancasila. Konsep dari Kurikulum Merdeka memiliki perbedaan dari Kurikulum 2013. Pada Kurikulum Merdeka pendidik diberi kebebasan untuk memiliki format, pengalaman, dan materi esensial yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan siswa diberikan ruang seluas mungkin untuk mengeksplor keunikan dan kemampuan pribadi siswa masing-masing (Ibrahim dkk., 2022). Hal ini sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka bahwa guru perlu memahami kompetensi setiap siswa, agar mampu membentuk pembelajaran yang berkualitas

dan mewujudkan siswa berkarakter profil pelajar Pancasila yang memiliki kompetensi sebagai sumber daya manusia di Indonesia untuk menjawab tantangan pendidikan di era sekarang (Sherly dkk., 2020).

Secara langsung maupun tidak langsung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dapat dirasakan sampai saat ini. Sesuai dengan perkembangan zaman di era modern, ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi kebutuhan utama dalam kehidupan masyarakat luas (Asmawi dkk., 2019:50). Memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat memberikan pengaruh yang cukup besar bagi seluruh masyarakat, salah satunya yaitu dalam dunia Pendidikan (Susilo, 2018).

Perkembangan teknologi di dunia Pendidikan saat ini memang sangat diperlukan karena dengan perkembangan tersebut dapat membantu siswa lebih mudah, jelas dan mampu memperoleh informasi pembelajaran dengan efektif dan efisien. Sebaliknya dengan guru, guru dapat memperluas pemahaman, keahlian dan mampu memberikan kompetensi dalam proses pembelajaran bagi siswa dengan penggunaan teknologi. Hal ini tentu dapat memberikan dampak positif bagi pendidikan di Indonesia agar tetap senantiasa membiasakan teknologi sebagai usaha dalam meningkatkan kualitas mutu dan kuantitas pembelajaran. Dengan demikian, sekolah diharapkan mampu mengikuti perkembangan teknologi di dunia Pendidikan sebagai sarana dan prasarana yang mendukung dan memfasilitasi kebutuhan siswa untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Maritsa dkk., 2021:92). Berdasarkan hal tersebut, untuk membiasakan teknologi sebagai usaha dalam meningkatkan kualitas mutu dan kuantitas pembelajaran maka diperlukannya suatu perangkat pembelajaran agar dapat menciptakan pembelajaran

yang inovatif dan bermakna salah satunya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

Pada hakekatnya media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar, dengan media pembelajaran proses pembelajaran dapat disampaikan lebih mudah, jelas dan tujuan pendidikan tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Penggunaan media pembelajaran tentu guru dapat meningkatkan kualitas proses belajar siswa, membangkitkan minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa untuk menjadi lebih baik. Selain itu, dengan penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk menerima informasi yang disampaikan guru menjadi lebih jelas sehingga pembelajaran di kelas dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir, bertindak dalam berinovasi dan kreatif yang nantinya akan berdampak pada meningkatnya minat dan hasil belajar siswa (Wulandari dkk., 2023).

Mengenai media pembelajaran di sekolah tentu tugas guru menjadi hal utama dalam merancang dan mendesain sebuah media pembelajaran agar lebih kreatif dan bermakna bagi siswa (Kusumaningtyas dkk., 2020:56). Hal ini sesuai dengan penerapan Kurikulum Merdeka yang diterapkan oleh satuan unit Pendidikan di Indonesia bahwa Kurikulum Merdeka saat ini telah mengikuti perkembangan zaman dan terus beradaptasi sesuai dengan konteks serta karaktersistik siswa agar dapat membangun kompetensi siswa sesuai dengan kebutuhan di masa kini dan masa depan, salah satunya yaitu dalam mata pelajaran IPAS.

IPAS merupakan salah satu mata pelajaran implementasi dari Kurikulum Merdeka yang telah digabungkan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

(IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, yang mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Sagendra, 2022). Pembelajaran IPAS digabungkan tujuannya karena siswa khususnya pada sekolah dasar masih melihat segalanya secara utuh atau terpadu, sederhana, *holistic* dan komprehensif walaupun tidak mendetail. Gabungan kedua mata pelajaran IPAS diharapkan siswa mampu mengelola lingkungan alam dan sosial secara utuh, hal ini sesuai dengan karakteristik siswa yang selalu mengembangkan rasa ingin tahu secara mendalam, ingin mengembangkan keterampilan, serta ingin memecahkan permasalahan (Marlina, 2022). Dengan demikian, tidak menutup kemungkinan bahwa pembelajaran IPAS memang sangat memerlukan media pembelajaran, apalagi media pembelajaran tersebut berbasis teknologi. Hal ini sejalan untuk menciptakan suasana belajar pembelajaran IPAS di kelas menjadi interaktif, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi agar dapat meningkatkan kemampuan siswa, baik dari cara berpikir, bertindak dalam berinovasi dan kreatif yang nantinya akan berdampak pada meningkatnya minat dan hasil belajar siswa (Maheswari & Pramudiani, 2021).

Namun pada kenyataannya bahwa tidak semua satuan unit Pendidikan di Indonesia mampu untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran berlangsung di kelas. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Rahim dkk., (2019) yang menyatakan bahwa terdapat 2,7 juta guru di Indonesia hanya 10% hingga 15% guru yang dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas. Angka ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas masih sangat minim digunakan. Akibatnya

menyebabkan proses pembelajaran di sekolah menjadi kurang efektif, kurang memotivasi, membosankan dan mengakibatkan hasil belajar siswa masih rendah.

Berdasarkan pernyataan tersebut sesuai dengan hasil observasi pada tanggal 4 September 2023 di SD Negeri 2 Banyuning. Pada hasil observasi menyatakan bahwa memang benar sudah terdapatnya sarana dan prasarana yang cukup memadai berupa alat proyektor LCD, laptop, *chromebook* dan *wifi* hanya saja penggunaan sarana dan prasarana tersebut belum optimal digunakan untuk memanfaatkan sebagai pendukung dari media pembelajaran di kelas.

Sedangkan, berdasarkan hasil wawancara terhadap guru wali kelas IV SD Negeri 2 Banyuning pendidik menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran memang memerlukan media pembelajaran yang berbasis teknologi, akan tetapi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tersebut pendidik lebih cenderung menggunakan media yang memang sudah tersedia, contoh saja yaitu media video pembelajaran yang terdapat dalam situs *YouTube*. Pernyataan hal tersebut didukung oleh pendidik karena dengan mengandalkan media video pembelajaran yang sudah tersedia dalam situs *YouTube*, pendidik akan lebih mudah, praktis dan fleksibel dalam memberikan suatu penyampaian materi ke peserta didik walaupun dalam video pembelajaran situs *YouTube* tersebut belum sepenuhnya menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, yang mana biasanya penyampaian materi pada video pembelajaran dalam situs *YouTube* masih dominan kompleks dan padat. Selain itu, pendidik juga cenderung dengan menggunakan media pembelajaran yang nyata seperti menggunakan media konvensional yang berupa papan tulis, menggunakan media gambar dan memanfaatkan media benda-benda di lingkungan sekitar.

Selain hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas IV, hasil angket/kuisisioner juga dilakukan di SD Negeri 2 Banyuning dengan memfokuskan pada siswa kelas IV. Hal ini membahas dalam pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS, penggunaan media pembelajaran, dan penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran. Dalam hasil angket/kuisisioner pemahaman mengenai pembelajaran IPAS, menunjukkan bahwa 70% memilih kadang-kadang karena siswa tertarik dalam mata pelajaran IPAS, 74% memilih kadang-kadang karena siswa mampu untuk memahami pembelajaran IPAS dengan baik, dan 70% memilih kadang-kadang karena hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS masih rendah.

Kemudian dalam hasil angket/kuisisioner penggunaan media pembelajaran, menunjukkan bahwa 83% memilih setuju karena siswa lebih mudah memahami pembelajaran setelah guru menggunakan media pembelajaran dan 80% memilih setuju karena siswa merasa bosan jika dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran.

Terakhir yaitu dalam hasil angket/kuisisioner penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran IPAS, menunjukkan bahwa 77% memilih setuju apabila dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi (laptop, komputer, dan LCD proyektor) pada pembelajaran IPAS dan 90% memilih setuju karena siswa sangat tertarik dalam proses pembelajaran IPAS menggunakan media pembelajaran video animasi.

Jadi, dari hasil angket/kuisisioner yang ditemukan dapat dikatakan bahwa pada proses pembelajaran IPAS siswa akan mengalami kesulitan dalam menerima dan memahami materi apabila pembelajaran tersebut tidak disertakan dalam

penggunaan media pembelajaran yang mendukung. Faktanya banyak pendidik dalam proses pembelajaran di kelas masih monoton dengan menggunakan media pembelajaran seadanya serta sumber buku yang masih sulit dipahami oleh siswa, sehingga memunculkan definisi bahwa siswa kurang tertarik dalam pembelajaran IPAS dan belum mampu memahami pembelajaran IPAS dengan baik (Amallia & Unaenah, 2018). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi pendidik dan siswa, karena dengan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam penyampaian materi pelajaran dan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat merangsang pikiran siswa untuk mengemukakan sebuah pertanyaan dan dapat memberikan respon yang positif terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik (Supriyono, 2018:47).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti mencoba memberikan solusi alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan melakukan pengembangan media video animasi pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV. Pengembangan media video animasi ini dikembangkan dan disesuaikan oleh Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka saat ini berkembang dengan mengikuti perkembangan di era modern, seperti pemanfaatan teknologi yang sangat berpengaruh terhadap pengembangan media pembelajaran sehingga mampu menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik (Pratycia dkk., 2023). Selain itu, ketersediaan sarana dan prasarana berupa proyektor LCD, laptop dan *wifi* menjadi upaya yang mendukung bagi guru dalam mengoperasikan pengembangan media video animasi pembelajaran.

Video animasi merupakan sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan objek yang telah disusun secara menarik sehingga media pembelajaran bisa bergerak sesuai dengan alur yang telah ditentukan (Farida dkk., 2022). Video animasi telah menjadi sebuah program komputer yang digunakan dalam penyampaian pembelajaran disertai dengan konten digital berupa kombinasi dari audio, teks, gambar serta animasi secara keseluruhan yang terpadu (Antika dkk., 2019). Penggunaan media video animasi dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Terlebih lagi, Fitriyani (2019) menyebutkan bahwa media video animasi memiliki kelebihan tertentu yang dapat mendukung proses belajar mengajar diantaranya yaitu dapat meningkatkan ketertarikan siswa, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dapat memberikan materi pembelajaran dalam bentuk narasi hidup yang dilakoni dengan berbagai kreasi karakter-karakter yang unik, serta video animasi juga dapat digunakan secara seketika maupun berulang, video dapat disajikan secara dipercepat atau diperlambat, dan dengan video animasi dapat menyajikan hal-hal yang tidak dapat dihadirkan secara langsung ke dalam kelas karena hambatan waktu, jarak ataupun keamanan, sehingga dengan penggunaan media video animasi dapat membantu untuk mendetailkan objek yang memang menjadi hambatan.

Selain kelebihan tersebut, media video animasi juga dapat didukung dari aspek perkembangan kognitif pada usia sekolah dasar. Teori perkembangan kognitif Piaget menjelaskan bahwa usia 7-11 tahun peserta didik di usia sekolah dasar dicirikan bahwa bukan hanya dapat berkembang melalui bermain saja namun dapat berkembang melalui kecerdasan seseorang (Anditiasari & Dewi, 2021:98). Hal ini sesuai dengan pengembangan video animasi dalam pembelajaran IPAS karena

video animasi dapat memperjelas konsep-konsep yang belum mendetail. Materi pembelajaran topik A. Pengaruh Gaya Terhadap Benda menjadi salah satu materi dalam media video animasi, karena pada umumnya walaupun materi gaya dapat divisualisasikan dan diilustrasikan secara nyata namun apabila divisualisasikan dan diilustrasikan secara maya dengan penggunaan media video animasi maka akan lebih spesifik karena dapat mendukung penerapan Kurikulum Merdeka saat ini terhadap perkembangan teknologi. Jadi tidak bisa dipungkiri bahwa media video animasi telah memfasilitasi peserta didik dengan pembelajaran yang aktif, interaktif dan atraktif.

Adapun beberapa hasil penelitian pendukung dalam pengembangan media video animasi untuk berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, salah satunya yaitu video animasi berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi siswa dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021). Kemudian, media video animasi yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Ponza dkk., 2018). Media video animasi berbasis *KineMaster* yang dikembangkan sangat valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran berlangsung (Agustina dkk., 2022). Terakhir, media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa Sekolah Dasar (Suryaman & Suryanti, 2022).

Dengan demikian, maka dalam penelitian ini peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran video animasi yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum optimal.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih cenderung menggunakan media yang memang sudah tersedia, salah satunya yaitu media video pembelajaran yang terdapat dalam situs *YouTube*.
3. Pemanfaatan sarana dan prasarana di sekolah seperti proyektor LCD, laptop, *chromebook* dan *wifi* sebagai pendukung media pembelajaran di kelas masih belum optimal.
4. Kreativitas dan keterampilan guru dalam merancang dan menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum maksimal.
5. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan proses pembelajaran di kelas cenderung monoton dan kurang menarik sehingga siswa mudah jenuh, bosan dan kurangnya motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.
6. Pada pembelajaran IPAS hasil belajar siswa masih cukup rendah dan belum maksimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini perlu dilakukan pembatasan masalah guna menghindari perluasan masalah yang muncul dalam pengidentifikasian masalah sehingga penelitian yang

dilakukan dapat dipecahkan dan diteliti lebih fokus untuk mendapatkan hasil yang optimal.

Pembatasan masalah yang telah disajikan terdapat masalah utama yaitu diperlukan sebuah pengembangan media video animasi pada pembelajaran IPAS topik A. Pengaruh Gaya Terhadap Benda untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV Sekolah Dasar, dengan batasan materi yaitu gaya terhadap benda. Video ini telah dirancang sesuai dengan penjelasan materi dan didukung dengan penggunaan animasi yang menarik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka penelitian ini dirumuskan dengan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan bangun media video animasi pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Banyuning?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka penelitian ini terdapat beberapa tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan rancangan bangun media video animasi pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mengetahui kevalidan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Menguji kepraktisan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.
4. Menguji keefektifan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Banyuning.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran IPAS khususnya pada topik A. Pengaruh Gaya Terhadap Benda di kelas IV Sekolah Dasar baik manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis. Adapun manfaat hasil penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya pada pembelajaran IPAS topik A. Pengaruh Gaya Terhadap Benda di Kelas IV, serta dapat dijadikan sebagai bahan bacaan untuk menambah wawasan dan dapat memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran. Sehingga diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dan pengembangan media dalam proses pembelajaran.

1.6.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini dapat ditinjau dari beberapa pihak sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Dengan penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat memberikan manfaat bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman, motivasi siswa, kemampuan berpikir kritis siswa dan hasil belajar siswa dalam belajar menggunakan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan.

b. Bagi Guru

Dengan penggunaan media video animasi dapat meningkatkan kreativitas guru untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan praktis dalam menyajikan materi pembelajaran IPAS di kelas IV sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih bermakna dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dengan penggunaan media video animasi diharapkan dapat menjadi acuan untuk membimbing guru dalam merencanakan media pembelajaran yang menarik, sehingga dapat meningkatkan kemampuan untuk mengelola proses pembelajaran di dalam kelas, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan kualitas pendidikan di ruang lingkup sekolah.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Dengan penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sumber rujukan dan referensi yang berkaitan dengan pengembangan media video animasi dalam melakukan penelitian yang serupa. Sehingga sebagai calon guru peneliti dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pentingnya pemanfaatan media pembelajaran dan mampu memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS topik A. Pengaruh Gaya Terhadap Benda di kelas IV Sekolah Dasar. Media video animasi ini dibuat untuk memfasilitasi siswa, memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Penerapan model dalam media video animasi ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Adapun spesifikasi produk pengembangan yang diharapkan, yaitu sebagai berikut.

1. Produk video animasi digunakan oleh guru sebagai media dalam proses pembelajaran.
2. Media video animasi yang dihasilkan dibuat dengan menggunakan aplikasi *Canva*, aplikasi *CapCut* dan aplikasi *Zepeto*.
3. Aplikasi *Canva* digunakan untuk mendesain dan mengedit video animasi dengan beragam *background* animasi yang unik serta menarik.
4. Aplikasi *CapCut* digunakan untuk merekam suara dan menambahkan *backsound* dengan berbagai macam pilihan yang menarik.
5. Aplikasi *Zepeto* digunakan untuk mengedit karakter yang terdapat dalam video animasi.
6. Materi yang disampaikan pada pembelajaran IPAS topik A. Pengaruh Gaya Terhadap Benda.
7. Dalam media video animasi ini terdapat beberapa kombinasi yaitu teks, gambar, audio, dan animasi agar dapat menarik perhatian, meningkatkan minat

belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

8. Media video animasi dapat berupa link *YouTube* dan *QR Code*, sehingga dapat diakses dimana saja dan kapan saja.
9. Media video animasi ini dikembangkan untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan tidak cenderung monoton serta dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV sekolah dasar.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini dilakukan untuk memfasilitasi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPAS topik A. Pengaruh Gaya Terhadap Benda kelas IV. Dilihat dari kondisi saat ini pembelajaran yang dilakukan di sekolah masih minim dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan membuat siswa kurang memotivasi. Sebagai pendidik yang berkualitas, guru harus memfasilitasi siswanya dengan sumber belajar yang menyenangkan dan bermakna agar dapat menunjang kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dan diharapkan dapat tercapai dengan baik. Maka dari itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan daya tarik siswa dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, contohnya dalam pengembangan media video animasi. Dengan pengembangan media video animasi ini diharapkan pembelajaran kedepannya lebih mampu meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, serta media video animasi nantinya dapat diterapkan pada saat pembelajaran daring maupun pembelajaran luring (tatap muka).

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dalam pengembangan media video animasi, yaitu sebagai berikut.

1. Melalui media video animasi yang kreatif dan inovatif peserta didik dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS topik A. Pengaruh Gaya Terhadap Benda di kelas IV Sekolah Dasar.
2. Melalui media video animasi guru dapat lebih mudah untuk menyampaikan materi dan meningkatkan semangat belajar pada siswa.
3. Media video animasi ini dapat memunculkan minat belajar peserta didik serta memotivasi peserta didik dalam proses belajar, karena di dalam video terdapat materi yang jelas dan disampaikan dengan karakter animasi yang menarik.

Selain asumsi, adapun keterbatasan pengembangan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti, yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan media video animasi ini memiliki keterbatasan pengembangan, karena produk yang dihasilkan hanya digunakan oleh siswa kelas IV sekolah dasar yang sesuai dengan karakteristik siswa.
2. Pada bagian materi dalam media video animasi ini memiliki keterbatasan yaitu hanya menyajikan materi muatan IPAS kelas IV dengan topik A. Pengaruh Gaya Terhadap Benda.
3. Pengembangan media pembelajaran video animasi ini berdasarkan permasalahan yang ada pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Banyuning.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan persepsi terhadap luasnya permasalahan yang ada, maka terdapat definisi istilah dalam penelitian ini yang dipakai untuk pengembangan produk yang di inginkan. Adapun beberapa istilah-istilah yang berkaitan dengan pengembangan media video animasi terhadap peningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS topik A. Pengaruh Gaya Terhadap Benda di kelas IV Sekolah Dasar, yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam proses kegiatan pembelajaran media merupakan suatu komponen yang digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi. Secara umum bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam melakukan interaksi antara guru dengan siswa sehingga mampu mencapai proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang berkualitas. Dari beberapa pengertian tersebut bahwa pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha untuk menghasilkan suatu produk yang digunakan sebagai alat penyampaian pesan dalam proses pembelajaran.

2. Video Animasi

Video animasi merupakan suatu alat yang dapat membantu proses pembelajaran yang berbentuk gambar atau animasi bergerak sehingga animasi tersebut seolah-olah dapat hidup secara nyata. Video animasi yang disajikan tentunya terdapat animasi bergerak yang dipadukan dengan audio serta memuat materi-materi pelajaran, yang nantinya dapat dijadikan media yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum bahwa IPAS merupakan gabungan pengetahuan alam dan sosial yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar didefinisikan sebagai kompetensi dan kemampuan siswa yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah dan hasil belajar tersebut meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor.

