BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini terdiri atas sub sebagaimana berikut, yaitu (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Manfaat Hasil Pengembangan, (7) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (8) Pentingnya Pengembangan, (9) Asumsi dan Keterbatasan Masalah, (10) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan utama pendidikan yaitu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung anak didik dalam mengeksplorasi dan memperluas potensi dirinya secara aktif. Hal ini mencakup penguasaan pengetahuan, pembentukan karakter, peningkatan kecerdasan, pengendalian diri, pengembangan akhlak yang baik, serta kecakapan hidup yang berkontribusi positif bagi khalayak, tanah air, dan tatanan kenegaraan. Di samping itu, ranah edukasi juga harus mampu mengikuti perkembangan zaman, termasuk kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, dengan terus memperbarui metode pembelajarannya agar tetap relevan dan sesuai dengan kebutuhan saat ini (Pemerintah Indonesia, 2021; Rahayu et al., 2022).

Salah satu wujud pembaruan sistem pendidikan adalah melalui pengembangan kurikulum. Pemerintah Indonesia saat ini telah memberikan opsi penerapan Kurikulum Merdeka sebagai respons terhadap ketertinggalan

pembelajaran selama masa pandemi dan kebutuhan akan pembelajaran yang lebih mampu menjangkau banyak waktu dan tempat serta berpusat pada siswa (Wiguna & Tristaningrat et al., 2022; Ardianti & Amalia, 2022). Kurikulum Merdeka tidak hanya memberi keleluasaan bagi siswa dalam memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber, tetapi juga mendorong guru untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap karakter siswa (Sugih et al., 2023; Sumarsih et al., 2022). Pembelajaran ideal menurut pendekatan ini bersifat *student-centered*, di mana siswa diberikan ruang yang luas untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kompetensinya melalui aktivitas belajar yang aktif dan bermakna (Nurfadillah & Mustika, 2024; Nurwiatin, 2022). Dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka, fasilitas pembelajaran menjalankan fungsi yang esensial. Pembelajaran berperan sebagai simpul penghubung daya pengajar dan anak didik untuk menyampaikan materi secara efektif, efisien, dan menarik (Abduh dan Istiqomah, 2021;). Media yang tepat dapat memperjelas makna materi pelajaran dan mengoptimalkan dorongan intrinsik belajar anak didik. Menurut berbagai kajian, fasilitas pembelajaran yang berbentuk visual, audio, atau gabungan keduanya (audiovisual) mampu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi karena melibatkan lebih dari satu indera dalam proses belajar (Anggrayni et al, 2023; Qifsy et al., 2023). Bahkan, penelitian memperlihatkan sebagian besar pengalaman belajar diperoleh melalui saluran perseptual mata dan telinga, sehingga media audiovisual seperti video animasi sangat potensial untuk digunakan dalam pembelajaran (Ramadhani & Rahayu, 2022; Agustiningrum et al., 2023).

Di lapangan masih memperlihatkan kondisi pembelajaran saat ini belum sesuai dengan harapan. Observasi yang terlaksana pada tanggal 7 Mei 2024 di SD Negeri 4 Banyuasri kelas IV, memberikan informasi bahwa

proses pembelajaran masih didominasi oleh penyampaian materi yang terlalu formal dan kurang luwes. Siswa lebih banyak pasif mendengarkan penjelasan guru, sementara pemanfaatan media pembelajaran belum optimal. Meskipun Sekolah ini telah menyediakan infrastruktur penunjang seperti perangkat proyektor dan speaker, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal sepanjang pelaksanaan pendidikan. Situasi ini timbul karena sejumlah guru belum memiliki keterampilan dalam menciptakan atau menggunakan media pembelajaran berbasis animasi, yang sebenarnya sangat potensial digunakan khususnya dalam mata pelajaran IPAS, materi bagian tubuh tumbuhan.

Meskipun pelatihan, seminar, atau diklat dapat menjadi alternatif untuk mengasah kompetensi pendidik dalam merancang sarana pembelajaran, pendekatan ini tidak selalu menjamin tercapainya hasil yang optimal, terutama dalam jangka pendek. Banyak guru menghadapi keterbatasan waktu, beban administrasi, serta kurangnya pengalaman teknis dalam bidang desain animasi atau produksi media digital (Nirmala et al., 2023; Rusmiati et al., 2023; Sapitri et al., 2024). Proses pembuatan media animasi sendiri membutuhkan pemahaman terhadap perangkat lunak tertentu, konsep desain visual yang tepat sasaran, serta kemampuan menyusun materi ajar secara sistematis agar tetap sesuai dengan capaian pembelajaran. Jika pelatihan dilakukan tanpa pendampingan berkelanjutan dan tanpa hasil media yang langsung siap digunakan, maka risiko ketidakterpakaian di lapangan cukup tinggi. Perancangan sarana edukasi berbasis video animasi melalui

penelitian ini menjadi solusi konkret dan langsung aplikatif, karena tidak hanya menghasilkan produk siap pakai, tetapi juga telah divalidasi oleh ahli serta terbukti memberikan kontribusi signifikan dalam peningkatan pencapaian akademik siswa. Guru dapat langsung mengintegrasikan media ini ke dalam pembelajaran, sekaligus memiliki contoh nyata yang dapat menjadi referensi atau acuan untuk pengembangan media serupa.

Permasalahan di SD Negeri 4 Banyuasri tersebut memerlukan media sebagai wujud pemecahan masalah yang kreatif dan progresif. Salah satunya sarana pembelajaran yang memiliki elemen kreatif dan inovatif yang berpotensi untuk diperluas adalah media video animasi edukatif. Video animasi ialah tayangan bergerak yang mencakup ilustrasi kartun, yang dapat dimuat dengan beragam materi edukatif serta berpotensi dijadikan sarana pembelajaran di jenjang sekolah dasar, mengingat karakteristiknya yang atraktif. (Wardana et al., 2024; Ikasari & Satriyani, 2021). Animasi mampu beradaptasi mengikuti konten pembelajaran yang dirancang oleh pendidik, serta dapat diproyeksikan melalui proyektor. Tayangan animatif ini memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta didik, didukung oleh ragam warna, sehingga mampu menumbuhkan kegembiraan dan menyingkirkan rasa jenuh terhadap media audiovisual tersebut. (Arisandi & Sukmana, 2024; Kartika et al., 2024).

Topik mengenai bagian tubuh tumbuhan dalam mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar dari hasil wawancara dengan siswa SD Negeri 4 Banyuasri, seringkali dianggap abstrak oleh siswa karena memuat konsep-konsep yang tidak selalu mudah diamati secara langsung. Penggunaan media pembelajaran konvensional, seperti membawa tumbuhan asli ke dalam kelas, dapat menimbulkan berbagai

kendala. Misalnya, beberapa bagian tumbuhan mungkin sulit didapatkan, mudah rusak, atau bahkan berpotensi menimbulkan risiko seperti alergi atau iritasi pada kulit siswa. Dalam konteks ini, media video animasi sebagai alternatif lebih efisien karena mampu menyajikan representasi visual yang jelas, menarik, dan interaktif dari struktur tumbuhan. Video animasi dapat menampilkan detail bagian-bagian tumbuhan secara dinamis, memperlihatkan proses atau fungsi tertentu dengan cara yang mudah dipahami anak-anak, serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu yang ada di kelas (Dewi & Handayani, 2021; Semara & Agung, 2021). Dengan demikian, bukan hanya memfasilitasi pemahaman konsep, tetapi juga mendorong minat dan konsentrasi siswa, yang pada gilirannya memberikan dampak positif terhadap hasil akademik.

Seiring dengan berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan, berbagai penelitian telah dilakukan sebagai perancang sarana kegiatan pengajaran yang lebih efisien dan memikat, terutama guna mendukung pelajar agar dapat memahami materi yang bersifat abstrak. Di antara berbagai sarana yang sering dimanfaatkan, video animasi menjadi salah satunya. Penelitian terdahulu telah menghasilkan video animasi yang bertujuan untuk menyampaikan informasi secara visual kepada siswa (Dewi & Handayani, 2021; Sunami & Aslam, 2021). Beberapa studi juga menekankan penggunaan video animasi sebagai media ilustratif untuk mempermudah pemahaman konsep-konsep yang rumit dipahami, seperti video animasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan mengatasi batasan ruang dan waktu (Dewi & Handayani, 2021; Lestari et al., 2023; Pratiwi et al., 2022; Rahma & Yeni, 2023). Meskipun banyak penelitian yang fokus pada penggunaan video animasi, sebagian besar media tersebut belum dirancang secara spesifik untuk

menciptakan pembelajaran yang lebih melibatkan partisipasi aktif dan menyeluruh, yang dapat memfasilitasi siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam dengan bantuan *Artificial Intelligence*. Dalam penelitian ini, video animasi yang dikembangkan memiliki perbedaan signifikan dibandingkan dengan media serupa yang ada sebelumnya. Selain menyampaikan informasi, video ini juga dilengkapi dengan elemen interaktif yang memfasilitasi pembelajaran konstruktif, seperti narasi bergerak, visualisasi yang lebih dinamis, serta penyisipan pertanyaan reflektif yang mengajak siswa untuk mengasah kemampuan berpikir dan berkontribusi lebih aktif dalam jalannya belajar. Selain itu, video ini dirancang secara khusus untuk disesuaikan dengan konteks lokal dan tingkat pemahaman siswa kelas IV SD, menggunakan bahasa yang sederhana, karakter yang menarik, dan ilustrasi visual dengan *Artificial Intelligence*, menggambarkan bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya. Pendekatan ini memberikan pengalaman yang lebih sesuai dengan kurikulum IPAS di tingkat sekolah dasar.

Nilai kebaruan dari penelitian ini terletak pada perancangan media pembelajaran berupa video animasi yang tidak sekadar menyajikan informasi, melainkan juga bersifat interaktif, dengan mengharmonisasikan unsur visual, audio, serta narasi untuk membentuk pengalaman belajar yang lebih mendalam. Kajian ini menawarkan rancangan video animatif yang mendorong kontribusi aktif anak didik dalam rangkaian pengajaran, sekaligus menyesuaikan penyajian materi dengan taraf pemahaman mereka. Melalui pendekatan visual yang atraktif dan gampang dipahami.

Penelitian ini bertujuan untuk Menyusun media pembelajaran berupa video animasi pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV SD,

dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep abstrak yang sering menjadi kesulitan bagi siswa. Studi ini semoga bisa menawarkan solusi yang menarik dan efisien pada proses pembelajaran, serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional, khususnya dalam mengoptimalkan pembelajaran berbasis teknologi dalam kurikulum Merdeka. Penelitian ini mempunyai tujuan dalam memberikan kontribusi pengembangan konten pembelajaran guna meningkatkan kualitas belajar-mengajar yang dinamis, kreatif, dan memanfaatkan teknologi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikaji di atas, maka dikenali sejumlah permasalahan. Permasalahan yang timbul antara lain adalah sebagaimana berikut:

1. Proses pembelajaran yang masih dominan mendengarkan penjelasan guru.
2. Guru kurang memanfaatkan pendukung fasilitas pembelajaran di sekolah.
3. Tidak maksimalnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran mengakibatkan peserta didik cenderung cepat merasa jenuh selama kegiatan berlangsung.
4. Metode pembelajaran yang monoton dimana gaya belajar yang sama secara terus-menerus seperti ceramah tanpa variasi dalam penyampaian materi.

1.3 Pembatasan Masalah

Didasari pada pengkajian permasalahan yang telah diuraikan, diperlukan pembatas ruang lingkup kajian penelitian terstruktur pada masalah utama yang muncul. Penelitian ini mempunyai target utama dan fokus pada pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan siswa kelas IV SD negeri 4 Banyuasri.

1.4 Rumusan Masalah

Didasari pada batasan masalah diatas, maka telah terumuskan beberapa permasalahan sebagaimana berikut.

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan siswa kelas IV SD Negeri 4 Banyuasri tahun ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana validitas produk media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan siswa kelas IV SD Negeri 4 Banyuasri tahun ajaran 2023/2024?
3. Bagaimana efektivitas produk media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan siswa kelas IV SD Negeri 4 Banyuasri tahun ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagaimana berikut ini:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan siswa kelas IV SD Negeri 4 Banyuasri tahun ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui validitas produk media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan siswa kelas IV SD Negeri 4 Banyuasri tahun ajaran 2023/2024.
3. Untuk menguji efektivitas produk media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan siswa kelas IV SD Negeri 4 Banyuasri tahun ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Pada dasar teoritis, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah agar memberikan kontribusi baru dalam tahapan pengembangan media pembelajaran video animasi yang inovatif dan menarik serta sebagai penunjang landasan teori dalam mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Negeri 4 Banyuasri.

1.6.2 Manfaat Praktisi

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini berkontribusi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang variatif serta mendorong peningkatan keaktifan peserta didik. Visualisasi yang menarik juga dapat meningkatkan kreativitas, imajinasi, serta menjadikan pembelajaran semakin efektif dan bermakna untuk siswa.

2. Bagi Guru

Diharapkan bisa memperoleh suatu media pembelajaran inovatif yang memberikan manfaat nyata pada proses pembelajaran, memberikan masukan bagi guru, serta mendorong peningkatan penggunaan video animasi sebagai alternatif media pembelajaran inovatif di tingkat sekolah dasar.

3. Bagi Kepala Sekolah

Kontribusi yang berguna untuk kepala sekolah dalam merumuskan kebijakan agar mempertinggi mutu pelaksanaan pembelajaran di lembaga pendidikan.

4. Bagi Peneliti Lainnya

Pengembangan video animasi menjadi pedoman dalam mengatasi dinamika pembelajaran serta merancang media pembelajaran yang tepat sasaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Target penelitian dan pengembangan media video animasi pembelajaran pada mata pelajaran IPAS yang diharapkan dapat mendorong hasil belajar siswa dan mengurangi ketimpangan perbedaan pemahaman. Berikut merupakan rincian spesifikasi produk yang diantisipasi.

1. Nama Produk

Mengembangkan produk media video animasi pada mata pelajaran ipas materi bagian tubuh tumbuhan siswa kelas IV SD Negeri 4 banyuasri tahun ajaran 2023/2024.

2. Konten Produk

Video pembelajaran ini menyajikan konten tentang bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya untuk mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV, yang mencakup topik, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan materi yang disajikan dalam format MP4.

3. Kelebihan Produk

Sebagai sarana untuk menyesuaikan dengan perkembangan kurikulum yang terus berubah dan memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam, media video animasi ini dapat diakses berulang kali dari mana saja sehingga video tersebut dapat berfungsi sebagai sarana pendukung dalam menunjang kemandirian belajar peserta didik. Dengan kemudahan akses ini, siswa dapat belajar secara fleksibel, mengulang materi sesuai kebutuhan, dan memperdalam pemahaman tanpa batasan waktu atau tempat.

4. *Software*

Dalam proses elaborasi video animasi ini, perangkat lunak Doratoon diandalkan sebagai piranti utama, dengan dukungan aplikasi pelengkap lainnya seperti Lumi, AI Video Hailuo, Audacity, dan Wondershare Filmora.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk media pembelajaran video animasi (IPAS) tentang bagian tubuh tumbuhan sangat penting karena mampu memfasilitasi peserta didik dalam memaknai konsep-konsep abstrak secara lebih terperinci dan menarik. Dengan visualisasi animatif, anak-anak usia sekolah dasar dapat melihat langsung bentuk, fungsi, dan interaksi antarbagian tumbuhan, yang sulit diperoleh hanya melalui teks atau gambar statis. Video animasi juga meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep melalui kombinasi audio-visual yang sesuai dengan gaya belajar anak. Selain itu, media ini mendorong pembelajaran mandiri dan menyulut semangat belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan lebih efisien dan menghadirkan suasana yang menggembirakan

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Manfaat Praktisi

Perancangan produk ini dilandasi oleh sejumlah asumsi yang dijadikan acuan oleh pengembang, antara lain sebagai berikut:

1. Video animasi dirancang dengan antarmuka minimalis namun tetap memikat.
2. Tujuan dari penggunaan video animasi adalah untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang dinamis dan partisipatif, sehingga siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran dan target pembelajaran dapat tercapai.

3. Media video animasi yang disajikan menggabungkan elemen seperti teks, animasi, dan suara, sehingga dapat memberikan kontribusi rangsangan audio-visual yang memperkuat ingatan siswa selama proses belajar.
4. Selain itu, video pembelajaran ini dapat diputar ulang kapan saja oleh siswa, menjadikannya sarana yang efektif untuk mendukung pembelajaran mandiri.

1.9.2 Manfaat Praktisi

Berikut adalah beberapa keterbatasan dari pengembangan produk yang telah dibuat:

1. Penelitian ini terbatas pada pelaksanaan di satu lembaga pendidikan saja, yaitu SD Negeri 4 Banyuasri.
2. Media pembelajaran video animasi yang dikembangkan hanya terbatas pada materi tertentu ditujukan untuk siswa kelas IV SD.
3. Isi video animasi disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran IPAS khusus untuk kelas IV di SD Negeri 4 Banyuasri.

1.10 Definisi Istilah

Berikut adalah beberapa terminologi yang perlu dipahami untuk mengkaji istilah-istilah yang sekiranya sulit dipahami.

1. Media pembelajaran adalah komponen yang sangat krusial pada proses pendidikan karena memiliki peran sebagai sarana untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik, serta berperan sebagai alat atau bahan yang dapat merangsang aspek kognitif, afektif, dan perhatian, guna mendukung perkembangan dan kemajuan proses pembelajaran (Mulyasa, 2021).
2. IPAS adalah mata pelajaran IPA dan IPS yang disatukan menjadi IPAS. Hal ini dikarenakan pada usia anak-anak di SD, mereka lebih cenderung melihat

segala hal secara holistik dan terintegrasi. Anak-anak ada di tahap berpikir konkret dan komprehensif, meskipun tidak mendalam (Hartati, 2022).

3. Animasi adalah teknik yang melibatkan penyusunan gambar diam dalam urutan tertentu dan penampilannya secara cepat untuk menciptakan ilusi gerakan. Proses ini memungkinkan objek yang awalnya tidak bergerak menjadi tampak hidup dan dinamis. Hal Ini dicapai dengan menampilkan gambar secara cepat, sehingga otak menganggapnya sebagai gerakan kontinu. (Setiyaningsih, Y. 2024).
4. Video pembelajaran merupakan media yang dikembangkan dengan tujuan tertentu, disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, dan mengacu pada prinsip-prinsip pembelajaran. Penggunaan video sebagai alat bantu pembelajaran, media ini mempermudah peserta didik dalam menguasai materi yang diajarkan secara lebih menarik dan efektif (Sari, 2021).
5. Model ADDIE merupakan kerangka kerja yang dimanfaatkan untuk menghasilkan media berupa video animasi. Terdiri dari lima tahap yang saling berkaitan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Model ADDIE bersifat fleksibel dan terstruktur, yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Wahyuni, 2023).