

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I ini akan dipaparkan mengenai sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses menumbuhkembangkan potensi manusia tentunya tak lepas dari peran pendidikan. Manusia membutuhkan pendidikan selama proses hidupnya berlangsung karena melalui pendidikan manusia mendapat berbagai ilmu pengetahuan yang berguna dalam hidupnya (Tarigan & Silalahi, 2024). Pendidikan memiliki peran yang sangat penting di dalam kehidupan manusia, khususnya dalam memenuhi kebutuhan hidup yang semakin meningkat. Pendidikan merupakan suatu hal yang mutlak dan penting bagi kehidupan manusia, karena dengan adanya pendidikan seseorang akan mampu mengaktualisasikan dirinya. Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945 Pasal 31 Ayat (1) menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Pendidikan dapat membantu seseorang dalam membuat keputusan yang baik. Pendidikan berfungsi untuk membekali diri seseorang dalam menghadapi dunia bermasyarakat, karena dunia bukan hanya tentang pengetahuan melainkan sosial, etika, dan sikap (Suryani, 2023).

Nurrita (2018) mengemukakan bahwa pendidikan merupakan upaya mempersiapkan generasi muda yang siap menghadapi perkembangan zaman di era global. Pendidikan merupakan suatu hal yang berperan untuk menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang unggul dan berkualitas. Hal tersebut sejalan dengan isi dari Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah menciptakan atau mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, cakap, mandiri, dan demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan yang baik dapat membantu menciptakan suatu masyarakat yang maju, sejahtera, dan berdaya saing (Amadi, 2022).

Upaya pemerintah meningkatkan mutu pendidikan salah satunya adalah dengan dilakukannya perubahan kurikulum yang berperan sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kurikulum yang ditetapkan saat ini pada satuan pendidikan yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan inovasi dalam pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dan minat bakat peserta didik. Pada penerapan kurikulum merdeka, mendorong guru agar bisa menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menarik, serta merancang perangkat ajar. Dalam menyusun perangkat ajar pada kurikulum merdeka harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, sehingga guru diberi keleluasaan dan kebebasan sesuai dengan kreativitas yang dimilikinya (Ariga, 2022). Menurut Cahyono dkk (2024), dengan perkembangan zaman yang semakin maju, guru harus dapat memilih, merancang, dan menggunakan perangkat pembelajaran yang tepat untuk

digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Perangkat ajar yang dirancang guru salah satunya adalah media pembelajaran. Menurut Usman (dalam Wahid, 2018) menyatakan bahwa seorang pendidik harus memiliki keterampilan dalam mengajar, salah satunya adalah keterampilan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang bervariasi dengan menggunakan media pembelajaran yang mendukung materi yang akan diajarkan. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga mengacu pada hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat memenuhi ketuntasan belajar.

Menurut Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP), tujuan kurikulum merdeka adalah memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Apabila pembelajaran yang berkualitas telah diterapkan, maka hasil belajar peserta didik juga akan mengalami peningkatan dan peserta didik memiliki kemampuan untuk berpikir kritis. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) mengemukakan bahwa kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran yang baik adalah dengan persentase minimal 86% pada kriteria "Tinggi" dengan keterangan sudah mencapai ketuntasan dan perlu adanya pengayaan lebih (Kemendikbud, 2022).

Menurut Kristanto (2016) media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan seorang pendidik untuk menjamin efektivitas kegiatan pendidikan (Magdalena, 2024). Hal tersebut serupa dengan pendapat Kurniawan (2021) yang mengemukakan media pembelajaran adalah sarana atau alat yang dimanfaatkan oleh pendidik secara sistematis untuk menyampaikan pesan atau materi agar capaian pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran digunakan sebagai sarana atau alat bantu oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, karena penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

Teknologi saat ini banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan sebagai sarana atau penunjang proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik (Putri, 2018). Penggunaan media pembelajaran dapat mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, hal tersebut dikarenakan pada usia anak sekolah dasar masih memiliki cara berpikir pada tahap operasional konkret. Media yang dapat dikembangkan untuk penunjang proses pembelajaran di era teknologi digital ini adalah media digital berupa video, karena tampilan yang ada pada sebuah video mampu menarik perhatian peserta didik untuk tetap fokus mengikuti pembelajaran, serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Menurut Batubara (2020) media pembelajaran berpengaruh terhadap

perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik, memudahkan guru dalam mengajar, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Adanya penggunaan media pembelajaran akan membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan secara menyeluruh sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Afrizkiyanti (2023) penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran oleh guru maupun peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Ni Luh Indah Noviani, S.Pd., M.Pd. selaku wali kelas IV SD No. 1 Seminyak pada hari Senin tanggal 5 Agustus 2024 pukul 09.46 WITA, dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas IV SD No. 1 Seminyak masih kurang dalam memahami materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi pada muatan IPAS. Hal tersebut ditunjukkan berdasarkan hasil belajar peserta didik yang masih rendah atau dikatakan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru.

Pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sekolah muatan IPAS menunjukkan nilai sebesar 68 sebagai tolak ukur dalam penentuan ketuntasan belajar peserta didik di SD No. 1 Seminyak. Peserta didik dinyatakan lulus apabila sudah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berdasarkan data hasil belajar peserta didik kelas IV SD No. 1 Seminyak dengan jumlah sebanyak 17 peserta didik, terdapat 11 peserta didik yang mendapat hasil belajar di bawah KKTP sekolah pada muatan IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi. Hasil belajar peserta didik kelas IV SD

No. 1 Seminyak dapat dikatakan melalui nilai rata-rata kelas pada muatan IPAS dengan skor 61,70.

Hasil observasi dan wawancara lebih lanjut bersama wali kelas IV SD No. 1 Seminyak, pada muatan pelajaran IPAS peserta didik masih kurang memahami materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi. Hal tersebut ditunjukkan saat proses pembelajaran berlangsung guru masih menerapkan pembelajaran yang konvensional, yaitu dengan metode ceramah dan tanya jawab yang masih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Faktor lain juga muncul yang bersumber dari diri peserta didik yang dapat mempengaruhi kemampuan belajar yang dimiliki, seperti kecerdasan, motivasi belajar, kondisi fisik ataupun kesehatan. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut dikarenakan guru kurang memahami penggunaan teknologi saat ini. Guru biasanya hanya menayangkan video yang sudah ada pada aplikasi *YouTube* saja. Tentunya tayangan video dari *YouTube* merupakan hal yang biasa bagi peserta didik, sehingga sehingga membuat peserta didik menjadi bosan saat mengikuti pembelajaran. Dari hal tersebut membuat peserta didik menjadi pasif atau kurang aktif dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran, serta hasil belajar peserta didik menjadi rendah karena kurangnya pemahaman materi yang lebih dalam. Faktor penyebab hal tersebut terjadi yaitu karena guru masih belum tepat dalam memilih dan menggunakan pendekatan atau model pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar serta karakteristik peserta didik. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal-hal tersebut adalah dengan cara guru harus pandai dalam memilih dan menggunakan pendekatan ataupun model

pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik bahan ajar serta kebutuhan peserta didik. Peserta didik akan memiliki kompetensi yang baik, apabila dalam belajar didukung dengan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga akan membuat peserta didik menjadi aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Salah satu muatan pelajaran yang terintegrasi pada kurikulum merdeka adalah muatan pelajaran IPAS yang merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS. Digabungkannya mata pelajaran IPA dan IPS di sekolah dasar menurut keputusan kepala BSKAP Nomor 03/H/KR/2022 mengenai capaian pembelajaran IPAS dikarenakan adanya tantangan yang dihadapi umat manusia kian bertambah dari waktu ke waktu. Ilmu pengetahuan dan teknologi terus dikembangkan untuk menyelesaikan setiap tantangan yang dihadapi. Oleh karena itu, pola pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) perlu disesuaikan agar generasi muda dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan-tantangan yang dihadapi masa mendatang. Pendidikan IPAS juga memiliki peranan dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai contoh profil peserta didik Indonesia

Terjadinya kesenjangan antara kondisi nyata dengan kondisi yang diharapkan, jika tidak diatasi maka dikhawatirkan akan berdampak terhadap rendahnya hasil belajar, motivasi, dan minat belajar peserta didik. Upaya untuk mengurangi pembelajaran yang berpusat pada guru dan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi yang ada, serta penyesuaian proses pembelajaran yang berlangsung di kelas dengan perkembangan teknologi saat ini dapat dilakukan dengan cara penggunaan media pembelajaran saat proses belajar mengajar di

kelas. Di era digital saat ini, tentunya teknologi semakin berkembang pesat begitu juga dengan penggunaan sebuah media pembelajaran. Guru harus mampu menciptakan bahan ajar yang mencakup pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran (Cipta dkk, 2023). Untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang aktif, menarik perhatian peserta didik, dan menjelaskan materi secara tuntas, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Nurfadillah dkk, 2021). Media pembelajaran berbasis teknologi dapat memudahkan guru untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran dengan mudah dengan menambah variasi metode pembelajaran karena peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda (Mulyosari & Khosiyono, 2023). Berdasarkan hal tersebut, solusi yang dapat ditawarkan yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik dengan mengembangkan media pembelajaran digital berupa media pembelajaran video animasi.

Video animasi merupakan suatu media yang memudahkan penyampaian pesan atau informasi kepada peserta didik. Menurut Munir (dalam Awalia, 2019) manfaat penggunaan video adalah memudahkan penyampaian materi secara efektif dan efisien. Video animasi memiliki kelebihan untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, memperjelas informasi agar menjadi lebih kompleks, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik (Faridatunnisa, 2024). Penggunaan video animasi akan memberikan pengalaman baru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga membuat pengalaman peserta didik yang awalnya abstrak akan menjadi lebih

konkret sehingga minat belajar peserta didik akan selalu timbul pada dirinya. Video animasi menjadi salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih baik dan peserta didik dapat memecahkan suatu permasalahan atau persoalan dari materi yang dipelajari. Video animasi membantu peserta didik untuk memahami materi dalam pembelajaran, sehingga berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar peserta didik (Selvianovi dan Winarto, 2021).

Pendekatan kontekstual merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat mendukung penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran. Menurut Nurhadi (2002) pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru dalam mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antar pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Melalui pendekatan kontekstual proses pembelajaran diharapkan dapat berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan peserta didik untuk bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru kepada peserta didik (Setiawan & Sudana, 2019). Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual bertujuan membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari serta menghubungkan materi pembelajaran dengan penerapannya di dalam kehidupan peserta didik sehari-hari. IPAS menjadi salah satu mata pelajaran yang mempelajari hal-hal berkaitan dengan dunia nyata, seperti lingkungan, peristiwa alam, organ tubuh, dan lain-lain, sehingga memungkinkan penyampaian materi secara kontekstual

sesuai tahap perkembangan peserta didik di sekolah dasar (Wariaka dan Walalayo, 2020).

Penelitian pengembangan video animasi ini relevan dan sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mengatakan bahwa video animasi efektif karena dapat membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar (Antika, Priyanto, & Purnamasari, 2019; Ompi, Sompie, & Sugiarso, 2020). Video animasi juga dikatakan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Izomi Awalia, Pamungkas, & Alamsyah, 2019; Yuniarni, Sari, & Atiq, 2020). Media pembelajaran video animasi memiliki potensi yang besar dan sangat layak untuk digunakan di lapangan dalam proses pembelajaran karena mampu menarik kembali minat peserta didik dalam pembelajaran baik di sekolah maupun luar sekolah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Savira dkk, 2023).

Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran berupa video animasi berbasis pendekatan kontekstual dengan harapan dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas dan produktivitas saat penyampaian materi pembelajaran di kelas. Di samping itu, media pembelajaran video animasi juga belum tersedia dan belum pernah digunakan oleh guru saat pembelajaran IPAS di SD No. 1 Seminyak, sehingga media pembelajaran video animasi pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi muatan pelajaran IPAS akan menjadi sangat penting untuk dikembangkan di SD No. 1 Seminyak.

Berdasarkan paparan masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti akan melaksanakan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Video Animasi Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi Muatan IPAS Pada Siswa Kelas IV SD No. 1 Seminyak, Badung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan untuk diteliti, sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran masih kurang bervariasi. Proses pembelajaran biasanya hanya berpatokan pada buku siswa dan hanya mampu menampilkan video dari *YouTube* sehingga membuat siswa merasa kurang tertarik.
- 2) Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD No. 1 Seminyak pada muatan pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi.
- 3) Penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat monoton karena masih memakai metode ceramah sehingga membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi.
- 4) Pelaksanaan pembelajaran yang berpusat kepada guru membuat siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas.
- 5) Guru masih kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi secara mandiri.
- 6) Dalam proses pembelajaran model pembelajaran yang digunakan kurang inovatif dan bervariasi sehingga pembelajaran monoton dan motivasi belajar peserta didik menjadi rendah.

- 7) Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran video animasi saat proses pembelajaran di kelas.
- 8) Proses pembelajaran yang masih kurang bermakna karena guru tidak mengaitkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan nyata siswa ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa akan kesulitan untuk menemukan hubungan yang terjalin antara materi yang sedang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata.
- 9) Masih banyak peserta didik yang menganggap mata pelajaran IPAS kurang menyenangkan dan membosankan sehingga kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi khususnya pada mata pelajaran IPAS.
- 10) Karakteristik peserta didik yang bervariasi yang menuntut guru untuk dapat memahami karakter setiap peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang teridentifikasi cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Melalui permasalahan tersebut, peneliti lebih memfokuskan masalah terkait dengan kurangnya penggunaan media pembelajaran IPAS yang memadai di sekolah sehingga perlu dikembangkan video animasi berbasis pendekatan kontekstual seiring dengan perkembangan teknologi pada mata pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi bagi siswa kelas IV SD No. 1 Seminyak.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media video animasi berbasis pendekatan kontekstual materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi muatan IPAS pada siswa kelas IV SD No. 1 Seminyak, Badung?
- 2) Bagaimanakah validitas media video animasi berbasis pendekatan kontekstual materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi muatan IPAS pada siswa kelas IV SD No. 1 Seminyak, Badung?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan media video animasi berbasis pendekatan kontekstual materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi muatan IPAS pada siswa kelas IV SD No. 1 Seminyak, Badung?
- 4) Bagaimana efektivitas media video animasi berbasis pendekatan kontekstual materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi muatan IPAS pada siswa kelas IV SD No. 1 Seminyak, Badung?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media video animasi berbasis pendekatan kontekstual materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi muatan IPAS pada siswa kelas IV SD No. 1 Seminyak, Badung.

- 2) Untuk mengetahui validitas media video animasi berbasis pendekatan kontekstual materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi muatan IPAS pada siswa kelas IV SD No. 1 Seminyak, Badung.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media video animasi berbasis pendekatan kontekstual materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi muatan IPAS pada siswa kelas IV SD No. 1 Seminyak, Badung.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas media video animasi berbasis pendekatan kontekstual materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi muatan IPAS pada siswa kelas IV SD No. 1 Seminyak, Badung.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari pelaksanaan penelitian pengembangan ini dikelompokkan menjadi dua yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Penjabaran masing-masing manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Ditinjau secara teoretis, hasil pengembangan media video animasi berbasis pendekatan kontekstual ini berkontribusi untuk memperdalam wawasan dan pengembangan media pembelajaran dalam dunia pendidikan khususnya media pembelajaran audiovisual.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian pengembangan media video animasi berbasis pendekatan kontekstual ini dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah, dan peneliti lain.

1) Bagi Siswa

Hasil dari temuan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas belajar peserta didik sehingga mendorong minat dan fokusnya dalam mengikuti pembelajaran.

2) Bagi Guru

Produk hasil pengembangan berupa video animasi berbasis pendekatan kontekstual dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru yang memfasilitasi peserta didik pada muatan pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menarik bagi peserta didik.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari temuan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi kepala sekolah dalam mengambil kebijakan yang tepat untuk mengembangkan kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran berupa video animasi.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang serupa, serta dapat mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di kelas.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan diciptakan oleh peneliti ialah berupa media pembelajaran dengan berbentuk video animasi yang diterapkan khususnya pada muatan pelajaran IPAS berbasis pendekatan kontekstual yang diarahkan pada siswa kelas IV SD No. 1 Seminyak. Media yang dihasilkan dalam riset ini akan difungsikan sebagai alat atau sarana pendukung yang mampu mendukung kelancaran proses pembelajaran di kelas. Adapun spesifikasi produk pengembangan media video animasi ini yaitu:

- 1) Media video animasi berbasis pendekatan kontekstual pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi muatan pelajaran IPAS pada siswa kelas IV merupakan sebuah media pembelajaran yang dikemas dengan tujuan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, khususnya materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi.
- 2) Media video animasi berbasis pendekatan kontekstual ini dalam pengembangannya akan memadukan unsur berupa gambar, audio, dan juga teks sesuai dengan materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi, sehingga dapat merangsang minat dan fokus peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.
- 3) Adanya pemakaian lama durasi dari video yang diciptakan dalam kesempatan ini ialah ± 10 menit.
- 4) Video animasi yang dikembangkan oleh peneliti akan ditayangkan dengan cara melalui laptop serta adanya penggunaan proyektor yang digunakan saat melakukan kegiatan pembelajaran di kelas.

- 5) Produk yang diciptakan oleh peneliti berupa video animasi ini akan dilakukan proses untuk dipublikasikan juga dengan cara melalui *platform YouTube* agar dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yang sangat dibutuhkan dan digunakan dalam proses pembelajaran. Pentingnya pengembangan ini dilakukan agar dapat membantu siswa agar lebih mudah untuk memahami pembelajaran yang diterima. Tidak hanya itu, pembelajaran yang berlangsung akan menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa, serta mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Berkaitan dengan hal tersebut, seorang guru sebagai fasilitator harus mampu menyediakan sumber belajar atau media belajar yang efektif bagi siswa namun tetap sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa terlepas hanya menggunakan buku siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sangat penting dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan. Di samping itu, pentingnya pengembangan media video animasi berbasis pendekatan kontekstual ini dapat menjadi suatu inovasi baru bagi guru dalam merancang pembelajaran yang bervariasi.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk media video animasi berbasis pendekatan kontekstual ini didasarkan pada asumsi dan keterbatasan sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Penggunaan media video animasi berbasis pendekatan kontekstual dalam muatan pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi dapat meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar, serta mampu mendorong antusias siswa dalam belajar untuk memperoleh wawasan dan mengaitkannya dengan kehidupan nyata di lingkungannya pada kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan efektif dan kegiatan pembelajaran yang berlangsung akan menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa.
- 2) Media video animasi berbasis pendekatan kontekstual mampu menciptakan gaya belajar siswa secara visual dan auditori.
- 3) Media video animasi ini dinilai mampu menjadi sumber belajar yang dapat memberikan bantuan kepada pihak guru dalam melaksanakan proses penyampaian materi pembelajaran di kelas, sehingga memudahkan guru dalam melakukan proses mengajarnya.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Penelitian ini dilakukan berlandaskan pada karakteristik siswa yang ada dijenjang kelas IV SD No. 1 Seminyak, sehingga media ini hanya diterapkan pada siswa yang ada di kelas IV SD No. 1 Seminyak.
- 2) Penelitian pengembangan yang dilakukan di SD No. 1 Seminyak ini hanya dititikberatkan pada pembuatan media video animasi

berbasis pendekatan kontekstual. Media video animasi ini dimanfaatkan oleh guru untuk dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang inovatif dan tidak monoton, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.10 Definisi Istilah

Guna menghindari kesalahpahaman terhadap kata-kata serta istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu upaya atau proses untuk mengembangkan sebuah produk dengan tahapan-tahapan tertentu untuk dapat menghasilkan produk yang lebih baik dari produk sebelumnya. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE. Model ADDIE ini terdiri dari lima tahapan, yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*).
- 2) Media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi membantu kegiatan pembelajaran yang digunakan sebagai penjelas keterangan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media video animasi berbasis pendekatan kontekstual pada muatan IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi siswa kelas IV SD No. 1 Seminyak.

- 3) Video animasi merupakan suatu tayangan yang menggabungkan antara audio dan visual yang dikemas menjadi satu kesatuan atau sebuah video yang mampu menarik perhatian siswa saat belajar. Video animasi merupakan video yang berisikan gambar-gambar yang bergerak sehingga terlihat lebih menarik bagi siswa.
- 4) Pendekatan kontekstual merupakan pembelajaran yang membantu peserta didik untuk menemukan suatu makna dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata peserta didik.
- 5) Muatan 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.
- 6) Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi adalah salah satu materi yang diajarkan pada kurikulum merdeka siswa kelas IV SD. Tumbuhan berperan sebagai sumber makanan bagi manusia dan hewan, serta sebagai ketersediaan udara yang dihidup manusia untuk bernapas. Tumbuhan sangat penting keberadaannya di bumi.