

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini terdapat sepuluh hal utama yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada era globalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Dinamika ini menuntut adanya adaptasi dan inovasi berkelanjutan agar proses pendidikan tetap relevan dan kontributif terhadap pembentukan sumber daya manusia yang unggul. Pembaruan teknologi harus senantiasa diantisipasi agar mampu memperkuat kualitas sistem pendidikan nasional (Ramadhanty et al., 2023). Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya secara utuh, baik dalam aspek spiritual, intelektual, maupun keterampilan yang bermanfaat bagi kehidupan personal dan sosialnya.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi tantangan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran. Guru cenderung mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber ajar, padahal materi di dalamnya sering kali bersifat terbatas dan penyajiannya kurang menarik secara visual. Hal ini mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa dan lemahnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Meilandari & Asril, 2022). Keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kontekstual dan interaktif turut menjadi faktor penghambat dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal.

Media pembelajaran sejatinya memiliki fungsi strategis sebagai sarana untuk mentransmisikan pengetahuan sekaligus membangun pengalaman belajar yang bermakna. Instrumen pembelajaran yang dirancang secara visual, komunikatif, dan kontekstual dapat merangsang perhatian siswa, meningkatkan motivasi, serta mendorong keterlibatan emosional dalam pembelajaran (Afrilia et al., 2022). Media pembelajaran memegang peran dalam sistem pendidikan sebagai jembatan antara materi abstrak dengan pemahaman konkret peserta didik. Fungsi utamanya tidak hanya terbatas pada sarana untuk mentransmisikan informasi, tetapi juga sebagai alat pedagogis yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Ketika dirancang secara visual, komunikatif, dan kontekstual, media pembelajaran memiliki daya ungkit yang signifikan dalam menarik atensi siswa, mengaktifkan rasa ingin tahu, serta menstimulasi keterlibatan emosional selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek visual dalam media memungkinkan siswa untuk membentuk representasi mental terhadap konsep-konsep yang sulit dijelaskan hanya melalui penuturan verbal. Sementara itu,

karakter komunikatifnya membuka ruang bagi interaksi dinamis antara materi, guru, dan peserta didik, sehingga tercipta iklim belajar dialogis dan reflektif.

Pada kenyataannya, pemanfaatan media pembelajaran di SD Negeri 2 Penglatan masih belum dioptimalkan secara maksimal dalam mendukung proses pembelajaran pada muatan pelajaran IPAS. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 20 Oktober 2024 bersama Bapak Gede Arimbawa, S.Pd., selaku wali kelas IV, diketahui bahwa pendekatan yang dominan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah metode ceramah dan pemberian tugas. Padahal, sarana pendukung pembelajaran seperti komputer, LCD, proyektor, serta perangkat teknologi lainnya telah tersedia dan dalam kondisi layak pakai. Sayangnya, keberadaan fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal oleh pendidik. Kondisi ini mengindikasikan belum terciptanya pembelajaran yang efektif dan inovatif, sehingga berpengaruh terhadap rendahnya minat serta keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Implikasinya, banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, yang tercermin dari pencapaian hasil belajar yang lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Berdasarkan data penilaian formatif yang diperoleh, dari 22 siswa kelas IV, rata-rata nilai IPAS menempati posisi terendah di antara seluruh mata pelajaran yang diujikan, dapat dilihat pada tabel 1.1 di bawah ini.

Tabel 1. 1

Data Nilai Siswa Kelas 4 Semester 1 SDN 2 Penglatan

No. Siswa	Agama	PP	Bhs. Indo	MTK	IPAS	Seni Rupa	PJOK	Bhs. Inggris	Bhs. Bali
1	80	73	72	70	71	76	80	70	70
2	85	88	90	90	83	87	87	91	85
3	82	80	76	73	78	82	84	80	74
4	79	76	70	70	70	70	79	72	71
5	80	73	74	73	73	76	82	70	75

No. Siswa	Agama	PP	Bhs. Indo	MTK	IPAS	Seni Rupa	PJOK	Bhs. Inggris	Bhs. Bali
6	80	74	74	73	70	70	82	73	72
7	79	73	75	74	76	80	84	73	77
8	79	74	73	70	71	76	84	76	70
9	83	78	83	84	76	82	79	84	67
10	79	76	73	70	70	72	77	76	70
11	82	82	78	72	76	79	74	75	83
12	80	75	77	71	75	79	70	75	78
13	84	87	86	83	81	84	83	87	79
14	85	70	77	81	83	83	76	80	68
15	79	71	76	70	73	81	70	71	73
16	80	77	73	72	71	74	82	70	74
17	79	70	70	70	72	70	80	70	70
18	85	83	83	80	79	80	83	82	76
19	79	78	81	83	78	82	85	84	79
20	80	78	86	79	74	79	80	82	81
21	85	86	88	86	85	85	86	93	84
22	80	77	78	75	77	77	83	77	77
Jumlah	1784	1699	1713	1669	1653	1710	1820	1695	1672
Rerata	81,09	77,23	77,86	75,86	75,14	77,73	82,73	77,05	76

Pemilihan muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai fokus dalam pengembangan media pembelajaran didasarkan pada data empirik yang menunjukkan bahwa mata pelajaran ini memiliki rerata nilai paling rendah dibandingkan mata pelajaran lainnya di kelas IV SD Negeri 2 Penglatan. Nilai akademik yang rendah tersebut mengindikasikan adanya hambatan konseptual yang dialami oleh peserta didik dalam memahami materi IPAS, baik dari segi penalaran ilmiah maupun keterkaitannya dengan fenomena kontekstual. Rendahnya pemahaman konsep dalam IPAS dapat ditelusuri dari beberapa faktor kurangnya kebiasaan siswa dalam mengaitkan pengetahuan lama dengan yang baru dan kesulitan dalam memilah informasi yang relevan untuk pemecahan masalah, serta minimnya praktik dalam penerapan konsep (Ramadhanty et al., 2023). Di samping itu, faktor eksternal seperti metode pembelajaran yang tidak bervariasi

serta faktor internal seperti sikap dan motivasi belajar siswa turut memengaruhi efektivitas pembelajaran IPAS.

Sebagai respons pada tantangan tersebut, terutama rendahnya pemahaman konseptual siswa dan keterbatasan media, pengintegrasian video animasi edukatif dalam proses pembelajaran dipandang sebagai langkah strategis yang relevan dan solutif. Media video animasi tidak hanya sekadar alat bantu visual, melainkan juga merupakan instrumen pembelajaran yang mampu menyampaikan pesan edukatif secara imajinatif, konkret, dan sistematis. Salah satu keunggulan utama dari video animasi adalah kemampuannya dalam merepresentasikan konsep-konsep abstrak menjadi visual yang lebih mudah dicerna oleh peserta didik. Konsep dalam IPAS yang sering kali sulit divisualisasikan seperti siklus air, gaya dan gerak, atau interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya yang dapat disajikan secara dinamis dan realistis melalui animasi bergerak yang menarik dan komunikatif (Dewi et al., 2023; Ramadhani & Rahayu, 2022).

Lebih dari itu, dimensi naratif dalam video animasi memungkinkan terbentuknya alur cerita edukatif yang dapat memperkuat struktur kognitif siswa. Ketika materi disampaikan dalam bentuk cerita yang runtut dan logis, peserta didik akan lebih mudah memahami keterkaitan antar konsep, serta lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara utuh. Karakteristik ini menjadikan video animasi tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterlibatan kognitif, tetapi juga mampu merangsang respon afektif siswa, seperti rasa ingin tahu, empati, dan sikap positif terhadap materi yang dipelajari (Arifin & Kusuma, 2023; Friska et al., 2021). Dengan demikian, media ini berfungsi ganda sebagai wahana penyampaian materi sekaligus sebagai stimulus emosi dan imajinasi.

Selain mendukung aspek pemahaman dan retensi, integrasi video animasi juga mendorong fleksibilitas dalam proses belajar mengajar. Guru dapat menggunakannya sebagai apersepsi, penyampaian inti materi, maupun penguatan konsep di akhir pembelajaran. Video juga dapat diputar ulang sesuai kebutuhan, memungkinkan siswa dengan kecepatan belajar yang berbeda untuk menyesuaikan diri secara mandiri. Dalam konteks pembelajaran IPAS yang mengutamakan pemahaman holistik dan penerapan nyata, kehadiran video animasi menjadi medium transformatif yang mampu menjembatani kesenjangan antara dunia abstrak pengetahuan ilmiah dengan realitas kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan video animasi tidak hanya mendukung efektivitas pembelajaran, tetapi juga sejalan dengan prinsip pendidikan modern yang adaptif, partisipatif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik abad ke-21. Pengembangan video animasi pembelajaran menjadi lebih efektif apabila dikolaborasikan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*). Pendekatan ini menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman nyata dan keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan kontekstual, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, melainkan juga diajak untuk membangun jejaring makna lintas konsep dan lintas disiplin (Sugitra et al., 2022). Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna, aplikatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.

Untuk memecahkan permasalahan pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung pasif di kelas IV SD Negeri 2 Penglatan, solusi yang dapat diterapkan ialah melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dalam kegiatan

belajar. Media yang menarik dan dapat mempertahankan fokus siswa akan membantu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik. Media yang efektif adalah video pembelajaran berbasis animasi, yang dapat memvisualisasikan materi IPAS menggunakan cara yang menarik dan mudah dimengerti. Video animasi dapat menyederhanakan konsep-konsep yang sulit dan menampilkan gambar bergerak yang menarik perhatian siswa. Berdasarkan hal tersebut, penting untuk melakukan penelitian lewat judul Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis Kontekstual pada Muatan IPAS Kelas IV di SD Negeri 2 Penglitan. Pelaksanaan kajian studi inipun bermaksud mengembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPAS, serta menghadirkan pembelajaran yang menarik dan interaktif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, Adapun identifikasi permasalahan pada penelitian ini diantaranya.

1. Rendahnya kemampuan tenaga pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran yang sejalan terhadap kebutuhan peserta didik.
2. Rendahnya motivasi belajar peserta didik.
3. Peserta didik menghadapi kesulitan dalam menguasai materi pembelajaran yang diberikan.
4. Rendahnya hasil belajar peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang serta identifikasi permasalahan yang sudah dijabarkan, dibutuhkan pembatasan masalah supaya arah penelitian bisa terfokus dan terarah. Kelemahan kajian studi ini adalah kurangnya kemampuan

guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran baru yang relevan dan disesuaikan terhadap kebutuhan siswa di kelas. Situasi ini berdampak buruk pada keterlibatan siswa pada kegiatan pembelajaran. Karenanya, sangat penting dapat menciptakan media pendidikan sebagai solusi atas masalah ini. Media yang dikembangkan berupa video pembelajaran berbasis kontekstual yang memadukan elemen gambar, animasi teks, audio, serta soal-soal yang disesuaikan terhadap karakteristik siswa, dengan harapan dapat meningkatkan ketertarikan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang permasalahan yang telah dijabarkan, demikian dapat disimpulkan rumusan masalah dalam kajian studi ini diantaranya:

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis kontekstual pada muatan pelajaran IPAS kelas Iv di SD Negeri 2 Penglatan.
2. Bagaimana hasil validitas media video animasi pembelajaran berbasis kontekstual pada muatan pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan?
3. Bagaimana efektifitas media video animasi pembelajaran berbasis kontekstual pada muatan pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan?

1.5 Tujuan Penelitian

Terdapat pula tujuan yang diharapkan melalui pelaksanaan penelitian ini diantaranya:

1. Untuk merancang bangun pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis kontekstual pada muatan pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan
2. Untuk menguji validitas dari media video animasi pembelajaran berbasis kontekstual pada muatan pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan
3. Untuk menguji efektivitas media video animasi pembelajaran berbasis kontekstual terhadap hasil belajar pada muatan pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 2 Penglatan.

1.6 Manfaat Penelitian

Berlandaskan tujuan pengembangan yang telah dijabarkan, diharapkan supaya hasil kajian studi dapat memberikan kontribusi dengan teoretis maupun praktis sebagaimana dijelaskan berikut ini.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan strategi penyampaian pesan dan menginformasikan teori desain pesan pembelajaran yang menghubungkan sumber daya pendidikan dengan pengalaman siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini ditujukan untuk memberikan informasi serta rekomendasi kepada pihak sekolah mengenai penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran di lingkungan sekolah.

1.6.2.1 Bagi Peserta Didik

Kajian studi ini diharapkan memberikan manfaat bagi peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih inovatif, menyenangkan, dan bermakna. Penerapan

media video animasi pembelajaran berbasis kontekstual diharapkan mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa, serta mempermudah pemahaman terhadap materi belajar IPAS.

1.6.2.2 Bagi Guru

Temuan dari kajian studi ini diharap dapat dijadikan sumber informasi dan pertimbangan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk peserta didik melalui pemanfaatan media video animasi berbasis kontekstual.

1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Hasil studi inipun diharap bisa memberi kontribusi uuntuk kepala sekolah selaku acuan didalam merumuskan kebijakan yang sejalan terhadap visi dan misi sekolah, khususnya dalam penyediaan fasilitas media pembelajaran berbasis kontekstual guna meningkatkan efektifitas dan efisensi kegiatan pembelajaran.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Hasil dari kajian studi inipun diharap mampu memperkaya pengetahuan dan wawasan bagi peneliti lainnya terkait teori-teori yang mendasari kegiatan pengembangan media video pembelajaran yang lebih bervariasi, inovatif, serta selaras terhadap karakteristik peserta didik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan ini, produk yang dikeluarkan ialah media video animasi pembelajaran pada muatan pelajaran IPAS kelas IV materi Energi yang Bergerak. Media video animasi pembelakaran berperan sebagai sarana yang mendukung guru dalam mengatasi hamnatan yang dialami peserta didik dalam

memahami dan menyerap materi pembelajaran. Melalui pemanfaatan media ini, proses belajar mengajar diharapkan menjadi lebih menarik, sehingga siswa lebih mudah dalam memperoleh informasi dan mengerti materi yang dipaparkan. Terdapat pula spesifikasi produk yang menjadi target dalam kajian studi pengembangan ini dijelaskan seperti berikut.

1. Produk

Produk yang dihasilkan pada kajian studi ini berupa media video animasi pembelajaran berbasis kontekstual yang dikembangkan untuk mata pelajaran IPAS, dengan materi berjudul “Energi yang bergerak”.

2. Konten Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media video animasi pembelajaran kontekstual untuk muatan pelajaran IPAS kelas IV di SD NEGERI 2 Penglatan. Video pembelajaran tersebut disajikan dalam format digital dan diunggah melalui platform Youtube serta situs interaktif H5P guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penyajian materi dilakukan dengan bantuan proyektor dan layar LCD di kelas. Video ini dirancang secara terpadu dengan menggabungkan elemen visual (gambar bergerak), audio (suara), dan teks, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik dan peningkatan motivasi belajar melalui pendekatan audiovisual. Materi yang disajikan dalam produk ini topik “Energi yang Bergerak”, yang dipilih berdasarkan temuan bahwa nilai akhir semester siswa pada materi tersebut masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), serta keterbatasan guru dalam menyediakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran secara optimal.

3. *Software*

Produk video animasi pembelajaran inipun disusun melalui penggunaan aplikasi Canva dalam membuat animasinya serta mengedit gambar yang akan dianimasikan, kemudian ada aplikasi Audacity yang digunakan dalam hal mengolah audio, dan aplikasi Wondershare Filmora yang berguna sebagai penggabungan gambar, animasi, teks, dan audio menjadi satu kesatuan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk diawali melalui tahap analisis kebutuhan. Hasil observasi di SD Negeri 2 Penglatan menunjukkan bahwasanya guru pada umumnya mempergunakan metode ceramah dan penugasan dalam kegiatan pembelajaran. Jarangnya penggunaan media pembelajaran disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru didalam memanfaatkan dan memproduksi sumber belajar digital, seperti video pembelajaran animasi, sehingga kegiatan pembelajaran kurang variatif dan inovatif. Kondisi tersebut tercermin dari peserta didik yang umumnya menunjukkan rasa jenuh dan kesulitan didalam mengerti materi, khususnya terkait muatan pelajaran IPAS. Keadaan inipun berpengaruh signifikan terhadap jalannya proses pembelajaran serta hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Diharapkan melalui pemanfaatan media video pembelajaran berbasis kontekstual ini, perhatian peserta didik pada materi ajar dapat meningkat, sehingga mereka menjadi lebih aktif dan tidak mudah merasa jenuh selama proses pembelajaran. Peningkatan keterlibatan ini turut berkontribusi terhadap pemahaman yang lebih baik terhadap materi, yang kemudian nantinya berdampak positif bagi hasil belajar. Selain itu, media ini memungkinkan peserta didik yang

mengalami kesulitan untuk mengaskes materi secara berulang hingga mencapai pemahaman yang optimal.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk inipun berlandaskan dengan asumsi pengembang dibawah ini.

1. Media video pembelajaran berbasis kontekstual mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar terutama dalam hal muatan pelajaran IPAS kelas IV serta mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih efisien dan menarik bagi peserta didik.
2. Media video pembelajaran berbasis kontekstual ini mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan peserta didik bisa lebih aktif dalam belajar terutama terhadap muatan pelajaran IPAS materi energi yang bergerak kelas IV.

Terdapat pula keterbatasan dari pengembangan produk berbasis kontekstual ini adalah diantaranya.

1. Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis kontekstual dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru kelas IV SD terhadap media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran pada muatan IPAS.
2. Pengembangan ini difokuskan pada pembuatan produk berupa video animasi pembelajaran yang bertujuan untuk membantu mengatasi permasalahan yang dihadapi guru dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran, terutama terhadap muatan pelajaran IPAS.
3. Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis kontekstual ini terbatas pada pelaksanaan uji coba di SD Negeri 2 Penglatan.

1.10 Definisi Istilah

Guna menghindari terjadinya penafsiran yang keliru terhadap istilah-istilah kunci pada kajian studi ini, demikian dibutuhkan penjelasan berkaitan sejumlah istilah yang tercantum pada judul skripsi.

1. Pengembangan dipahami sebagai suatu proses merancang, menciptakan, dan memodifikasi komponen yang telah direncanakan sebelumnya menjadi sebuah produk nyata yang dapat diujicobakan. Tujuan utama dari proses ini bukanlah untuk menguji teori, melainkan menghasilkan sebuah produk yang bisa menghasilkan suatu produk yang bisa dimanfaatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
2. Media pembelajaran yakni sebuah sarana, metode, dan teknik yang dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi serta interaksi antara guru dan siswa pada kegiatan Pendidikan dan pengajaran di lingkungan sekolah.
3. Video animasi ialah salah satu bentuk media audiovisual yang memadukan elemen suara dan gambar bergerak, dan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif dalam pembelajaran yang mengadopsi pendekatan kontekstual.
4. Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mencakup studi tentang makhluk hidup dan tak hidup, interaksi mereka di alam semesta, dan pemeriksaan keberadaan manusia selaku individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.