

BAB I

PENDAHULUAN

Hal-hal yang dibahas pada bab ini, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembang, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan “merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (UU No 20 tahun 2003)” Pendidikan yang memiliki makna usaha sadar dan terencana yang berupa bantuan yang diberikan secara sengaja yang berguna untuk mengembangkan segala potensi siswa sebagai tujuan mencapai kedewasaannya. Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama baik antar keluarga, masyarakat dan pemerintah. Oleh karena itu keluarga, sekolah, dan masyarakat merupakan tempat berlangsungnya proses pendidikan. Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan dengan sadar oleh keluarga, masyarakat atau pemerintah, melalui bimbingan, pengajaran, pembelajaran dan pelatihan yang berlangsung, baik yang dilakukan di sekolah maupun di luar sekolah sepanjang hidup untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat menjalankan perannya dalam lingkungan untuk masa yang akan datang.

Menurut Renza & Setiawan (2022) Pendidikan merupakan kegiatan yang

sangat penting bagi penyiapan anak-anak untuk menghadapi kehidupannya di masa mendatang. bahkan gejala proses pendidikan ini sudah ada sejak manusia ada, meskipun proses pelaksanaannya masih sangat sederhana. Namun hal ini merupakan fenomena bahwa proses pendidikan sejak dahulu kala sudah ada, karena begitu sederhananya proses pendidikan pada jaman dahulu kala itu maka dirasa orang tidak menyadari bahwa apa yang dilakukan itu adalah proses pendidikan.

Menurut Muammar (2023) Proses belajar memang masalah universal, yang dialami oleh setiap suku atau bangsa. oleh karena itu akan terpengaruh oleh berbagai fasilitas, budaya, situasi serta kondisi bangsa atau suku bangsa tersebut. Dengan demikian akan terlihat adanya perbedaan-perbedaan yang dapat dilihat dalam pelaksanaan pendidikan tersebut, namun yang jelas akan kita lihat adanya kesamaan tujuan yakni untuk mendewasakan anak dalam arti anak akan dapat berdiri sendiri di tengah masyarakat luas. Lebih-lebih bila di lihat di negara-negara yang sudah maju akan jauh berbeda pelaksanaannya di bandingkan dengan negara-negara atau daerah-daerah yang belum maju. Berikut pengertian pendidikan menurut beberapa ahli:

Menurut Wardani & Karjanto (2024) Pendidikan adalah proses perkembangan kecakapan individu dalam sikap dan perilaku bermasyarakat. Proses sosial dimana seseorang dipengaruhi oleh suatu lingkungan yang terorganisir, seperti rumah atau sekolah, sehingga dapat mencapai perkembangan diri dan kecakapan sosial. Pendidikan adalah salah satu fungsi yang harus dapat dilakukan dengan sebaik-baiknya oleh keluarga dan masyarakat secara terpadu dengan berbagai institusi yang memang diadakan dengan sengaja untuk mengembangkan fungsi pendidikan.

Di abad 21 yang modern seperti saat ini pendidikan telah berada pada masa pengetahuan (*knowledge age*) Kemajuan teknologi, khususnya pada bidang aplikasi multimedia membuat hal yang tadinya tidak mungkin menjadi mungkin. Aplikasi multimedia sering sekali bernilai strategis atau mempunyai kemampuan untuk meningkatkan keunggulan disegala bidang khususnya pada bidang pendidikan. Aplikasi multimedia sering sekali bernilai strategis atau mempunyai kemampuan untuk meningkatkan keunggulan.

Media video mempunyai fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi emosional, fungsi kognitif dan fungsi kompensasi (Arsyad 2003). Fungsi atensi adalah media video dapat menarik perhatian dan mengarahkan fokus penonton pada materi video. Fungsi afektif adalah media video mempunyai kemampuan membangkitkan emosi dan sikap penonton. Fungsi kognitif dapat mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau simbol. Sedangkan fungsi kompensasinya adalah memberikan konteks kepada khalayak yang lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat informasi yang diperoleh. Dengan demikian media video dapat membantu khalayak khususnya pelajar yang lemah dan lamban dalam menangkap pesan, mudah menerima dan memahami inovasi yang disampaikan, karena video dapat memadukan gambar (gambar) dengan suara (audio). Pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Menurut Mayer (2012) juga menjelaskan bahwa media video pembelajaran berbasis gambar bergerak (animasi/video) dapat mendorong siswa untuk memahami jika digunakan dengan cara yang konsisten dengan beberapa teori pembelajaran multimedia.

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi

audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Video dapat dikemas dalam bentuk VCD dan DVD sehingga mudah dibawa kemana-mana, mudah digunakan, dapat menjangkau audiens yang luas dan menarik untuk ditayangkan. Media video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris (Arsyad 2003).

Fungsi atensi yaitu media video dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi audiens pada materi video. Fungsi afektif yaitu media video mampu menggugah emosi dan sikap audiens. Fungsi kognitif dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang. Sedangkan fungsi kompensatoris adalah memberikan konteks kepada audiens yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi yang telah diperoleh.

Dengan demikian media video dapat membantu audiens yaitu peserta didik yang lemah dan lambat menangkap suatu pesan menjadi mudah dalam menerima dan memahami inovasi yang disampaikan, hal ini disebabkan karena video mampu mengkombinasikan antara visual (gambar) dengan audio (suara). Pemilihan video sebagai media penyebarluasan inovasi selain mampu mengkombinasikan visual dengan audio juga dapat dikemas dengan berbagai bentuk, misalnya menggabungkan antara komunikasi tatap muka dengan komunikasi kelompok, menggunakan teks, audio dan musik. Menurut Sudjana dan Rivai (1992) manfaat media video yaitu: (1) dapat menumbuhkan motivasi; (2) makna pesan akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan penyampaian video pembelajaran yang ditujukan guna mempermudah peserta

didik dalam memahami materi pelajaran tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan keinginan peserta didik. Dalam beberapa sistem, video pembelajaran hanya digunakan sebagai bahan pelengkap materi handout, tidak dipersiapkan secara profesional untuk mempresentasikan materi secara menyeluruh (Hauff dan Laaser, 1996)

Penggunaan video pembelajaran animasi pada pembelajaran bisa dijadikan sebagai sarana untuk memberikan kemudahan bagi pendidik dalam penyampaian informasi serta memberikan pemahaman bagi siswa dalam memahami konsep-konsep yang ada dalam buku. Menurut Azhar Arsyad (2011: 21-23), manfaat video animasi adalah menjadikan pembelajaran lebih menarik. Video pembelajaran berbasis animasi bisa diasosiasikan sebagai penarik perhatian, dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah ubah, penggunaan efek khusus yang dapat meningkatkan pengetahuan dan memotivasi siswa.

Menurut Wina Sanjaya (dalam Hidayati, 2022), pembelajaran kontekstual merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya pada kehidupan mereka. Pada mata pelajaran ipas, pendekatan kontekstual mampu menumbuhkan motivasi siswa dalam memahami materi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Munculnya motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam aktivitas pembelajaran di kelas berdampak pada kecepatan siswa menguasai suatu materi.

Dalam membelajarkan siswa diperlukan strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa karena karakteristik siswa merupakan bagian-bagian pengalaman siswa yang berpengaruh pada keefektifan proses belajar (Seels &

Richey, 1994). Pelajar atau siswa sekolah dasar saat ini tergolong pada generasi Alpha, yaitu generasi yang paling akrab dengan teknologi digital karena lahir dalam perkembangan yang pesat (Yuliandari dalam Sudarma and Adrianus, 2022). Oktariana (Sudarma and Adrianus, 2022) mengungkapkan bahwa salah satu ciri dari generasi Alpha yaitu tidak bisa dipisahkan dengan *smartphone*. Sehingga untuk memfasilitasi belajar siswa generasi Alpha akan efektif dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi yang memberikan kemudahan dalam mengakses pembelajaran melalui *smartphone*.

Pemanfaatan teknologi yang dipilih untuk memfasilitasi siswa haruslah mampu memberikan kemudahan kepada guru untuk memaparkan informasi mengenai materi yang kompleks, dapat menggunakan lebih dari satu media yang digabungkan meliputi audio dan visual, dapat menarik perhatian dan fokus siswa sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, memiliki sifat interaktif yang mempunyai kemampuan untuk memudahkan respon dari siswa, serta memiliki sifat mandiri yang memudahkan siswa untuk menggunakannya tanpa adanya bimbingan dari guru (Johari dalam Dzakwan, 2020).

Memfasilitasi siswa dengan media yang interaktif dapat membuat siswa belajar mandiri secara efektif dan efisien. Belajar mandiri merupakan kegiatan belajar aktif yang didorong oleh niat atau motif untuk menguasai kompetensi tertentu guna mengatasi masalah dan dibangun dengan bekal pengetahuan atau kompetensi yang telah dimiliki (Haris dalam Firmadani, 2020). Belajar mandiri dapat dilakukan secara fleksibel dan menyesuaikan dengan kemampuan kognitif siswa sebab tidak terkait dengan kehadiran guru, dosen, pertemuan tatap muka di kelas ataupun kehadiran teman sekolah. Penting untuk menumbuhkan sifat belajar mandiri pada siswa melalui memfasilitasi belajar karena dapat memupuk tanggung jawab, meningkatkan keterampilan, memecahkan masalah, mengambil keputusan,

berpikir kreatif, berpikir kritis, percaya diri yang kuat dan mampu menjadi guru bagi diri sendiri (Martinis Yamin dalam Lolita, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan diketahui bahwa di SD negeri 5 kampung baru sudah difasilitisasi 4 proyektor, 15 chromebook, wifi, cctv dan komputer. Berdasarkan hasil observasi wawancara dengan guru wali kelas IV Di SDN 5 Kampung Baru diketahui siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami penjelasan materi pembelajaran yang disampaikan guru khususnya materi gaya pembelajaran IPAS. Bahkan beliau juga menyampaikan siswa kelas 4 ada 1 siswa yang belum lancar membaca, ada juga siswa yang baru mulai mengeja dalam arti masih belum lancar membaca, kemudian guru wali kelas IV juga mengatakan bahwa metode pembelajaran yang digunakan dalam mengajar ipas yaitu memakai metode ceramah, tanya jawab dan tugas kelompok, kemudian media pembelajaran yang biasa digunakan dalam pembelajaran IPAS yaitu biasa memakai media power point. Kemudian kurikulum nya sudah memakai kurikulum merdeka, dan jumlah siswa kelas 4 yaitu keseluruhan 22 orang siswa, laki-laki berjumlah 15, kemudian siswa berjumlah 7. Kemudian saya melakukan survey kepada siswa dalam melakukan survey kepada siswa tersebut saya mendapatkan hasil suara terbanyak yaitu siswa lebih senang media video pembelajaran berbasis animasi dalam proses pembelajaran dari pada memakai power point. Kemudian siswa yang memiliki hp pribadi berjumlah 19 siswa dan siswa yang masih menggunakan hp orangtuanya berjumlah 3 siswa. Kesimpulannya bahwa peserta didik kelas 4A lebih senang atau suka menonton video pembelajaran berbasis animasi sedangkan di sd tersebut guru hanya berpatokan pada buku dengan lebih banyak menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan tugas dan memakai media power point. Guru juga kurangmaksimal dalam menggunakan video pembelajaran berbasis animasi untuk menunjang proses pembelajaran. Hal ini disebabkan

karena guru memiliki keterbatasan waktu untuk mengembangkan video pembelajaran yang layak digunakan oleh siswa dan teruji kesesuaiannya.

Hal ini menandakan adanya permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas yang tidak sesuai sehingga penguasaan siswa terhadap materi Macam-macam gaya sulit dipahami. Terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan bahwa siswa generasi Alpha telah siap belajar menggunakan teknologi, namun kegiatan belajar di kelas belum memanfaatkan media video animasi pembelajaran digital inovatif yang interaktif. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam mempelajari materi pada mata pelajaran IPAS sehingga hasil belajar siswa sebagian besar berada di bawah KKM nasional.

Tabel 1.1 Nilai Rata-Rata PAS Mapel IPAS Siswa Kelas IV

Nilai Rata - Rata PAS Mapel IPAS Siswa Kelas IV.A SD Negeri 5 Kampung Baru	
Jumlah Siswa	22 Orang
Nilai Siswa Di Atas KKM Nasional	8 Orang
Nilai Siswa Di Bawah KKM Nasional	14 Orang
Nilai Terbesar	87
Nilai Terkecil	60
Rata-Rata Nilai Siswa	68,9
Wali Kelas : Putu Fista Trisnayani, S.Pd.	

Berdasarkan tabel diatas proses pembelajaran penting untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk memudahkan mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011), media pembelajaran yang diklasifikasikan menurut sifatnya dibagi menjadi tiga, yaitu 1). media auditif (media yang dapat didengar saja); 2). Media visual (media yang hanya dapat dilihat saja) dan; 3). Media audiovisual (media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar). Saat ini, media audio visual semakin banyak digunakan untuk kegiatan pembelajaran salah satunya adalah video dalam bentuk

animasi. Dengan mengintegrasikan atau menambahkan kuis pada video animasi, media menjadi interaktif sehingga dapat melibatkan siswa secara aktif, membangkitkan motivasi serta minat siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif membuat siswa belajar secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, lebih efektif untuk menjelaskan materi sehingga siswa mendapat pengalaman belajar yang menarik dan lain-lain (Pujawan dalam Hayat *et al.*, 2019).

Untuk menciptakan video animasi interaktif yang menarik bagi siswa generasi Alpha, diperlukan inovasi dan kreatifitas dalam mendesain konten digital. Selain itu, penting pula memperhatikan teori desain pesan agar kreatifitas yang dituangkan dalam konten digital dapat mempengaruhi proses belajar siswa (Sudarma dkk, 2015). Desain pesan adalah perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan (Grabowski dalam Sell & Richey, 1994). Desain pesan pembelajaran akan berbeda-beda tergantung pada pembelajar, konten media pembelajaran yang didesain sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif pembelajar akan mempengaruhi kemudahan siswa memahami materi yang disampaikan (Sudarma dkk, 2015).

Media video animasi interaktif berbasis pendekatan kontekstual yang didesain berdasarkan teori desain pesan diperlukan untuk membantu guru secara nyata dalam menyampaikan materi IPAS. Pembelajaran interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan sangat efektif dan efisien. Keunggulan utama media pembelajaran interaktif yaitu interaktivitas itu sendiri membuka berbagai peluang interaksi antara pengguna dengan media (Wibawanto 2017). Media ini dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga mampu membangkitkan motivasi, minat belajar siswa, dan membelajarkan siswa secara

mandiri yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Nevia Ulin Nuha (2021), dengan menerapkan video animasi interaktif pada pembelajaran IPS terpadu siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Mlarak Ponorogo tahun pelajaran 2020/2021. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian serupa dilakukan oleh Purwati (2021), yaitu implementasi media video animasi interaktif secara daring pada siswa kelas IV SDN Tulung 03 pembelajaran tema 8 semester 2 tahun pelajaran 2020/2021. Dari penelitian ini didapatkan fakta bahwa media video animasi secara daring dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.

Dengan demikian, salah satu upaya untuk mengatasi pembelajaran yang kurang variatif dan efektif di kelas IV SD Negeri 5 Kampung Baru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif yaitu media video animasi interaktif yang mampu menarik perhatian serta fokus siswa dalam belajar. Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Video Animasi Interaktif Berpendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 5 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2024/2025”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kurang memanfaatkan media pembelajaran digital inovatif yang interaktif.
2. Belum adanya media video animasi interaktif untuk menunjang kegiatan belajar IPAS.
3. Siswa kesulitan dalam mempelajari materi pada mata pelajaran IPAS.

4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS sebagian besar berada di bawah KKM Nasional.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan peneliti, baik dari segi pengetahuan, pengalaman, waktu, dan dana, agar penelitian yang akan dilakukan lebih terarah, maka ruang lingkup yang akan diteliti dibatasi pada pengembangan media video animasi interaktif berpendekatan kontekstual pada hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 5 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media video animasi interaktif ber pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 5 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana validitas media video animasi interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 5 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2024/2025?
3. Bagaimana kepraktisan penggunaan media video animasi interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 5 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2024/2025?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan media video animasi interaktif berpendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 5 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan media video animasi interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 5 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui validitas media video animasi interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS siswa IV Sekolah Dasar Negeri 5 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2024/2025.
3. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media video animasi interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 5 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2024/2025.
4. Untuk menguji efektivitas penggunaan media video animasi interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 5 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan berkontribusi dalam pengembangan produk-produk pembelajaran khusus nya video pembelajaran, strategi penyampaian pesan dan teori desain pesan pembelajaran yang mengaitkan ilmu pendidikan terkait materi pembelajaran dengan kehidupan siswa sehari-hari. Impelementasi media video animasi interaktif pembelajaran didasarkan pada pentingnya peran media video animasi interaktif dalam pembelajaran. Hasil Implementasi, diharapkan dapat memberikan solusi tentang pemecahan masalah khususnya pada matapelajaran IPAS. Pemamfaatan media video animasi interaktif dalam pembelajaran mampu memecahkan masalah hasil belajar siswa. Dengan demikian, proses pengembangan dan pemamfaatan media video animasi interaktif

dalam pembelajaran dapat dijadikan landasan melakukan sebuah inovasi baru dalam pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta didik

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar yang lebih inovatif, menyenangkan dan bermakna, sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar dengan penerapan media media video animasi. Sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami pelajaran IPAS.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi informasi serta masukan bagi guru dalam melaksanakan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas dari proses dan hasil pembelajaran dengan menerapkan media video animasi interaktif berbasis pendekatan kontekstual.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi bagi kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang sesuai dengan visi misi sekolah dengan upaya menyediakan fasilitas berupa media video animasi yang mampu meningkatkan keefektifan dan efesiensi dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Lain

Sebagai pendorong dan memotivasi untuk selalu berkarya dan sebagai bahan ajar atau referensi untuk menampah pengetahuan atau wawasan terhadap objek penelitian dalam menyempurnakan metode yang digunakan dan yang akan berkembang seiring zaman.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini

berupa produk media video animasi interaktif. Produk ini akan memuat spesifikasi yang diharapkan sebagai berikut.

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan adalah media video animasi interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar Negeri 5 Kampung Baru.

2. Konten Produk

Dalam media video animasi interaktif ini terdapat pembukaan video, penyampaian KD, tujuan pembelajaran, petunjuk belajar, materi, soal interaktif, evaluasi dan penutup.

3. Kelebihan Produk

Kelebihan dari produk ini dapat menarik minat dan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Media video animasi interaktif juga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, mampu mengakomodasi respon siswa, dan siswa dapat belajar mandiri menggunakan media ini.

4. Software

Dalam pengembangan media video animasi interaktif akan menggunakan software utama yaitu Render Forest, kemudian digunakan pula software lainnya yaitu Animaker, Power Point, Corel Draw, Canva, Audacity dan H5P.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media video animasi interaktif ini diharapkan menjadi pelengkap media pembelajaran yang berperan untuk membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar sehingga menciptakan kondisi pembelajaran yang inovatif, efektif, efisien, menyenangkan, menarik minat serta membangkitkan motivasi belajar pada siswa, dan siswa dapat belajar mandiri. Motivasi belajar siswa

memiliki peran penting dalam pembelajaran karena berpengaruh besar pada kualitas proses pembelajaran dan juga hasil belajar siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media video animasi interaktif pada mata pelajaran IPAS ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Media video animasi interaktif pada mata pelajaran IPAS mampu membuat peserta didik fokus dan memotivasi untuk belajar sehingga memunculkan keaktifan siswa ketika proses pembelajaran.
 - b. Pendidik dapat menggunakan media ini secara mudah dan praktis
 - c. Validator yaitu ahli desain, ahli isi pembelajaran dan ahli media pembelajaran.
 - d. Penilaian kelayakan penggunaan produk secara komprehensif dilihat melalui butir-butir dalam angket validitas penilaian produk.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Produk yang dihasilkan berupa media video animasi interaktif yang terbatas pada mata pelajaran IPAS dengan materi Macam-Macam *Gaya*.
 - b. Tombol pada kuis latihan di video animasi menggunakan bahasa Inggris dikarenakan bawaan dari *software* H5P. Sehingga peneliti lain dapat mencari alternatif lainnya untuk mengembangkan penggunaan bahasa pada tombol kuis.
 - c. Uji validitas dilaksanakan pada validitas ahli dan uji coba empiris (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan)
 - d. Uji coba produk dilaksanakan di SD Negeri 5 Kampung Baru pada siswa kelas IV.

1.10 Definisi Istilah

Beberapa istilah dalam karya ini perlu dijelaskan lebih lanjut untuk menghindari kebingungan pembaca, yaitu :

1. Penelitian dan pengembangan diartikan sebagai sebuah proses penyelidikan yang terstruktur untuk menciptakan, mengembangkan, serta menganalisis berbagai proses, program, dan hasil pembelajaran yang memenuhi standar interkoneksi serta keunggulan internal.
2. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber terpercaya kepada audiens tertentu dengan tujuan menciptakan suasana belajar yang mendukung.
3. Video animasi termasuk dalam kategori media pembelajaran berbentuk audiovisual yang menggabungkan suara dan gambar bergerak, sehingga menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.
4. Media interaktif adalah media yang dirancang untuk mempermudah siswa memberikan respons selama penggunaannya.
5. Pendekatan kontekstual mengacu pada metode pengajaran yang menekankan keterlibatan siswa dalam memahami materi pelajaran dan menghubungkannya dengan situasi nyata, sehingga mendorong siswa untuk menerapkannya.