

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak dasar sekaligus modal strategis bagi pembangunan bangsa. Melalui pendidikan yang berkualitas, suatu negara dapat menyiapkan generasi yang berpengetahuan, berkarakter, dan adaptif terhadap perkembangan zaman (Wibawa dkk., 2024). Di Indonesia, pemerintah terus berupaya meningkatkan mutu pendidikan melalui berbagai kebijakan. Salah satu langkah terbarunya adalah implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan kontekstual, dengan tujuan agar siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan pengalaman nyata (Fadlilah *et al.*, 2024). Kurikulum ini memberi keleluasaan bagi guru untuk berinovasi dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta tantangan abad ke-21 (Muttaqin *et al.*, 2024).

Namun, capaian belajar siswa Indonesia hingga saat ini masih menunjukkan berbagai persoalan mendasar. Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022, skor literasi membaca siswa Indonesia turun 12 poin dibandingkan tahun 2018, sehingga Indonesia berada 117 poin di bawah rata-rata internasional. Hanya sekitar 25,46% siswa yang mampu mencapai standar kompetensi minimum membaca (OECD, 2023). Pada aspek literasi sains, capaian Indonesia juga belum menggembirakan, yakni memperoleh skor 389 poin, jauh di bawah rata-rata OECD yaitu 489 poin, serta menempati peringkat 71 dari 81

negara (Kemendikbudristek, 2023). Hasil ini mengindikasikan masih rendahnya kemampuan siswa Indonesia dalam memahami konsep ilmiah sekaligus lemahnya minat belajar yang pada akhirnya memengaruhi kualitas literasi dan capaian akademik (Darman dkk., 2026).

Kondisi tersebut turut tercermin pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Mata pelajaran IPAS, hasil integrasi antara IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka, diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih holistik (Wibawa *et al.*, 2022). Melalui pembelajaran IPAS, siswa didorong untuk memahami keterkaitan konsep ilmiah dengan fenomena sosial sehari-hari melalui kegiatan observasi, eksperimen, dan diskusi (Alfatolah dkk., 2023). Namun, pada praktiknya, pembelajaran IPAS masih menghadapi sejumlah kendala, terutama terkait dengan rendahnya minat belajar siswa. Minat belajar merupakan faktor psikologis yang berpengaruh besar terhadap keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Siswa dengan minat belajar tinggi cenderung memiliki inisiatif untuk bertanya, mengeksplorasi, serta mengolah informasi secara lebih aktif. Sebaliknya, rendahnya minat belajar menyebabkan pembelajaran berlangsung pasif, mekanis, dan kurang bermakna. Ketika pembelajaran disajikan dengan metode ceramah dan media yang monoton, siswa cenderung pasif, cepat merasa bosan, dan kesulitan memahami konsep-konsep abstrak yang diajarkan (Ardana dkk., 2021).

Minat belajar merupakan salah satu factor yang dapat menentukan keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung akan menunjukkan perhatian yang lebih besar dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Wibawa dkk., 2023). Siswa yang minatnya belajar

rendah akan pasif dan kurang focus pada proses pembelajaran yang berlangsung (Adnyana & Yudaparmita, 2023). Oleh karena itu, minat belajar menjadi kebutuhan yang mendesak untuk mendukung keberhasilan implementasi pembelajaran yang bermakna di sekolah dasar.

Hasil observasi peneliti pada 10 April 2025 di SD Negeri 1 Tunjung menunjukkan bahwa capaian pembelajaran IPAS siswa kelas V masih rendah. Rata-rata nilai ulangan harian hanya mencapai 62,3, lebih rendah dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (70). Dari 30 siswa, hanya 9 siswa (30%) yang berhasil mencapai ketuntasan, sementara 21 siswa (70%) lainnya belum memenuhi standar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS secara optimal, khususnya pada materi yang bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi nyata.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di sekolah dasar negeri 1 Tunjung, diperoleh informasi bahwa rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (teacher centered). Pembelajaran didominasi oleh metode ceramah satu arah dengan penggunaan buku paket dan gambar statis sebagai media utama. Situasi ini menyebabkan interaksi antara guru dan siswa berlangsung minim, sehingga siswa kurang memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi pengetahuan, bertanya, maupun terlibat aktif selama proses pembelajaran. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan hanya mencatat penjelasan guru tanpa memahami konsep secara mendalam.

Selama kegiatan belajar berlangsung, beberapa siswa tampak kehilangan fokus, berbicara dengan teman sebangku, serta menunjukkan tanda-tanda kejenuhan karena pembelajaran kurang menarik dan monoton. Permasalahan

tersebut semakin terlihat ketika guru menyampaikan materi Cahaya dan Sifatnya yang mencakup konsep pemantulan, pembiasan, perambatan cahaya, dan spektrum warna. Materi ini menuntut kemampuan siswa untuk memahami proses dan fenomena ilmiah yang tidak dapat diamati secara langsung hanya melalui penjelasan verbal atau gambar diam. Namun, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan menyebabkan siswa kesulitan memvisualisasikan konsep-konsep tersebut. Banyak siswa masih keliru membedakan antara pemantulan dan pembiasan cahaya, belum memahami proses terbentuknya bayangan, serta mengalami kesulitan menjelaskan arah perambatan cahaya dalam kehidupan sehari-hari. Jika kondisi ini terus dibiarkan, maka pemahaman konsep IPAS siswa dikhawatirkan akan semakin rendah dan berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir ilmiah siswa.

Keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa. Selama ini, media yang digunakan guru masih terbatas pada buku teks, gambar diam, atau presentasi sederhana yang kurang interaktif. Padahal, media pembelajaran yang dirancang dengan menarik dapat berfungsi sebagai alat bantu untuk menjembatani konsep abstrak menjadi lebih nyata, sekaligus meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Aspar *et al.*, 2020). Oleh karena itu, diperlukan media inovatif yang mampu menghadirkan pembelajaran IPAS secara lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Salah satu alternatif yang potensial adalah pemanfaatan *Sparkol Video Scribe*, sebuah perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan *white board animation*. Media ini menampilkan gambar yang seolah-olah digambar secara langsung di

papan tulis disertai narasi suara, sehingga penyampaian materi menjadi lebih dinamis, sistematis, dan menarik. Dengan visualisasi yang bergerak, perpaduan teks, gambar, serta narasi, *Sparkol Video Scribe* mampu menarik perhatian siswa sekaligus membantu mereka memahami konsep abstrak secara bertahap. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media animasi semacam ini dapat meningkatkan minat belajar siswa (Nisfianoor *et al.*, 2025; Rahmadhani *et al.*, 2024). Video scribe memiliki kelebihan yaitu dapat menggabungkan gambar, suara dan desain yang menarik. Aplikasi video scribe memiliki banyak variasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan (Ilyas *et al.*, 2022). Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan *Sparkol Video Scribe* untuk materi Cahaya dan Sifatnya di tingkat sekolah dasar masih sangat terbatas.

Urgensi penelitian ini didasarkan pada rendahnya kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi Cahaya dan Sifatnya yang bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi konkret agar mudah dipahami siswa. Selain itu penelitian ini penting dilakukan karena masih terbatasnya media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar. Selain itu, kebutuhan akan media pembelajaran digital menuntut pembelajaran interaktif, inovatif, dan berpusat pada siswa. Namun hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang kurang variatif, sehingga siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan mengalami kesulitan memahami konsep ilmiah seperti pemantulan, pembiasan, serta perambatan cahaya. Oleh sebab itu, pengembangan media *Sparkol Video Scribe* diharapkan dapat menjadi Solusi terhadap rendahnya minat belajar siswa sekaligus menjadi alternatif media digital yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Selain itu, implementasi Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menghadirkan materi secara lebih menarik dan kontekstual. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Video Scribe* menjadi penting dilakukan karena dapat menyajikan kombinasi animasi, gambar, audio, dan visualisasi bergerak yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Melalui media tersebut, siswa diharapkan lebih tertarik mengikuti pembelajaran, lebih mudah memahami konsep abstrak, serta mampu meningkatkan minat dan keterlibatan belajar dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengkaji lebih lanjut dalam sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Video Scribe* Pada Materi Cahaya dan Sifatnya Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Tunjung”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan yang teridentifikasi antara lain:

- 1) Pembelajaran materi cahaya dan sifatnya masih didominasi metode ceramah serta penggunaan buku teks dan gambar statis, sehingga siswa kesulitan memahami materi.
- 2) Minat belajar siswa rendah, tercermin dari kejenuhan dan pasifnya siswa saat pembelajaran berlangsung.
- 3) Media pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif dan belum mampu

merepresentasikan konsep cahaya yang bersifat abstrak secara menarik.

- 4) Belum tersedia media pembelajaran berbasis *Sparkol Video Scribe* yang dirancang khusus untuk topik cahaya dan sifat-sifatnya pada siswa kelas V SD.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, fokus penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran *Sparkol Video Scribe* untuk materi Cahaya dan Sifatnya di kelas V SD Negeri 1 Tunjung dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa.

### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *Sparkol Video Scribe* pada materi Cahaya dan Sifatnya di kelas V SD?
- 2) Bagaimana validitas media pembelajaran *Sparkol Video Scribe* pada materi Cahaya dan Sifatnya di kelas V SD ?
- 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Sparkol Video Scribe* pada materi Cahaya dan Sifatnya di kelas V SD ?
- 4) Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Sparkol Video Scribe* pada materi Cahaya dan Sifatnya untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD ?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Untuk mengembangkan media pembelajaran *Sparkol Video Scribe* pada materi Cahaya dan Sifatnya di kelas V SD.

- 2) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *Sparkol Video Scribe* pada materi Cahaya dan Sifatnya di kelas V SD.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Sparkol Video Scribe* pada materi Cahaya dan Sifatnya di kelas V SD.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Sparkol Video Scribe* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD .

### 1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbentuk video animasi berbasis *Sparkol Video Scribe* dengan karakteristik sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran ini berbentuk video animasi interaktif berbasis *Sparkol Video Scribe*. Video menampilkan ilustrasi, teks, dan animasi tangan menggambar yang dipadukan dengan narasi suara, sehingga siswa dapat mengikuti penjelasan secara visual dan auditif.
- 2) Video berdurasi sekitar 5–10 menit dengan format MP4. Produk ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik menggunakan *YouTube*, *Google Drive*, maupun *Learning Management System (LMS)* sekolah. Resolusi video dibuat minimal 1080p (Full HD) agar tampilan gambar jelas dan nyaman dipelajari siswa.
- 3) Konten materi dalam video mencakup pengertian cahaya, sumber cahaya alami dan buatan, serta sifat-sifat cahaya. Sifat-sifat tersebut meliputi cahaya merambat lurus, cahaya dapat dipantulkan (refleksi), cahaya dapat dibiaskan (refraksi), dan cahaya dapat menembus benda bening. Setiap konsep dilengkapi contoh kehidupan sehari-hari, seperti fenomena bayangan, pantulan cermin, pembiasan pensil dalam air, serta perbedaan benda bening, buram, dan gelap.

- 4) Proses pengembangan produk menggunakan *Sparkol Video Scribe* sebagai aplikasi utama untuk animasi, serta Canva untuk membuat ilustrasi dan infografis pendukung. Laptop digunakan dalam editing, sedangkan *handphone* berfungsi sebagai perekam suara narasi.
- 5) Struktur video disusun secara sistematis, meliputi:
  - a. Bagian Pembuka  
Berisi judul dan pengantar materi.
  - b. Bagian Isi  
Berisi penjelasan materi, ilustrasi, animasi, narasi suara, tulisan tangan, serta eksperimen sederhana.
  - c. Bagian Penutup  
Berisi kesimpulan, pertanyaan refleksi, serta *QR Code* atau tautan menuju latihan soal tambahan.

## 1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1.7.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan Media *Sparkol Video Scribe* Pada Materi Cahaya dan Sifatnya di kelas V SD dilandaskan pada asumsi-asumsi sebagai berikut.

- 1) Siswa dan guru telah memiliki perangkat teknologi seperti smartphone, laptop, atau komputer yang dapat digunakan untuk mengakses dan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi ini.
- 2) Guru dan siswa kelas 5 telah memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan perangkat teknologi, seperti menonton video pembelajaran, mengakses platform digital, serta menggunakan aplikasi pendukung

pembelajaran.

- 3) Siswa kelas 5 sekolah dasar telah memiliki kemampuan membaca dan mendengar dengan baik, sehingga dapat memahami narasi dan teks yang disajikan dalam video pembelajaran secara efektif.
- 4) Sekolah telah memiliki akses internet yang cukup untuk mendukung penggunaan dan distribusi media pembelajaran ini, baik dalam proses pembelajaran langsung di kelas maupun secara daring jika diperlukan.

### 1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan yang dihadapi dalam pengembangan Media *Sparkol Video Scribe* Pada Materi Cahaya dan Sifatnya di kelas V SD adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media ini terbatas pada siswa kelas 5 sekolah dasar, sehingga produk yang dihasilkan hanya relevan untuk tingkat tersebut dan belum dapat diterapkan pada jenjang kelas lain.
- 2) Pengembangan media ini hanya mencakup materi Cahaya dan Sifatnya dalam mata pelajaran IPAS, yang berarti topik lain dalam pembelajaran sains belum termasuk dalam cakupan media ini.
- 3) Media pembelajaran ini tidak mencakup eksperimen langsung yang dapat dilakukan secara fisik oleh siswa, sehingga pengalaman pembelajaran masih bergantung pada visualisasi animasi yang disediakan dalam video.
- 4) Beberapa siswa yang kurang familiar dengan teknologi atau memiliki akses terbatas ke perangkat digital di rumah mungkin mengalami kendala dalam mengakses dan memanfaatkan media ini secara optimal.

## 1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari salah paham dengan sejumlah istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diberikan pembatasan istilah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, metode, atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi. Media ini dapat berupa cetak (seperti buku dan modul), audio (seperti rekaman suara), visual (seperti gambar dan diagram), maupun digital interaktif (seperti video animasi dan aplikasi berbasis teknologi). Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk membuat proses belajar lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa.
- 2) *Sparkol Video Scribe* adalah sebuah *software* yang digunakan untuk membuat video animasi berbasis *whiteboard animation*, di mana gambar, teks, dan ilustrasi tampak digambar secara bertahap di layar seolah-olah ditulis oleh tangan. *Software* ini memungkinkan penyajian materi pembelajaran dengan cara yang lebih dinamis dan interaktif, sehingga membantu meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan. *Video Scribe* sering digunakan dalam dunia pendidikan karena mampu menyajikan informasi secara visual dan naratif, yang dapat meningkatkan daya ingat serta keterlibatan siswa dalam proses belajar.
- 3) Materi Cahaya dan Sifatnya adalah salah satu topik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SD yang membahas tentang sumber cahaya, bagaimana cahaya bergerak, serta berbagai sifat yang dimilikinya. Pemahaman mengenai cahaya dan sifatnya sangat penting karena

berkaitan erat dengan berbagai fenomena dalam kehidupan sehari-hari, seperti bagaimana manusia dapat melihat, cara kerja kacamata dan lensa kamera, serta penggunaan alat-alat optik seperti periskop.

- 4) Minat belajar adalah kecenderungan seseorang untuk tertarik, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Minat belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk metode pengajaran, media yang digunakan, lingkungan belajar, serta relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan memiliki motivasi yang kuat dalam memahami serta menguasai materi pelajaran

