

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi di era saat ini berkembang pesat. Kemajuan teknologi dan informasi telah membawa perubahan yang signifikan di berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan yang saat ini dikenal dengan istilah pendidikan abad ke-21 (Laksana, 2021). Abad ke-21 dipandang sebagai era pengetahuan, di mana arus informasi berkembang pesat seiring kemajuan teknologi (Nurohmah dkk., 2023). Pendidikan abad ke-21 menekankan pada penguasaan berbagai keterampilan, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta keterampilan informasi, media, dan teknologi (Banarsari dkk., 2023). Dalam konteks ini, teknologi memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi seperti komputer, tablet, dan *smartphone* memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai sumber belajar, termasuk video, gambar, serta aplikasi edukatif yang mampu memperkaya pengalaman belajar siswa (Thana & Hanipah, 2023). Penerapan pendidikan abad ke-21 berbasis teknologi ini diintegrasikan ke dalam kurikulum yang diterapkan saat ini.

Kurikulum Merdeka merupakan suatu bentuk inovasi dalam sistem pendidikan Indonesia yang dirancang sebagai paradigma baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Zumrotun dkk., 2024). Kurikulum merdeka memberikan kebebasan dalam menentukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan

karakteristik siswa (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Penerapan kurikulum merdeka memberikan fleksibilitas dalam merancang pembelajaran sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan menyenangkan (Mustoip, 2023). Selain itu, Kurikulum Merdeka mendorong proses pembelajaran yang inovatif, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa (Aulia dkk., 2023). Salah satu implementasi nyata dari kurikulum merdeka tercermin dalam penggunaan media pembelajaran, yang memiliki peranan penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif.

Pada hakekatnya media pembelajaran diartikan sebagai alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan alat atau komponen yang digunakan sebagai perantara dalam proses interaksi antara siswa dengan sumber belajar serta lingkungan belajar (Angga dkk., 2024). Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu yang mendukung penyampaian materi ajar dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Alimuda dkk., 2023). Media pembelajaran berperan penting dalam penyampaian materi secara efektif karena dapat meningkatkan keterlibatan dan fokus siswa dalam proses pembelajaran (Widiastuti dkk., 2024). Selain itu, media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa (Maharani., 2023). Upaya dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik, kebutuhan, variasi gaya belajar, serta kondisi lingkungan siswa (Sa'i & Jinan, 2022). Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran salah satunya pada pembelajaran IPAS.

Harapan pembelajaran IPA di sekolah dasar tidak hanya terpusat pada teori, namun juga memberikan pengalaman praktis agar siswa dapat lebih aktif dan kreatif dalam memahami serta mengaplikasikan ilmu pengetahuan alam dalam kehidupan sehari-harinya (Purnama dkk., 2024). Melalui pembelajaran IPA di sekolah dasar siswa dilatih untuk memiliki keterampilan abad 21 salah satunya literasi sains. Literasi sains memegang peranan yang sangat penting untuk menyiapkan peserta didik yang berkualitas, tangguh, dan mampu bersaing di tingkat internasional (Irsan, 2021).

Kenyataannya literasi sains siswa masih sangat rendah. Hal ini sejalan dengan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022, menunjukkan skor literasi sains Indonesia mengalami penurunan sejumlah 13 poin dari hasil PISA tahun 2018. Literasi sains Indonesia pada tahun 2022 memperoleh skor rata-rata sebesar 383, sementara skor rata-rata literasi sains OECD adalah sebesar 489 (OECD, 2023). Faktor yang menyebabkan rendahnya literasi sains yaitu penggunaan sumber belajar yang masih terbatas pada buku paket yang disediakan oleh sekolah, hal ini membuat siswa cenderung bosan dan kurang fokus dalam memahami materi pelajaran.

Selain itu, pendekatan pembelajaran yang kurang kontekstual, pembelajaran IPA atau sains pada dasarnya mencakup fenomena alam di sekitar siswa. Pembelajaran IPA atau sains idealnya menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual dengan mengaitkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Namun kenyataannya pembelajaran IPA di sekolah dasar masih cenderung bersifat hafalan dan belum dikaitkan dengan

konteks nyata. Kondisi ini membuat siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang pada akhirnya berdampak literasi sains menurun (Wibawa dkk., 2023).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas V pada tanggal 15 Maret 2025 di SD N 5 Selat menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas V, yang ditemukan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai standar kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Berikut disajikan hasil pencatatan dokumen di SD Negeri 5 Selat pada Lampiran 3.

Berdasarkan data dari Lampiran 3. hasil pencatatan dokumen SD Negeri 5 Selat di kelas V, diperoleh 79% siswa belum memenuhi standar kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran, sementara 21% siswa lainnya telah mencapai ketuntasan. Hal ini mencerminkan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar IPAS adalah kurangnya perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Bahkan, selama proses pembelajaran berlangsung, sejumlah siswa terlihat bermain dan menunjukkan ketidaktertarikan terhadap pelajaran yang diajarkan.

Sementara itu, di SD Negeri 5 Selat telah tersedia sarana dan prasarana yang memadai seperti, LCD, laptop, wifi. Namun pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum diterapkan secara optimal. Hal ini dilihat dari penggunaan media yang mengandalkan buku paket sebagai media dalam penyampaian materi

yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu, aktivitas pembelajaran cenderung bersifat satu arah, di mana siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dan mencatat informasi yang diberikan, sehingga kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, solusi alternatif yang diberikan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan mengembangkan media *flashcard* digital berbantuan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di Sekolah Dasar. Penggunaan media ini disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan saat ini yaitu kurikulum merdeka. Selain itu, tersedianya sarana dan prasarana, seperti LCD, laptop, wifi yang mendukung untuk menerapkan media *flashcard* digital berbantuan video animasi.

Media *flashcard* digital sebagai suatu media pembelajaran yang diterapkan untuk memperbaiki daya ingat dan pemahaman terhadap materi dengan pendekatan yang sederhana serta efektif (Sapitri dkk., 2025). Selain itu, media *flashcard* digital sebagai kartu yang memuat gambar, teks, atau simbol yang digunakan untuk membantu mengingat atau mengarahkan siswa dengan konten yang terdapat pada kartu, serta merangsang pemikiran dan minat siswa sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Hoerudin, 2024). Alasan pemilihan media *flashcard* digital sebagai salah satu media pembelajaran yang terinspirasi dari permainan yang sedang populer di kalangan siswa saat ini, yaitu permainan kartu (Krisdiana & Jamaludin, 2023). Media *flashcard* digital digunakan untuk menyampaikan konten materi pembelajaran serta membantu siswa dalam mengingat dan menganalisis materi yang diajarkan (Shafa dkk., 2022). Dengan

adanya media *flashcard* digital membantu siswa untuk memperluas jangkauan pandangannya, yang di mana siswa dibiasakan untuk melihat sejumlah kata yang tertera dalam kartu dalam satu kali pandangan (Heryati, dkk., 2022).

Video animasi sebagai media pembelajaran yang dapat didengarkan, dilihat dan diamati secara langsung bagi siswa (Afrilia dkk., 2022). Video animasi salah satu media pembelajaran yang menyajikan bentuk audio visual yang berisi gambar bergerak dengan menyertakan elemen suara (Susilo & Widiya, 2021). Dengan adanya video animasi diharapkan mampu membangkitkan minat serta mendorong siswa untuk berpikir secara kritis (Sae & Radia, 2023). Penggunaan video animasi membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah memahami materi yang dipelajari (Putri dkk., 2025). Video animasi dirancang dengan gambar-gambar, animasi, musik, teks bacaan, dan audio yang dikemas dalam bentuk video sehingga siswa termotivasi untuk memperhatikan materi yang disampaikan melalui cerita yang menarik (Ariani dkk., 2021).

Integrasi media *flashcard* digital ke dalam video animasi membantu siswa dalam memahami konsep abstrak dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan adanya media pembelajaran membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep-konsep materi yang bersifat abstrak sehingga lebih mudah dipahami (Ranting & Wibawa, 2022). Keunggulan dari penggunaan media *flashcard* digital berbantuan video animasi ini bisa diakses dimana saja dan kapan saja sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan keunggulan media pembelajaran yang memiliki sifat fleksibel, sehingga memberikan kemudahan bagi

siswa untuk belajar secara mandiri (Widyawati & Sukadari., 2023). Pengembangan *flashcard* digital berbantuan video animasi dalam pembelajaran IPAS dapat memperjelas konsep-konsep materi yang dianggap sulit bagi siswa. Materi Topik A. Memakan dan Dimakan, B. Transfer Energi Antarmakhluk Hidup, C. Ekosistem yang Harmonis menjadi salah satu materi dalam pengembangan media *flashcard* digital berbantuan video animasi ini. Pada umumnya materi ini bisa divisualkan secara nyata namun pada pengembangan media ini diilustrasikan secara maya, hal ini dilakukan agar siswa dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuannya.

Adapun beberapa hasil penelitian pendukung dalam pengembangan media *flashcard* digital berbantuan video animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa, salah satunya yaitu media *smart flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Laksana & Putra, 2024). Kemudian, media *e-flashcard* yang dikembangkan efektif dalam pembelajaran IPA (Febriany & Bektiningsih, 2025). Penggunaan media video animasi sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Sari dkk., 2024). Media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Asih dkk., 2023). Berdasarkan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa adanya kesenjangan penelitian yaitu belum ditemukan penelitian yang mengembangkan media pembelajaran *flashcard* digital berbantuan video animasi untuk materi IPAS kelas V. Penelitian sebelumnya umumnya hanya berfokus pada salah satu variabel secara terpisah, yakni penggunaan *flashcard* digital atau video animasi.

Dengan demikian, maka dalam penelitian ini dikembangkan sebuah media pembelajaran *flashcard* digital berbantuan video animasi yang berjudul

”Pengembangan *Flashcard* Digital Berbantuan Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di Sekolah Dasar”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Hasil belajar siswa yang masih rendah dan banyaknya siswa yang belum tuntas nilainya.
- 1.2.2 Pemanfaatan sarana dan prasarana di sekolah seperti proyektor, LCD, laptop, dan internet sebagai pendukung media pembelajaran belum optimal.
- 1.2.3 Penggunaan media yang lebih mengandalkan media papan tulis dan buku paket yang disediakan sekolah sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar.
- 1.2.4 Siswa cenderung mendengarkan dan mencatat informasi yang diberikan sehingga siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran.
- 1.2.5 Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah untuk menghindari perluasan masalah sehingga penelitian dapat dilakukan lebih fokus untuk mendapatkan hasil yang optimal.

Penelitian ini difokuskan pada masalah utama yaitu pengembangan *flashcard* digital berbantuan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa

kelas V di Sekolah Dasar, dengan batasan materi yaitu topik Harmonis dalam Ekosistem. *Flashcard* berbantuan video animasi ini dirancang sesuai dengan materi dan penggunaan animasi agar lebih menarik dalam pembelajaran.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana rancangan bangun *flashcard* digital berbantuan video animasi pada hasil belajar IPAS siswa kelas V di Sekolah Dasar?
- 1.4.2 Bagaimana kevalidan *flashcard* digital berbantuan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di Sekolah Dasar?
- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan *flashcard* digital berbantuan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di Sekolah Dasar?
- 1.4.4 Bagaimana keefektifan *flashcard* digital berbantuan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di Sekolah Dasar?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Mendeskripsikan rancangan bangun *flashcard* digital berbantuan video animasi pada hasil belajar IPAS siswa kelas V di Sekolah Dasar.
- 1.5.2 Mengetahui kevalidan *flashcard* digital berbantuan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di Sekolah Dasar.
- 1.5.3 Menguji kepraktisan *flashcard* digital berbantuan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di Sekolah Dasar.

1.5.4 Menguji keefektifan *flashcard* digital berbantuan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di Sekolah Dasar.

## 1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa *flashcard* digital berbantuan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada Topik Harmoni dalam Ekosistem. Media *flash card* digital berbantuan video animasi ini dirancang dengan mengintegrasikan *flashcard* digital dengan video animasi yang dibuat untuk memotivasi siswa sehingga hasil belajarnya dapat meningkat. Model yang digunakan dalam media ini yaitu menggunakan model ADDIE yang diantaranya analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Adapun spesifikasi produk yang diharapkan, yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Media *flashcard* digital berbantuan video animasi ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva.

1.6.2 Penggunaan aplikasi Canva untuk mendesain *flashcard* digital, mengedit video animasi dengan menggunakan karakter animasi yang menarik.

1.6.3 Penggunaan aplikasi Capcut untuk mengedit audio pembelajaran pada media *flashcard* digital berbantuan video animasi.

1.6.4 Media *flashcard* digital berbantuan video animasi menggabungkan kombinasi berupa teks, *flashcard* digital (kartu bergambar), audio, dan animasi untuk menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6.5 Media ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja sehingga memudahkan siswa atau pendidik dalam menggunakannya.

1.6.6 Media *flashcard* digital berbantuan video animasi untuk membantu pendidik dalam penyampaian materi dengan cara yang menarik.

1.6.7 Media *flashcard* digital berbantuan video animasi membantu siswa dalam memahami materi melalui animasi yang menarik.

### **1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Adapun asumsi dalam pengembangan media *flashcard* berbantuan video animasi, yaitu sebagai berikut.

1.7.1 Melalui media *flashcard* digital berbantuan video animasi dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS Topik Harmonis dalam Ekosistem di kelas V Sekolah Dasar.

1.7.2 Dengan adanya media ini dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi dengan kreatif dan inovatif.

1.7.3 Melalui media *flashcard* digital berbantuan video animasi membantu siswa termotivasi dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan penyampaian materi yang jelas dan disampaikan melalui animasi yang menarik.

Selain asumsi, adapun keterbatasan pengembangan *flashcard* digital berbantuan video animasi, yaitu sebagai berikut.

1.7.4 Pengembangan *flashcard* digital berbantuan video animasi memiliki keterbatasan, hal ini dikarenakan media yang dikembangkan cenderung dapat

digunakan oleh siswa kelas V di Sekolah Dasar yang sesuai dengan karakteristik siswa.

1.7.5 Dalam pengembangan *flashcard* digital berbantuan video animasi terbatas dalam bagian materi mata pelajaran IPAS kelas V dengan Topik Harmonis dalam Ekosistem.

1.7.6 Media yang dikembangkan berupa *flashcard* digital berbantuan video animasi cenderung bisa digunakan apabila adanya fasilitas yang mendukung, seperti LCD, Laptop, dan Internet.

## 1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan persepsi terhadap luasnya permasalahan yang ada, maka terdapat definisi istilah dalam penelitian ini yang digunakan untuk mengembangkan produk yang diinginkan. Adapun beberapa istilah-istilah yang berkaitan dengan pengembangan *flashcard* digital berbantuan video animasi, yaitu sebagai berikut.

### 1.8.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum dipahami sebagai alat bantu yang digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran, sehingga membantu dalam menyampaikan materi dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Media *Flashcard* Digital

Media *flashcard* digital didefinisikan sebagai kartu yang memuat gambar, teks, atau simbol yang digunakan untuk mendukung ingatan atau mengarahkan siswa terhadap konten yang terdapat pada kartu. Media *flashcard* digital ini

diterapkan untuk membantu dalam menyampaikan konten materi pembelajaran serta membantu siswa dalam mengingat dan menganalisis materi yang diajarkan.

#### 1.8.2 Video Animasi

Video animasi didefinisikan sebagai suatu media pembelajaran yang menyajikan bentuk audio visual yang mengandung gambar bergerak dengan melibatkan elemen suara. Video animasi dibuat dengan gambar-gambar, animasi, musik, teks bacaan, dan audio yang dikemas dalam bentuk video sehingga siswa termotivasi untuk memperhatikan materi yang disampaikan.

#### 1.8.3 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

IPAS merupakan integrasi antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPAS diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang nyata bagi siswa dalam memahami fenomena yang berkaitan dengan alam dan sosial.

#### 1.8.4 Hasil Belajar

Hasil belajar diartikan sebagai pencapaian siswa dalam bentuk evaluasi setelah melakukan proses pembelajaran dengan menilai aspek pengetahuan, keterampilan berpikir dan kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.