

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini akan diuraikan delapan pokok, yakni: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang di harapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (8) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam meningkatkan perkembangan suatu negara, pendidikan menjadi salah satu hal yang sangat penting dan perlu diberikan perhatian yang lebih. Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting untuk dikembangkan dalam suatu negara karena dapat membentuk modal sosial masyarakat (Nurrijal, 2024). Modal sosial masyarakat tersebut yang menentukan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) pada suatu negara. Oleh karena itu berbagai unsur yang membangun pendidikan akan menentukan kualitas pendidikan itu pula. Pendidikan menurut Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, menerangkan bahwa “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. Pendidikan merujuk pada pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hidup yang berpengaruh positif terhadap perkembangan individu (Pristiwanti dkk., 2022). Melalui pendidikan terjadi proses perubahan sikap dan tingkah laku pada individu maupun kelompok dalam usaha mendewasakan manusia dengan jalan pengajaran,

pelatihan, serta upaya mendidik (Rahman dkk., 2022). Hasil belajar siswa menjadi indikator keberhasilan dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga upaya untuk memaksimalkan hasil belajar siswa menjadi perhatian utama dalam pembelajaran (Suyuti dkk., 2023). Untuk mencapai tujuan tersebut, hendaknya proses pembelajaran dikemas dalam kegiatan yang inovatif.

Inovatif dalam proses pembelajaran artinya menggunakan pendekatan dan metode pembelajaran yang baru, kreatif dan relevan, sehingga mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif. Pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara penuh dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan sehingga mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran (Andini & Ndona, 2024). Salah satu cara untuk meningkatkan pembelajaran yaitu dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses kegiatan pembelajaran (Yanti dkk., 2024). Teknologi berperan sebagai sarana informasi dan komunikasi dalam setiap pembelajaran termasuk mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di sekolah dasar.

Pembelajaran IPAS merupakan gabungan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penggabungan ilmu sosial tersebut bertujuan untuk peserta didik agar mampu menyelesaikan permasalahan di sekitar mencangkup lingkungan alam maupun lingkungan sosial (Hasanah dkk., 2023). Melalui pembelajaran IPAS, diharapkan peserta didik mampu memandang objek secara holistik, mengembangkan keterampilan berpikir mengenal alam dan sosial, serta menguatkan profil pelajar Pancasila (Astuti, 2022). Berdasarkan organisasi *The Programme for Internasional Student Assessment* (PISA) memberikan tes untuk menguji kemampuan peserta didik dalam memecahkan permasalahan yang

rumit, berpikir kritis, serta berkomunikasi yang efektif mendapatkan hasil bahwa kemampuan dalam bidang matematika, membaca dan sains mengalami penurunan pada tahun 2022 dibandingkan tahun 2018. Berfokus pada kemampuan sains, penguasaan sains di Indonesia hanya mencapai 7%. Hal ini menjadi tantangan besar dalam dunia pendidikan di Indonesia, termasuk di SDN 2 Perean yang masih dihadapkan dengan permasalahan rendahnya hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan pencatatan hasil belajar siswa kelas V di SDN 2 Perean, ditemukan permasalahan mengenai hasil belajar siswa yang tergolong rendah terutama pada mata pelajaran IPAS materi Pengelompokkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan. Diketahui, dari 25 siswa kelas V SDN 2 Perean, hanya 20 % atau setara dengan 5 siswa yang mampu meraih nilai dengan predikat baik yakni, rentangan nilai kurang dari 89. Kemudian 24% atau setara dengan 6 siswa yang memperoleh nilai dengan predikat cukup yakni, rentangan nilai kurang dari 79. Kemudian, 40% atau setara dengan 10 siswa yang memperoleh nilai dengan predikat kurang yakni, rentangan nilai kurang dari 64. Serta 16% atau setara dengan 4 siswa yang memperoleh nilai dengan predikat sangat kurang yakni, rentangan nilai kurang dari 30.

Berdasarkan data yang diperoleh, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Perean pada mata pelajaran IPAS dengan materi Pengelompokkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan belum mencapai hasil yang optimal. Terdapat kesenjangan antara harapan peserta didik untuk memperoleh hasil belajar dengan predikat sangat baik, yaitu pada rentang nilai 90–100, dengan kenyataan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas V SDN 2 Perean hanya sebesar 63,4. Dengan demikian, hasil belajar siswa masih tergolong dalam kategori kurang atau

rendah. Kesenjangan ini dapat disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor internal seperti rendahnya minat dan motivasi belajar siswa, serta faktor eksternal seperti penggunaan metode atau strategi pembelajaran yang masih konvensional dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut juga diperkuat dengan hasil wawancara di SDN 2 Perean dengan wali kelas V yaitu Putu Krisna Negarani S.Pd yang menyatakan bahwa hasil belajar nilai KKTP siswa dalam mata pelajaran IPAS kurang optimal karena cenderung masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, seperti ceramah, tanya jawab dan penugasan. Biasanya guru memberikan penjelasan pada awal kegiatan lalu memberikan latihan soal. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih mengandalkan buku. Hal tersebut menyebabkan proses kegiatan pembelajaran menjadi monoton, hanya berpusat pada guru dan kurang bervariasi. Siswa cenderung acuh tak acuh dalam kegiatan pembelajaran karena dirasa kurang menarik, sehingga mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran kurang maksimal dan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan gaya belajar siswa kelas V yang cenderung memiliki gaya belajar audio visual maka diperlukan untuk dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik. Hal tersebut menjadi fondasi dalam pemilihan media pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu inovasi terhadap media pembelajaran diyakini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Agetania, 2022). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu menggunakan media video pembelajaran.

Video merupakan media audio visual yang mencakup penglihatan dan pendengaran. Video pembelajaran dapat memberikan kesempatan untuk peserta didik menjelajahi topik dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, melalui video pembelajaran dapat membantu guru dalam menarik minat siswa dalam kegiatan proses pembelajaran sehingga pembelajaran akan berlangsung lebih efektif dan membawa dampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa (Agustini & Ngarti, 2020). Video dapat dimodifikasikan dengan menggunakan model pembelajaran yang ada. Salah satunya yakni menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Hal ini dapat mendorong dan memperbaiki suasana belajar agar lebih aktif, pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, namun berpusat pada siswa. Model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. PBL dapat meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang dipelajari (Hartatik, 2022).

Penggunaan video animasi dalam penelitian ini dipilih karena mampu menyajikan konsep materi secara konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Animasi dapat memvisualisasikan hal-hal abstrak menjadi lebih nyata, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami perbedaan jenis-jenis makanan hewan. Selain itu, video animasi lebih interaktif dibandingkan media konvensional karena menggabungkan gambar, gerak, suara, dan warna yang dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Model *Problem Based Learning* (PBL) dipilih sebagai landasan pengembangan media karena berorientasi pada penyelesaian masalah kontekstual yang mampu melatih kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, dan kemandirian belajar siswa. PBL juga sejalan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student centered*), sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses penemuan pengetahuan. Melalui model ini, siswa tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga membangun pemahamannya sendiri berdasarkan permasalahan yang diberikan.

Implementasi model PBL dalam video animasi diwujudkan melalui penyajian alur pembelajaran yang mengikuti sintaks PBL. Video diawali dengan penyajian permasalahan kontekstual mengenai pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sebagai tahap orientasi terhadap masalah. Selanjutnya, video mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi permasalahan, mengamati karakteristik setiap hewan, serta mengumpulkan informasi melalui materi yang disajikan. Pada tahap berikutnya, siswa didorong untuk menganalisis informasi, mendiskusikan solusi bersama kelompok, dan mengelompokkan hewan sesuai jenis makanannya. Di akhir pembelajaran, video menyajikan evaluasi dan refleksi sehingga siswa dapat mempresentasikan hasil pemecahan masalah serta mengevaluasi ketepatan jawaban yang diperoleh. Dengan demikian, video animasi tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang memfasilitasi seluruh tahapan Problem Based Learning sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa.

Didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Susanti dkk. (2024) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dapat menyampaikan materi secara menarik, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan minat siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Ramdani dkk. (2022) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ayuni & Dafit (2024) menunjukkan bahwa media video animasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif yang mampu meningkatkan minat, motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Berbasis PBL pada Materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas V SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka terdapat beberapa identifikasi permasalahan yang ditemukan, yakni:

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Perean yang tergolong rendah dengan nilai rata-rata 63,4 dengan predikat kurang.
2. Metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan.

3. Media pembelajaran yang kurang variatif dan menarik, hanya mengandalkan buku yang tersedia.
4. Siswa yang cenderung acuh tak acuh karena dirasa pembelajaran kurang menarik minat siswa sehingga mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
5. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Pendekatan dalam pembelajaran mengarah pada *teacher centered* atau berpusat pada guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka perlu diberi pembatasan masalah pada penelitian ini. Pembatasan masalah pada penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan video animasi berbasis PBL pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di kelas V SDN 2 Perean yang berjumlah 25 orang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi serta pembatasan masalah, maka dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media video animasi berbasis PBL pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan untuk meningkatkan hasil belajar di kelas V SD?
2. Bagaimana validitas pengembangan media video animasi berbasis PBL pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan untuk meningkatkan hasil belajar di kelas V SD?

3. Bagaimana kelayakan pengembangan media video animasi berbasis PBL pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan untuk meningkatkan hasil belajar berdasarkan jenis makanan di kelas V SD?
4. Bagaimana efektivitas media video animasi berbasis PBL pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan untuk meningkatkan hasil belajar di kelas V SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas , adapun tujuan yang di harapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun media video animasi berbasis PBL pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makananan untuk meningkatkan hasil belajar di kelas V SD.
2. Untuk mengetahui validitas pengembangan media video animasi berbasis PBL pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan untuk meningkatkan hasil belajar di kelas V SD.
3. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media video animasi berbasis PBL pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan untuk meningkatkan hasil belajar di kelas V SD.
4. Untuk mengetahui efektivitas media video animasi berbasis PBL pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan untuk meningkatkan hasil belajar di kelas V SD.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa video animasi berbasis PBL pada mata pelajaran IPAS materi pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanan. Video animasi ini dapat digunakan oleh guru di berbagai situasi dan kondisi pembelajaran. Oleh karena itu diharapkan dengan adanya media video animasi ini dapat mengefisienkan waktu pembelajaran namun tidak sampai melewatkan isi dari materi pelajaran yang diberikan. Adapun spesifikasi produk pengembangan video animasi ini sebagai berikut:

1. Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini berupa media video animasi pada mata pelajaran IPAS materi pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanan di kelas V SDN 2 Perean.
2. Pokok bahasan yang digunakan dalam media ini yaitu pelaksanaan sintaks model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*).
3. Media video animasi ini dapat digunakan dengan menayangkannya di depan kelas menggunakan proyektor atau dengan meminta siswa untuk mengakses melalui perangkat pribadi yang dimiliki apabila tidak dapat melakukan pembelajaran secara langsung di kelas.
4. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan aplikasi capcut yang berisikan teks serta suara yang sesuai dengan materi dan aplikasi lain yang mendukung.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan video animasi berbasis PBL pada mata pelajaran IPAS materi pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanan di kelas V SD ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan, yakni:

1.7.1 Asumsi Pengembangan

1. Media video animasi berbasis PBL pada mata pelajaran IPAS materi pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanan diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa sekaligus memberikan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.
2. Video animasi ini digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPAS materi pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanan.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan media video animasi berbasis PBL ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa di kelas V SDN 2 Perean.
2. Penelitian pengembangan ini hanya menghasilkan produk berupa video animasi berbasis PBL untuk membantu mengatasi permasalahan yang dialami, serta meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanan di kelas V SDN 2 Perean.
3. Pengaplikasian video animasi ini hanya dilakukan terbatas pada lingkungan sekolah SDN 2 Perean khususnya kelas V.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah- istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dari itu perlu untuk memberikan batasan- batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan ialah sebuah proses menyempurnakan atau merancang suatu produk melalui beberapa tahap agar menghasilkan produk yang akan diujicoba serta dimanfaatkan dalam pembelajaran dikelas. Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE.
2. Model ADDIE memiliki 5 (lima) tahapan utama, yakni: (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, dan (5) *Evaluation*.
3. Media video animasi berbasis PBL merupakan sebuah video animasi yang berdasar pada orientasi peserta didik pada sebuah permasalahan yang ada dilingkungan sekitarnya.
4. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada proses memecahkan suatu permasalahan yang diberikan. Adapun sintaks dari model pembelajaran ini, yakni: (1) mengorientasikan siswa pada masalah, (2) mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil, dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada Kurikulum Merdeka. Mata pelajaran ini mengimplementasikan konsep-konsep dasar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
6. Materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan adalah proses klasifikasi hewan menurut pola makan mereka yang bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang keragaman hayati serta peran penting hewan

dalam menjaga keseimbangan ekosistem, sehingga membantu siswa memahami interaksi makhluk hidup dalam lingkungan secara menyeluruh.

7. Hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

