

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang mendukung peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuan dari proses ini adalah supaya siswa bisa mengendalikan diri, punya kepribadian yang baik, cerdas, berbudi luhur, dan memiliki keterampilan yang bisa bermanfaat bagi diri sendiri maupun masyarakat, baik melalui pendidikan formal, non-formal, maupun informal. (Isnaini & Fanreza, 2024).

Pendidikan adalah fondasi utama untuk menciptakan peradaban yang lebih maju. Sebagai proses yang terstruktur, pendidikan tidak hanya fokus pada pengembangan potensi individu tapi juga berfungsi untuk membentuk masyarakat yang berkualitas. Dari perspektif sistem, pendidikan dipandang sebagai keseluruhan yang terdiri dari berbagai komponen yang saling terhubung dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Pendekatan ini memungkinkan analisis mendalam terhadap berbagai dinamika di dunia pendidikan sekaligus memberikan solusi yang terintegrasi terhadap masalah yang dihadapi (Handayani dkk., 2025).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran dalam sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk membekali siswa dengan konsep dasar sains dan cara berpikir ilmiah untuk memahami fenomena alam. IPAS diajarkan dari SD sampai SMP, sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.

Pembelajaran IPAS menekankan pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi siswa agar mereka bisa memahami lingkungan sekitarnya melalui proses 'menemukan' dan 'melakukan.' Pendekatan ini membantu siswa mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Belajar IPAS bukan hanya soal menghafal konsep, tapi tentang proses menemukan konsep itu sendiri. Selama proses pembelajaran, guru tidak hanya menyampaikan informasi; mereka juga bisa mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar. (Dua dkk., 2021).

Kemajuan dalam ilmu pengetahuan mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Teknologi Pendidikan tidak bisa dipisahkan dari masalah, karena Teknologi Pendidikan dikembangkan untuk menyelesaikan dan mengatasi masalah yang muncul dalam pembelajaran di sekolah (Sudarma, I. K., & Sudhita, I. W. R, 2015). Guru diharapkan bisa menggunakan media yang sesuai dengan zamannya, termasuk alat-alat sederhana tapi efektif. Guru perlu memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi belajar sehingga bisa membantu siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran mencakup segala hal, baik manusia, benda, maupun lingkungan sekitar, yang bisa digunakan untuk menyampaikan atau mentransmisikan pesan dalam pembelajaran, sehingga bisa menarik perhatian, minat, pemikiran, dan perasaan siswa selama kegiatan belajar (Daniyati dkk., 2023).

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan di kelas V SD Negeri 4 Kaliuntu, terlihat bahwa disekolah tersebut pemanfaatan media pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran berlangsung. Kurangnya pengelolaan kelas dalam proses

pembelajaran juga menjadi salah satu penyebab siswa merasa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan metode pembelajaran yang digunakan kurang inovatif sehingga siswa sering merasa bosan dan siswa dapat kehilangan minat belajar. Dilihat dari jumlah total 34 orang siswa kelas V SD Negeri 4 Kaliuntu, 20% siswa masih mendapatkan nilai dibawah rata-rata pada penilaian formatif pada materi Rantai Makanan. Dilihat dari hasil belajar siswa diatas maka dari itu ditemukan permasalahan bahwa pemahaman konsep siswa yang masih belum mencapai indikator, yang mengakibatkan hasil belajar siswa belum maksimal. Dikarenakan siswa belum dapat menjelaskan konsep dengan kata-kata sendirinya, siswa masih belum mampu memberikan contoh yang relevan dengan konsep yang telah dipelajari, siswa belum dapat mengidentifikasi karakteristik atau sifat-sifat konsep yang telah dipelajarinya, dan siswa belum menerapkan konsep yang telah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-harinya. Dilihat dari masalah yang telah di paparkan diatas maka diperlukan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik dan inovatif saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Memahami konsep adalah bagian penting dari proses belajar, terutama di mata pelajaran IPAS yang menuntut siswa tidak hanya mengingat fakta, tapi juga bisa menjelaskan, menerapkan, dan menghubungkan berbagai fenomena alam secara logis (Janah & Hidayati, 2025). Siswa yang memiliki pemahaman konsep yang baik akan bisa membangun pengetahuan secara bermakna, jadi belajar nggak cuma berhenti di hapalan. Saat ini, pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kalangan siswa SD di Indonesia masih dianggap rendah. Hal ini tercermin dari hasil *Programme for International Student*

Assessment (PISA) tahun 2022, yang menunjukkan bahwa skor Indonesia berada pada kategori rendah (OECD, 2023). Hasil yang rendah menunjukkan bahwa sebagian besar siswa Indonesia masih berada pada tahap dasar menguasai pengetahuan sains, di mana mereka hanya bisa mengingat, mengenali, dan mengidentifikasi informasi ilmiah berdasarkan fakta sederhana. Mereka belum mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti menjelaskan sesuatu secara ilmiah, merancang dan merencanakan penelitian, menafsirkan data yang dikumpulkan, atau memverifikasi keakuratan data yang mereka dapatkan (Hadiprayitno dkk., 2020). Keterbatasan dalam keterampilan berpikir kritis dan analitis membuat penguasaan konsep IPAS kurang optimal. Akibatnya, siswa kesulitan memahami fenomena ilmiah secara mendalam dan juga sulit menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media pembelajaran bisa meningkatkan minat, motivasi, dan semangat belajar siswa, bahkan bisa berdampak positif pada kondisi psikologis mereka. Belajar yang baik nggak bisa lepas dari peran media sebagai alat pendukung dalam proses belajar (Fuadatus Sholihah dkk., 2019). Media tidak hanya membantu menyampaikan materi secara lebih efektif, tetapi memperkuat pemahaman siswa. Media ini sangat penting dalam belajar IPAS, terutama topik seperti magnet, listrik, dan teknologi di kelas 5 SD, yang butuh visualisasi agar siswa tidak cuma membayangkan konsepnya. Guru perlu menghadirkan media yang menarik dan tidak membosankan, serta menggunakan teknologi informasi supaya proses belajar lebih hidup dan interaktif (Dewi & Handayani, 2021).

Salah satu media yang bisa digunakan guru adalah video animasi. Video animasi adalah media yang menggabungkan audio dan visual dengan bercerita

menggunakan langkah-langkah animasi. Animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampak bergerak di panggung atau berubah bentuk, ukuran, warna, rotasi, atau properti lainnya (Nurani dkk., 2022). Film digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi yang dianggap bisa diterima dengan cepat. Video biasanya berdasarkan cerita fiksi atau kejadian nyata, sering menggunakan momen kehidupan sehari-hari dalam membuat alur cerita film. Film memiliki beberapa elemen kunci dalam proses produksinya, termasuk produser, sutradara, penulis skenario, sinematografer, aktor atau aktris, sutradara musik, editor, dan desainer suara. Media pembelajaran yang dirancang secara inovatif, seperti video animasi berbasis Problem Based Learning, diharapkan bisa menyelesaikan masalah-masalah ini. Dengan visual yang menarik dan menyajikan materi secara kontekstual melalui masalah dunia nyata, media ini bisa membantu siswa memahami konsep lebih dalam dan bermakna (Sumampan, Sudarma, & Simamora, 2022). Penyajian materi dalam bentuk narasi visual juga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Dilihat dari pemaparan diatas, hal ini masih perlu diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wardana dkk., 2024). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi sebagai alat bantu belajar IPAS, khususnya pada topik magnetisme, listrik, dan teknologi. Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi), studi ini dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif melalui validasi ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan skor rata-rata 84%. Video animasi yang dikembangkan terbukti bisa meningkatkan efektivitas, motivasi, dan pemahaman siswa dalam belajar, sehingga dianggap

sebagai inovasi yang mendukung proses pembelajaran IPAS.

Peningkatan minat belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru (Sudarma & Prabawa, 2021). Guru memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar, dimana guru dituntut untuk berhasil membelajarkan siswa (Agung, A. G., & Sudarma, I. K, 2018). Keberhasilan pembelajaran di dalam kelas ini tidak luput dari cara mengajar pendidik dan cara belajar peserta didik (Sudarma, I. K., & Jampel, I. N, 2018). Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas, guru harus berusaha menciptakan situasi dan kondisi yang sesuai dengan kebutuhan siswa, agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan materi-materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dan dipahami oleh siswa (Wayan dkk., 2013). Menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar yang dimaksud adalah kemampuan untuk memahami konsep, sikap, dan keterampilan bertindak yang diperoleh siswa setelah menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga mereka bisa menerapkan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari (Ardana dkk., 2013). Guru perlu bisa memotivasi siswa dalam belajar seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini, di mana dalam proses belajar baik pendidik maupun siswa mulai memanfaatkan teknologi informasi yang semakin maju (Sagita dkk., 2018). Menggunakan media pembelajaran seperti video animasi jelas bisa membantu menyajikan materi secara visual dan interaktif, tapi tanpa pendekatan yang tepat, siswa masih bisa kesulitan memahami konsep yang diajarkan. Salah satu pendekatan yang efektif adalah Problem

Based Learning (PBL), yang menekankan pemberian masalah dunia nyata untuk memicu berpikir kritis dan kolaboratif. Dengan menggabungkan media video animasi dengan pendekatan PBL, siswa tidak hanya terlibat secara visual, tapi juga aktif dalam proses pembelajaran, sehingga minat dan pemahaman mereka terhadap materi bisa meningkat secara signifikan.

Menurut Devi dan Bayu. (2020), Model Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan belajar yang dimulai dengan menyajikan masalah nyata yang relevan dengan materi pelajaran. Model ini merupakan alternatif efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan membentuk sikap siswa. Melalui *Problem Based Learning*, siswa didorong untuk aktif dalam proses pemecahan masalah, seperti mengumpulkan informasi, mengolah data, memverifikasi, dan menarik kesimpulan (Tampubolon dkk., 2024).

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Erander dkk. (2023), penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan dan efektivitas video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. Menggunakan model pengembangan 4-D, penelitian ini melibatkan siswa kelas VA (kontrol) dan VB (eksperimen) di SDN 63 Lubuklinggau. Instrumen yang digunakan meliputi wawancara, kuesioner, dan tes esai untuk pretest dan posttest. Hasil validasi untuk konten, bahasa, dan desain video menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dan tanggapan siswa pun positif. Uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep dengan skor gain sedang sebesar 66%, yang berarti video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* efektif

dibandingkan hanya menggunakan buku teks.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dipandang perlu untuk mengembangkan penelitian ini yang bertujuan untuk pengembangan video animasi pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* guna meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Setelah mengidentifikasi kesulitan siswa dalam memahami konsep-konsep IPAS secara mendalam dan bermakna, peneliti mengambil judul penelitian “Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar.”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) Kurangnya inovasi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses mengajar di dalam kelas, sehingga pembelajaran di dalam kelas menjadi kurang menarik bagi siswa.
- 2) Rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi IPAS dikarenakan siswa sulit memahami materi yang konsepnya abstrak.
- 3) Minimnya ketersediaan media pembelajaran IPAS di dalam kelas terutama pada media digital.
- 4) Proses pembelajaran yang hanya berpatokan pada buku pegangan siswa dan guru saja.
- 5) Media yang digunakan kurang bervariasi sehingga siswa kesulitan untuk memahami konsep-konsep yang sulit diajarkan jika media yang digunakan kurang efektif.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memastikan fokus penelitian yang tepat dan mencapai tujuan yang optimal, penelitian ini akan dibatasi dalam beberapa aspek. Adapun batasan penelitian ini difokuskan pada video animasi pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* serta untuk mengukur pemahaman konsep siswa kelas V SD pada materi Rantai Makanan dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, tenaga, dan kemampuan yang dimiliki peneliti. Pada judul pengembangan video animasi pembelajaran berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana rancang bangun media video animasi berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa mata pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar?
- 2) Bagaimana validitas media video animasi pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar?
- 3) Bagaimana kepraktisan media video animasi pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar?
- 4) Bagaimana efektivitas penggunaan video animasi pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, adapun tujuan penelitian yang dapat di harapkan oleh peneliti yaitu:

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media video animasi berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa mata pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.
- 2) Untuk mengetahui validitas media video animasi pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media video animasi pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas penggunaan video animasi pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media video animasi pembelajaran materi rantai makanan mata pelajaran IPAS. Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran ini sebagai berikut:

- 1) Produk ini berupa media pembelajaran dalam bentuk video animasi bergerak yang mengandung unsur 3D dengan materi Rantai Makanan.
- 2) Pada media video animasi ini akan terdiri dari 2 bagian yaitu pada bagian pertama akan menyajikan penjelasan mengenai materi rantai makanan dan pada bagian kedua akan menyajikan soal interaktif yang sesuai dengan materi rantai

makanan.

- 3) Adapun keunggulan produk video animasi pembelajaran ini bila digunakan dalam proses pembelajaran sebagai berikut.
 1. Video animasi ini dapat memberikan tampilan yang lebih mendekati kenyataan karena di desain dalam bentuk video animasi 3D, sehingga siswa lebih menarik dan dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi.
 2. Video animasi ini memiliki tampilan yang lebih realistis dan menarik, dikarenakan video animasi 3D ini cenderung dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman konsep siswa dibandingkan dengan video animasi 2D.
 3. Video animasi ini akan dilengkapi dengan soal-soal interaktif yang dirancang untuk membantu siswa memahami lebih dalam materi yang telah dipelajari, sehingga mereka dapat mengukur pemahaman dan meningkatkan keterampilan mereka secara efektif.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan media video animasi pembelajaran ini sebagai berikut.

- 1) Asumsi pengembangan
 - a. Dalam proses pembelajaran di kelas, belum pernah memanfaatkan video animasi pembelajaran *Berbasis Problem Based Learning*
 - b. Sekolah memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk mendukung penggunaan media video animasi pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* ini
 - c. Media video animasi pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

- 2) Keterbatasan pengembangan
 - a. Media video animasi ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD Negeri 4 Kaliuntu. Media video animasi ini hanya dapat digunakan untuk siswa kelas V sekolah lain yang memiliki karakteristik yang sama.
 - b. Media video animasi ini hanya terbatas pada materi Rantai Makanan saja pada mata pelajaran IPAS.

1.8 Definisi Istilah

Guna menghindari adanya kesalahpahaman terhadap beberapa istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Media video animasi adalah alat belajar yang menggunakan teknologi animasi 3D untuk menyajikan materi pelajaran secara interaktif, menarik, dan mudah dipahami, sehingga bisa membantu guru menyampaikan pelajaran dan meningkatkan kualitas belajar siswa.
- 2) Pembelajaran Berbasis Masalah, atau *Problem Based Learning*, adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah nyata, di mana pendekatan ini bisa mendorong siswa untuk belajar secara aktif. Siswa diajak untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bisa bekerja sama sebagai tim.
- 3) Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah kelas yang dirancang untuk membantu siswa memahami hubungan antara manusia, alam, dan lingkungan sosial. Mata pelajaran ini fokus pada pemahaman konsep ilmiah dan sosial yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

- 4) Pemahaman konsep adalah kemampuan seorang siswa untuk menjelaskan, memahami, dan menerapkan ide atau pengetahuan dari materi yang telah mereka pelajari dengan benar dan tepat.

