

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah masalah yang sangat penting dalam kehidupan. Bukan saja sangat penting, bahkan masalah pendidikan itu sama sekali tidak bisa dipisahkan dari kehidupan. Pendidikan menjadi media yang memiliki pengaruh untuk menentukan arah kesuksesan negara. Pendidikan merupakan tonggak utama dalam proses pengembangan sumber daya manusia. Salah satu yang terpenting dari tujuan pendidikan nasional adalah peningkatan kualitas sumber daya manusia (Ulfa, 2020). Suatu pendidikan yang efisien dibutuhkan proses pembelajaran yang cocok, dimana kelas merupakan fasilitas pendidikan yang mengasyikkan serta memberikan kebebasan siswa mengutarakan ide serta gagasannya dan guru mengeksplorasi kreativitas siswa dengan menanamkan pengetahuan yang bermacam-macam. (Novyanti et al., 2022).

Masa globalisasi serta digitalisasi warga Indonesia dikala ini dituntut untuk menjadi manusia yang mempunyai pengetahuan luas dan mempunyai ketrampilan yang bermutu supaya bisa meningkatkan keahlian serta ketrampilan dalam proses pendidikan. Oleh sebab itu, diharapkan adanya upaya dalam melaksanakan aktivitas pendidikan yang menarik. Bersamaan dengan pertumbuhan teknologi dan komunikasi, timbul bermacam media pendidikan interaktif yang bisa meningkatkan daya tarik serta dapat menambah efisiensi proses belajar. Media pendidikan interaktif (aplikasi, video, dan game edukatif), mengadakan metode baru yang dapat mengantarkan pembelajaran lebih menarik serta interaktif. Dengan demikian, pengembangan media interaktif untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah dasar menjadi sangat relevan serta dibutuhkan (Fahira Arsyaf et al., 2022). Media pembelajaran memiliki kedudukan besar dalam aktivitas belajar karena dengan media pembelajaran nantinya dapat

membantu proses penyampaian materi dari guru kepada siswa maupun sebaliknya. Media pendidikan sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa, oleh sebab itu guru diharapkan kreatif dalam memilih media pembelajaran dengan baik (Azizatunnisa et al., 2022).

Pendidikan pada masa saat ini dengan adanya kemajuan teknologi serta komunikasi sangatlah membantu dalam memberikan pengajaran menggunakan media untuk menyampaikan pembelajaran yang lebih menarik dalam proses pendidikan. Di masa digital saat ini, inovasi dalam pembelajaran menjadi terus berarti dalam menarik perhatian belajar siswa. Salah satu upaya dalam meningkatkan keterlibatan siswa yaitu melalui pemakaian media pendidikan interaktif. Media pendidikan interaktif ini dapat menghasilkan pembelajaran yang mengasyikkan serta meningkatkan siswa ikut berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar (Lestari & Salsabila, 2023).

Menurut hasil wawancara terhadap Ibu Ratna Utaminingsih, S.Pd. SD., M.Pd selaku guru kelas VI A di SD Negeri Kesugihan Kidul 01 yang dilaksanakan pada tanggal 4 Desember 2024 (dapat dilihat di lampiran 3), beliau menjelaskan bahwa mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa kelas VI adalah mata pelajaran IPAS pada materi listrik. Materi listrik yang dimaksud disini adalah energi terbarukan. Dimana perlunya pemahaman konsep yang mendalam terkait energi terbarukan yang harus dipahami oleh siswa karena pada materi ini banyak siswa yang kesulitan memahami konsep-konsep dasar energi terbarukan karena konsep ini sangat abstrak bagi mereka dan sulit dibayangkan. Selain itu, dari hasil evaluasi belajar siswa yang masih banyak dibawah standar penilaian KKTP (Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran). Adapun untuk hasil evaluasi belajar IPAS materi energi terbarukan ini menunjukkan 50% siswa masih belum memenuhi standar KKTP (Nilai 3 tahun terakhir dapat dilihat di lampiran 5). Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Solikati, 2021) yang menyebutkan bahwa materi listrik merupakan materi yang sulit bagi siswa karena pada pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tentang materi ini menunjukkan hasil

belajar yang kurang memuaskan. Sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan belajar minimal yang sudah ditentukan.

Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara penggunaan metode yang biasa digunakan dalam kegiatan belajar yaitu menggunakan metode ceramah, menggunakan benda konkret dan dengan menggunakan buku pegangan LKS dan buku pegangan guru. Hal demikian mempengaruhi kurangnya keantusiasan siswa selama proses pembelajaran IPAS pada materi energi terbarukan. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Lestari & Salsabila, 2023) juga menyebutkan bahwa saat pembelajaran, guru memberikan materi melalui ceramah yang tidak didukung oleh media. Metode ini membuat siswa kesulitan untuk menangkap pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil wawancara beberapa penyebab rendahnya hasil belajar IPAS pada materi energi terbarukan siswa kelas VI adalah belum adanya penggunaan media pembelajaran dalam materi tersebut seperti media berbasis digital ataupun dengan menggunakan alat peraga. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Patika & Surmilasari, 2023) menyebutkan bahwa saat ini belum ada bahan ajar yang secara khusus dibuat oleh guru untuk menunjang peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa khususnya terhadap pelajaran IPA sehingga hasil belajar siswa pada materi energi terbarukan juga kurang memuaskan.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara motivasi siswa dalam belajar juga berdampak pada proses pendidikan dan pembelajaran yang menyebabkan siswa hanya belajar di sekolah dan apabila di rumah siswa belajar hanya ketika memiliki tugas saja yang diberikan guru untuk dikerjakan di rumah. Selain itu beberapa siswa juga kurang minat saat proses pembelajaran yang dilakukan apabila tidak belajar sambil bermain seperti menggunakan media digital maupun menggunakan alat peraga oleh sebab itu ada beberapa siswa yang mengalami ketertinggalan dalam pemahaman materi (Hasil angket menyebutkan bahwa 71,4%

siswa kurang minat dalam belajar, contoh hasil angket dapat dilihat di lampiran 6). Selain itu pernyataan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nadia, 2022) mengungkapkan bahwa masih rendahnya aktivitas dan minat siswa dalam belajar yang mengakibatkan hasil belajar siswa masih banyak yang berada dibawah kriteria ketuntasan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor dalam proses pembelajaran. Salah satunya kurangnya inovasi guru dalam menggunakan media pembelajaran. Tentunya ini mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan sehingga berakibat pada kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran yang berdampak pada penurunan hasil belajar siswa.

Dari keterangan yang diberikan dalam wawancara guru juga terkendala dengan kurangnya fasilitas sekolah karena hanya ada 4 proyektor saja sehingga siswa terkadang diizinkan membawa *handphone* karena tidak kebagian proyektor maupun ketika diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Hidayati et al., 2024) menjelaskan bahwa fasilitas dan infrastruktur yang kurang memadai, menjadi salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi kurangnya belajar siswa.

Cara untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut yang telah dijelaskan yaitu dengan menggunakan video animasi yang bisa diakses secara offline maupun online sehingga dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Hutabri & Putri, 2019) mengungkapkan bahwa dengan adanya media pembelajaran interaktif berupa video animasi siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar, media juga bisa di akses menggunakan *handphone* yang membuat siswa juga dapat belajar di rumah secara mandiri dengan bantuan orang tua. Dengan menggunakan media yang dilengkapi dengan gambar dan outline yang dapat bergerak dapat membuat siswa lebih tertarik pada pelajaran IPAS tentang materi energi terbarukan dan dapat dipandang sebagai media yang menarik karena konsepnya tidak menampilkan narasi saja akan tetapi bisa dengan gambar atau

video animasi pembelajaran yang akan membuat siswa lebih gampang dalam memahami materi yang diberikan (Hasil angket menyebutkan bahwa 90,4% siswa menyukai pembelajaran berbasis digital, contoh angket dapat dilihat di lampiran 6). Pembelajaran di sekolah bisa terlaksana dengan baik apabila penyampaian dari guru bisa memberikan uraian kepada siswa dengan baik. Pemilihan tata cara serta media pembelajaran yang digunakan yaitu fasilitas dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa juga ikut mempengaruhi terhadap proses belajar. Pemakaian tata cara serta media yang pas dapat menghindarkan siswa dari rasa kantuk serta bosan, terlebih untuk mata pelajaran yang memiliki banyak materi yang sifatnya abstrak seperti materi IPAS (Annisa & Simbolon, 2018).

Aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik ialah menggunakan media canva untuk membuat media pembelajaran video animasi. Aplikasi tersebut bisa menampilkan berbagai keaktifan suara, gambar, video, teks dan ilustrasi serta komponen menarik lainnya sesuai kebutuhan presentasi yang ideal sehingga bisa membuat siswa fokus pada contoh mengingat penampilannya yang menarik. Dari penjelasan di atas membuat peneliti ingin melakukan pengembangan media dengan menggunakan aplikasi canva untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan. Menurut informasi yang diperoleh berdasarkan hasil wawancara, pengembangan media video animasi perlu dilakukan di SD Negeri Kesugihan Kidul 01. Oleh karena itu peneliti juga akan mengembangkan media video animasi yang dibuat menggunakan canva untuk membantu siswa kelas VI dalam memahami materi energi terbarukan.

Dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi yang sesuai, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep energi terbarukan dan bisa mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan media pembelajaran untuk materi energi terbarukan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Selain itu, media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang

lebih efektif, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini akan membahas proses pengembangan, implementasi, dan evaluasi media pembelajaran interaktif yang dirancang khusus untuk siswa kelas VI SD.

Media pembelajaran berbasis visual dapat meningkatkan pemahaman konsep ilmiah pada anak Sekolah Dasar. Penggunaan animasi terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta membantu memperkuat ingatan jangka panjang melalui visualisasi yang berulang dan dinamis. Selain itu, animasi membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami, sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Juwairiah et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa. Anak-anak pada usia sekolah dasar memang cenderung lebih tertarik dengan gambar, warna, dan Gerakan. Media animasi menyediakan konten yang menarik secara visual dengan karakter-karakter yang hidup dan bergerak. Hal ini dapat memikat perhatian anak-anak dan membuat mereka lebih fokus dalam proses pembelajaran (Sari & Yatri, 2023). Penggunaan media dalam Pelajaran IPA sangatlah banyak manfaatnya diantaranya yaitu untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, minat, rangsangan, kegiatan belajar, serta hasil belajar kognitif yang lebih maksimal. Dalam pembelajaran IPA di SD tidak dapat dipisahkan dari media pembelajaran, karena banyak materi pembelajaran IPA yang sulit dijelaskan secara lisan ataupun menggunakan media cetak seperti buku. Dengan penggunaan media video interaktif dalam pelajaran IPA dengan materi Perubahan Energi diharapkan siswa mampu menerima materi pembelajaran dengan lebih baik serta mampu mendapat hasil belajar yang maksimal (Gunawan, 2020).

Penggunaan media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva yang telah dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dalam penggunaannya, aplikasi Canva memberikan kemudahan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan keterampilan dan kreativitas teknologi. Penggunaan media pembelajaran Canva

juga mempermudah dan menghemat waktu bagi guru dalam merancang materi pembelajaran serta memberikan kemudahan dalam menjelaskan materi kepada siswa. Desain dari aplikasi Canva mampu menambah daya tarik siswa dalam proses belajar melalui penyajian bahan ajar yang bervariasi. Melalui penggunaan media pembelajaran video berbasis Canva, siswa dapat memperoleh Gambaran yang jelas tentang konsep yang sedang dipelajari. Mereka secara tidak langsung diajak untuk terus memahami konsep tersebut dan melatih kemampuan mereka. Dengan demikian, siswa dapat mempelajari materi secara berulang-ulang dan memanfaatkan media audio visual yang disajikan melalui aplikasi tersebut (Restu Kurnia & Titin Sunaryati, 2023). Menurut (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022) Hasil desain canva berupa media visual, yang mana jika dikaitkan dengan pembelajaran IPA akan memudahkan guru dalam proses penyampaian materi pelajaran. Sebagaimana fungsi media pembelajaran yang merupakan suatu wahana menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran yang mampu mengkondisikan peserta didik untuk belajar

Penelitian ini memiliki kebaruan dengan penelitian terdahulu yakni dalam hal topik dan tujuan yang dibahas seperti pada (Mashuri, 2020), adapun persamaannya adalah sama-sama membahas tentang pengembangan media pembelajaran video animasi, sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini membahas tentang materi volume bangun ruang di kelas V, sedangkan penelitian yang sedang peneliti lakukan adalah tentang materi energi terbarukan di kelas VI. Selanjutnya dari penelitian yang dilakukan oleh (Nurfijriah, 2024) memiliki persamaan sama-sama membahas tentang penelitian pengembangan media energi terbarukan sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini membahas tentang media miniature pltb di kelas V sedangkan penelitian yang sedang peneliti lakukan adalah menggunakan video animasi di kelas VI. Berdasarkan penjabaran yang sudah dijelaskan maka dari itu peneliti ingin membuat penelitian dengan judul sebagai berikut:

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI MATERI ENERGI TERBARUKAN UNTUK SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah yang ada adalah sebagai berikut:

1. Kesulitan dalam menanamkan konsep tentang pemahaman IPAS materi energi terbarukan kepada siswa menjadikan hasil evaluasi belajar siswa 50% dibawah standar KKTP.
2. Penggunaan metode yang biasa digunakan dalam kegiatan belajar menggunakan metode ceramah.
3. Belum adanya penggunaan media pembelajaran pada materi energi terbarukan.
4. Motivasi dan minat belajar siswa masih kurang pada materi listrik energi terbarukan yang menyebabkan hasil belajar masih rendah.
5. Kurangnya fasilitas sekolah karena hanya ada 4 proyektor saja.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi beberapa permasalahan di atas, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran video animasi untuk mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dengan materi energi terbarukan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang timbul berdasar identifikasi masalah yang dijelaskan adalah:

1. Bagaimana langkah pengembangan media video animasi pada materi energi terbarukan, di SDN Kesugihan Kidul 01?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi pada materi energi terbarukan kelas VI SDN Kesugihan Kidul 01?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video animasi pada materi energi terbarukan kelas VI SDN Kesugihan Kidul 01?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video animasi materi energi terbarukan di SDN Kesugihan Kidul 01 menggunakan model ADDIE melalui beberapa langkah yaitu, analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi pada materi energi terbarukan kelas VI SDN Kesugihan Kidul 01.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran video animasi pada materi energi terbarukan kelas VI.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk referensi tambahan tentang pengembangan media pembelajaran yang baik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Manfaat teoritis pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Dengan adanya penggunaan video animasi sebagai media pembelajarannya, diharapkan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, baik pembelajaran yang berlangsung saat di dalam kelas ataupun pembelajaran yang dilakukan mandiri oleh siswa.

- b. Media pembelajaran video animasi ini bisa dijadikan sebagai referensi penelitian lain atau selanjutnya dan masih bisa dikembangkan lagi di sekolah lain.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Media pembelajaran ini membantu siswa memahami materi pembelajaran, meningkatkan semangat belajar dan mampu mendukung minat belajar siswa.

b. Bagi Guru

Memberikan informasi tentang pemilihan media pembelajaran video animasi yang menarik dan tepat sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Video animasi yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi yang lebih kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa, terutama bagi mereka yang lebih cepat menangkap informasi melalui media visual.

c. Bagi Peneliti

Dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam pembuatan media pembelajaran video animasi menggunakan canva.

d. Bagi Sekolah

Memberikan informasi bagi pihak sekolah akan pentingnya penggunaan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran lebih optimal.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media yang dikembangkan berupa video animasi
2. Media ini dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi canva.
3. Video yang dikembangkan ini mudah diakses kapan pun dan di mana pun.
4. Tampilan video menggunakan animasi
5. Sasaran produknya yaitu siswa kelas VI SDN Kesugihan Kidul 01.