

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah cabang ilmu yang mengkaji berbagai fenomena alam melalui pengamatan terhadap fakta, konsep, dan hukum yang telah terbukti kebenarannya melalui proses penelitian atau kajian ilmiah (Wandini et al., 2022). Efektivitas pembelajaran IPA dapat tercermin dari strategi pembelajaran yang dirancang serta penggunaan perangkat pembelajaran oleh guru di dalam kelas. Perangkat pembelajaran tersebut mencakup rencana pembelajaran, penyampaian materi, dan penggunaan media pembelajaran (Fitriyati et al., 2020).

Suatu pembelajaran dianggap efektif apabila tujuan yang telah dirancang dapat dicapai, serta terjadi peningkatan minat belajar dan hasil belajar peserta didik (Setyosari, 2020). Salah satu cara untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif adalah dengan memilih media pembelajaran yang selaras dengan materi yang diajarkan serta sesuai dengan karakteristik siswa. Menurut Gerlach dan Ely, media pembelajaran merupakan sarana fotografis, grafis, atau elektronik yang digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan menyajikan kembali informasi baik secara visual maupun verbal (Sumiharsono & Hasanah, 2017).

Terbatasnya bahan ajar, keterbatasan waktu, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dapat menjadi kendala yang menghambat proses pembelajaran (Rahmawati & Zidni, 2019). Oleh karena itu, dibutuhkan media sebagai sarana penunjang untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Menurut Aspahani et al. (2020) bahwa media pembelajaran yang disertai dengan gambar memiliki pengaruh tiga kali lebih besar dibandingkan dengan media yang hanya mengandalkan teks.

Media pembelajaran bisa berbentuk perangkat lunak maupun perangkat keras yang dirancang secara sadar dan terstruktur untuk menyampaikan informasi serta membangun interaksi dalam proses belajar (Aspahani et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran membantu peserta didik dalam memahami materi, sekaligus memfasilitasi pengembangan kemampuan dan kompetensi baru secara lebih efektif. Semakin efektif media pembelajaran yang diterapkan, semakin optimal pula komunikasi dan interaksi yang terjalin antara guru dan

siswa. Situasi semacam ini mampu mendukung proses belajar-mengajar secara positif melalui terbentuknya suasana kelas yang hidup, interaktif, serta komunikatif.

IPAS merupakan perpaduan antara mata pelajaran IPA dan IPS, yang memungkinkan siswa mempelajari berbagai fenomena alam dan sosial yang saling terhubung. Mata pelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan literasi sains, serta mempersiapkan siswa agar lebih mampu memahami dan mendalami ilmu-ilmu alam maupun sosial yang lebih kompleks (Hasanah et al., 2023). Pelaksanaan mata pelajaran IPAS berlangsung selama dua semester, dengan fokus pada pengetahuan alam di semester pertama dan pengetahuan sosial di semester kedua. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang studi yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam raya, beserta hubungan timbal balik yang terjadi di antara unsur-unsur tersebut (Alfatonah et al., 2023).

IPAS yang dirancang sebagai satu kesatuan diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Namun, dalam pelaksanaannya, guru sebagai pendidik sekaligus pelaksana kurikulum seringkali menyampaikan konten pembelajaran IPAS secara terpisah, baik untuk IPA maupun IPS (Septiana, 2023). Pada pembelajaran IPAS mengacu pada profil pelajar pancasila dimana siswa dapat mengerjakan tugas mandiri, bergotong royong, dan bernalar kritis.

Dalam proses pembelajaran, khususnya saat kegiatan belajar berlangsung, peserta didik akan mampu mengaitkan konsep-konsep yang dipelajari dengan pemahaman mereka berdasarkan pengalaman langsung dan konkret. Penyajian materi dalam pembelajaran difokuskan agar siswa dapat memahami dan menguasai konsep dalam satu bidang studi (Hakim, 2018). Tema berperan sebagai sarana untuk memperkenalkan beragam konsep materi secara terpadu kepada peserta didik (Suhelli, 2020).

Karakteristik pembelajaran meliputi integrasi antar mata pelajaran yang tidak kaku, pendekatan yang berpusat pada peserta didik, pemberian pengalaman langsung, penyajian materi lintas bidang, fleksibilitas dalam pelaksanaan, serta penggunaan metode belajar sambil bermain yang menyenangkan guna mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Nasution, 2019). Pembelajaran diharapkan menjadi wadah bagi peserta didik untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam konteks kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru perlu menyajikan proses pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung, agar siswa lebih mudah memahami materi dan mampu menggunakannya dalam konteks nyata.

Dalam proses belajar, diperlukan metode yang mampu menarik perhatian peserta didik dan menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga mereka menjadi lebih antusias serta lebih mudah mengingat dan memahami materi. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting. Guru mengharapkan adanya media yang tidak hanya memotivasi peserta didik, tetapi juga mempermudah mereka dalam memahami materi, sekaligus membantu guru dalam menyampaikan pelajaran dengan lebih efektif.

Agar peserta didik lebih mudah memahami materi, perancangan kegiatan pembelajaran perlu didukung oleh strategi yang tepat, baik melalui pemilihan model, metode, maupun media yang digunakan. Perkembangan pesat di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut para pendidik untuk meningkatkan kreativitas dalam pemanfaatan media pembelajaran. Kemajuan IPTEK mendorong lahirnya inovasi-inovasi baru dalam pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses belajar (Pasampuri et al., 2024). Salah satu media berbasis teknologi yang efektif dalam mendorong semangat belajar siswa adalah penggunaan video sebagai alat bantu pembelajaran.

Media video menyajikan kombinasi antara visual bergerak dan audio untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik dan interaktif. Sebagai salah satu bentuk bahan ajar non-cetak, media ini memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi secara jelas dan informatif, serta dapat disajikan langsung kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Media video merupakan media kombinasi yang melibatkan indra pendengaran dan indra penglihatan. Video kerap dikenal sebagai media audio-visual karena menggabungkan elemen suara dan gambar (Darimi, 2020). Video dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk berbagai jenis topik atau materi ajar.

Media video memberikan peluang bagi peserta didik untuk berdiskusi dan mengungkapkan pendapat mereka terhadap tayangan yang telah disaksikan bersama. Penggunaan video membuat penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih maksimal, dan dalam kondisi tertentu, dapat mengambil alih sebagian peran guru. Hal ini dikarenakan penyajian materi dapat dilakukan melalui media, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membantu dan mempermudah proses belajar peserta didik (Barokah et al., 2024).

Merujuk pada pembahasan yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran perlu terus dikembangkan. Media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung yang dapat berbentuk audio, visual, atau gabungan keduanya, dengan tujuan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Pemanfaatan media perlu diselaraskan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, serta mempertimbangkan aspek kemenarikan agar dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Aspek kemenarikan dapat diwujudkan dengan mengintegrasikan konsep pembelajaran ke dalam media yang diperkaya dengan animasi, suara, maupun gambar. Salah satu contohnya adalah penggunaan video pembelajaran.

Dengan menggunakan media video, konsep-konsep yang abstrak dapat dijelaskan secara lebih konkret, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi serta merangsang daya imajinasi dan pola pikir mereka. Selain itu, video juga membantu siswa mengaitkan materi yang dipelajari dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu contoh media video pembelajaran yang relevan dan telah dimanfaatkan di berbagai sekolah adalah video berjudul “Gaya di Sekitar Kita (Materi IPAS Kelas 4 Fase B Kurikulum Merdeka)” oleh Indah Dwi Apriani di platform YouTube, yang menyajikan materi gaya dengan animasi dan penjelasan yang jelas dan terstruktur. Video ini memberikan gambaran nyata bagaimana gaya bekerja dalam kehidupan sehari-hari melalui animasi dan dialog sederhana yang mudah dimengerti anak usia sekolah dasar. Namun, pada praktiknya, masih banyak guru yang menyampaikan pembelajaran tanpa memanfaatkan media seperti video, padahal media ini dinilai mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar siswa.

Peneliti melaksanakan studi awal melalui kegiatan analisis kebutuhan. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV yang dilakukan di SD N Kuripan 04, dapat diketahui fasilitas yang ada sudah cukup lengkap, menurut Ayub Arief Fanani guru kelas IV di antaranya adalah tersedianya LCD sebagai sarana pendukung pembelajaran. Akan tetapi belum di fungsikan dengan baik, guru lebih berpedoman dengan buku siswa dan buku pendamping saja, sedangkan untuk inovasi penggunaan media khususnya pada materi gaya di sekitar kita belum pernah penggunaan media pembelajaran yang mampu membangkitkan minat belajar siswa, khususnya media berbasis teknologi dan video pembelajaran yang dapat dirancang sesuai kebutuhan, menjadi salah satu strategi yang efektif, sehingga nilai yang diperoleh kurang maksimal masih ada anak yang mendapatkan nilai yang dibawah KKTP. Selain itu, gaya belajar siswa di kelas VI ternyata beragam. Hal tersebut diketahui berdasarkan data yang dimiliki guru, sehingga membutuhkan media video untuk menunjang berbagai gaya belajar.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Maolida et al., (2023) mengenai pengembangan media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva untuk siswa kelas IV, diperoleh hasil bahwa tingkat kelayakan dari ahli materi berada pada kategori sangat baik

dengan skor 3,727. Penilaian dari ahli media juga menunjukkan hasil yang sangat baik dengan skor 3,6105, dan dari ahli nilai-nilai keislaman diperoleh persentase kelayakan sebesar 85,71%. Tanggapan dari peserta didik tergolong sangat menarik, dengan skor 3,4733 pada uji coba kelompok kecil dan 3,5692 pada uji coba lapangan. Sementara itu, respons guru terhadap media ini juga sangat positif, dengan skor 3,7085. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran video berbasis Canva yang dikembangkan dalam penelitian tersebut dinilai layak digunakan dalam pembelajaran materi 'gaya di sekitar kita' di kelas IV.

Dengan demikian, berdasarkan masalah yang terdapat pada kelas IV SD Negeri Kuripan 04 maka dibutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih mudah. Salah satu media yang efektif untuk tujuan tersebut adalah media video, karena dapat menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dapat diidentifikasi masalah pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Fasilitas yang tersedia tergolong memadai, salah satunya adalah keberadaan LCD sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Namun, pemanfaatannya masih belum optimal karena guru cenderung hanya mengandalkan buku siswa dan buku pendamping.
2. Inovasi dalam penggunaan media, khususnya pada materi *Gaya di Sekitar Kita*, belum pernah melibatkan media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa, terutama media berbasis teknologi seperti video pembelajaran yang dapat dirancang secara menarik dan sesuai kebutuhan pembelajaran.
3. Nilai yang diperoleh kurang maksimal masih ada anak yang mendapatkan nilai yang di bawah KKTP.
4. Gaya belajar siswa di kelas IV ternyata beragam, hal tersebut diketahui berdasarkan data yang dimiliki guru, sehingga membutuhkan media video untuk menunjang berbagai gaya belajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka diperlukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terarah dan fokus. Penelitian ini dibatasi pada masalah kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, khususnya pada materi *Gaya di Sekitar Kita* untuk siswa kelas IV SD. Penelitian akan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi yang bertujuan untuk

meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah pemahaman konsep gaya dalam kehidupan sehari-hari.

D. Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media video animasi terhadap Gaya Di Sekitar Kita kelas IV SD Negeri Kuripan 04 ?
2. Bagaimana kelayakan media video animasi yang pada materi Gaya Di Sekitar Kita kelas IV SD Negeri Kuripan 04?
3. Bagaimana kepraktisan media video animasi materi gaya di sekitar kita kelas IV SD Negeri Kuripan 04?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan peneliti ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui tahapan pengembangan media video animasi materi Gaya Di Sekitar Kita kelas IV SD Negeri Kuripan 04.
2. Untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan materi Gaya Di Sekitar Kita kelas IV SD Negeri Kuripan 04.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media yang digunakan pada materi gaya di sekitar kita kelas IV SD Negeri Kuripan 04.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diharapkan temuan ini dapat memberikan sejumlah manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan serta menambah khazanah ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa
 - 1) Membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah.
 - 2) Meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
 - 3) Dapat meningkatkan antusias belajar karena penyampaian pembelajaran yang menyenangkan.
 - b. Bagi guru

- 1) Dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan media alternatif dalam proses pembelajaran.
- 2) Memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa secara lebih efektif.
- 3) Meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan berupa pengembangan media pembelajaran Video Animasi untuk Gaya Di Sekitar Kita kelas IV SD Negeri Kuripan 04 dengan spesifikasi produk yang dihasilkan yaitu:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran Video Animasi berisi Gaya Di Sekitar Kita kelas IV SD Negeri Kuripan 04.
2. Produk di tunjukan untuk siswa kelas IV SD Negeri Kuripan 04.
3. Video menggunakan LCD.
4. Menggunakan gambar yang menarik.
5. penayangan video mencakup tentang pengertian gaya, macam-macam gaya, dan pengaruh gaya.
6. Durasi video animasi 15 menit.
7. Aplikasi canva untuk pembuatan media