

DAFTAR LAMPIRAN

1. Dokumentasi Wawancara dan Impementasi	80
2. Wawancara.....	81
3. Silabus.....	85
4. Kisi-Kisi LKPD	94
5. Soal LKPD	95
6. Validasi Ahli Media.....	102
7. Validasi Ahli Materi	105
8. Respon Peserta Didik.....	108
9. Hasil Pretest	109
10. Hasil Posttest.....	110
11. Hasil Angket Keseluruhan Siswa.....	111
12. Surat Izin Penelitian	113
13. Surat Selesai Penelitian.....	113
14. Media Video Animasi	114

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Definisi dari Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) kata pendidikan berasal dari kata ‘didik’ serta mendapatkan imbuhan ‘pe’ dan akhiran ‘an’, sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing. Dapat didefinisi pengajaran ialah sebuah cara perubahan etika serta prilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka mematangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan. (pristiwanti, badariah, hidayat, & dwi, 2022). Melalui hal tersebut, sekolah sebagai lembaga pendidikan telah secara cermat menata atau menyusun berbagai jenis lingkungan, termasuk lingkungan pendidikan yang memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang berbeda-beda agar siswa memperoleh pengalaman pendidikan yang baik sehingga dapat meningkatkan kemampuan diri.

Memperoleh sesuatu pengalaman pendidikan, tidak lari dari kegiatan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Dalam sebuah proses pembelajaran, peserta didik harus berperan aktif dengan kata lain peserta didik dapat dengan mudah menemukan dan memahami konsep pelajaran. Oleh karena itu, guru harus bisa dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat lebih aktif dalam proses belajar khususnya pada pembelajaran IPAS.

Secara umum IPAS adalah “sains”. Beberapa ilmuwan memberikan definisi sains sesuai dengan pengamatan dan pemahamannya. Carin (1993:3), mengemukakan bahwa sains adalah suatu kegiatan berupa pertanyaan dan penyelidikan alam semesta dan penemuan dan pengungkapan rahasia alam pertanyaan, pencarian jawaban, pemahaman jawaban, penyempurnaan jawaban baik tentang gejala maupun karakteristik alam sekitar melalui cara-cara sistematis (Susanto, J. H, 2024). IPA adalah cabang pengetahuan yang dibangun di atas penelitian dan klasifikasi data, biasanya terstruktur dan diverifikasi dalam hukum kuantitatif yang melibatkan penerapan penalaran yang matematis dan analisis data pada fenomena alam. Dengan demikian, IPA pada hakikatnya adalah ilmu yang berkenaan dengan gejala alam yang dituangkan dalam bentuk fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang diuji kebenarannya melalui serangkaian kegiatan dalam metode ilmiah. (Wandini, sari, Rini, & dkk, 2022) Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata Inggris,

yaitu natural science, artinya ilmu pengetahuan alam. Jadi IPA atau science.

Seperti pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam atau ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. (Muakhirin, 2014). Collette & Chiapetta (1994) menjelaskan bahwa minat seperti sikap, sangat penting dalam pendidikan sains. Konstruksi afektif ini mencerminkan kesediaan seseorang untuk terlibat dalam suatu kegiatan, bukan evaluasi seseorang terhadapnya. Minat didefinisikan sebagai rasa ingin tahu atau ketertarikan terhadap suatu ide atau peristiwa yang menarik perhatian. (Nasir & Jamiludin, 2023).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan ilmu yang sistematis dan dapat mengembangkan pemahaman dan penerapan konsep untuk memiliki pola pikir, sehingga timbul sebuah pertanyaan sekaligus jawaban dari pertanyaan tentang alam. Dalam hal ini diharapkan dengan kemampuan yang dimiliki peserta didik mampu melaksanakan karya ilmiah yang disertai dengan sikap ilmiah, menyerap fakta, konsep, hukum dan teori.

Penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung sebelumnya lebih cenderung klasik karena hanya memakai

buku dan papan tulis sehingga ilmu yang diterima oleh peserta didik kurang maksimal. Faktor atau kurang maksimalnya pemahaman dalam pemanfaatan media pembelajaran terdapat terhadap materi yang dibahas. (Pratiwi & Kasriman, 2022).

Berdasarkan hasil catatan lapangan peneliti menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas III SDN 20 Sungai Putat masih menggunakan cara yang sederhana yaitu menggunakan papan tulis dan alat media bergambar sebagai alat bantu pembelajaran. Yang dapat mengakibatkan siswa kurang menyerap pengetahuan secara maksimal, sehingga pemahamannya menjadi kurang optimal setelah proses pembelajaran. Kendala yang ditemui dalam praktiknya adalah siswa kurang memiliki motivasi, minat dan semangat mempelajari materi yang digunakan, dimana sebagian besar guru di SDN 20 Sungai Putat masih menggunakan materi sederhana berupa papan tulis dan media bergambar sehingga mempengaruhi pembelajaran pikiran siswa. Selain itu, guru kesulitan memberikan contoh visual kepada siswa. Upaya untuk mengatasi kendala dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan bahan pembelajaran yang sesuai.

Dari permasalahan diatas maka peneliti berinisiatif untuk membuat pembelajaran terkesan jauh lebih berbeda dengan sebelumnya dengan cara menggunakan media pembelajaran yang berbasis video animasi, penggunaan media video animasi ini dapat menjadi solusi yang tepat, karena seperti yang telah diketahui karakter siswa pada era digital ini

hampir rata-rata siswa sekolah dasar sudah bisa mengoperasikan handpone dan lebih tertarik ketika melihat video, seperti video kartun dan animasi. Video animasi pembelajaran ini akan dibuat menggunakan beberapa aplikasi di smartphone seperti CapCut, Power Point dan You Tube membuat sebuah video animasi. Ketiga aplikasi tersebut di pakai karena fitur-fiturnya dapat mendukung pembuatan video animasi, namun memiliki kekurangan-kekurangan tersendiri dalam ketiga aplikasi tersebut, oleh karena itu digunakan ketiga aplikasi tersebut dengan cara menggabungkan agar bisa membuat sebuah video animasi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bisa untuk mendorong atau menunjang proses kegiatan belajar yang lebih maksimal di SDN 20 Sungai Putat

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah didapatkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan media video animasi siswa kelas III SD pada mata pelajaran IPAS ?
2. Bagaimana kevalidan media video animasi siswa kelas III SD pada mata pelajaran IPAS ?
3. Bagaimanakah kepraktisan media video animasi pada mata pelajaran IPAS ?
4. Bagaimana hasil media video animasi pada mata pelajaran IPAS ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui rancangan media video animasi siswa kelas III SD pada mata pelajaran IPAS
2. Untuk mengetahui kevalidan media video animasi siswa kelas III SD pada mata pelajaran IPAS
3. Untuk mengetahui kepraktisan media video animasi pada mata pelajaran IPAS kelas III SD
4. Untuk mengetahui hasil siswa kelas III SD terhadap penggunaan media video animasi pada mata pelajaran IPAS

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi bagi kemajuan ilmu pengetahuan. Melalui penerapan teknik dan pemilihan metode pembelajaran yang tepat, penelitian ini juga dapat menyumbangkan pemikiran bagi keberhasilan pelaksanaan sistem pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini di harapkan dapat membawa perubahan dalam hal peningkatan hasil belajar dan kreativitas peserta didik khususnya dalam mempelajari mata pelajaran IPAS diharapkan dapat meningkat dengan adanya temuan penelitian ini.

b. Bagi Guru

Memberikan pilihan untuk pendidik dalam penggunaan media pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami materi. Mempermudah guru dalam proses penyampaian pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan informasi bagi sekolah SDN 20 Sungai Putat terutama dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada mata pelajaran IPAS sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar.

d. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Bagi lembaga khususnya STKIP Persada Khatulistiwa Sintang penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan tambahan referensi di perpustakaan dan sebagai contoh penulisan karya ilmiah bagi pembaca.

e. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti bisa memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan penelitian dan pengembangan (R&D) agar bisa menghasilkan sebuah media video animasi pembelajaran untuk siswa kelas III sekolah dasar.

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media video animasi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam penelitian pengembangan ini, produk pengembangan yang dihasilkan berupa video animasi. Produk ini berupa media pembelajaran untuk pelajaran IPAS kelas III SD materi sifat –sifat benda.
2. Produk ini berupa video animasi ini dapat ditonton oleh semua peserta didik. Khususnya dalam mata pelajaran IPAS materi sifat – sifat benda.
3. Video animasi dirancang sedemikian rupa agar terlihat menarik saat ditonton dimana menampilkan video IPAS membahas tentang materi sifat benda tentu juga bagus sehingga dapat memberikan daya tarik belajar anak.
4. Video animasi dibuat dengan menggunakan aplikasi *capcut*, Power Point, dan *You Tube*
5. *Capcut* digunakan untuk menempel animasi dalam pembuatan video
6. Power Point digunakan untuk membuat sketsa mengenai materi IPAS yang akan diajar.
7. Sedangkan *You Tube* digunakan untuk mencari bahan mentahan mengenai animasi bergerak.

F. Asumsi Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pada penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran IPAS itu sebagai berikut :

- a. Media bisa dilihat oleh peserta didik secara langsung sehingga peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran IPAS materi perubahan sifat benda.
- b. Biaya dalam pembuatan media ini relatif murah yang mana hanya guru yang membuat video yang bersumber dari internet.
- c. Materi dan desain media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan pembelajaran IPAS SD
- d. Sebagian guru dan peserta didik sudah mampu memanfaatkan media pembelajaran ini

2. Keterbatasan

Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu sebagai berikut :

- a. Materi pada pengembangan media pembelajaran ini hanya terbatas pada muatan mata pembelajaran IPAS.
- b. Pengembangan media pembelajaran video animasi ini dirancang khusus untuk peserta didik kelas III.