

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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.

Definisi pendidikan dalam arti luas adalah hidup. Artinya bahwa pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*). Pengajaran dalam pengertian luas juga merupakan sebuah proses kegiatan mengajar, dan melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi di lingkungan manapun dan kapanpun Desi Pristiwanti, Badariah Bai, dkk., (2022:7912) .

Secara harfiah arti pendidikan adalah mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada peserta didik, diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan, dan peningkatan etika-akhlak, serta menggali pengetahuan setiap individu. Pendidikan dalam arti kata sempit adalah sebuah Sekolah. Sistem itu berlaku untuk orang dengan berstatus sebagai siswa yaitu siswa disekolah, atau peserta didik pada suatu universitas (lembaga pendidikan formal).

Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha mencapai tujuannya. Oleh karena itu minat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Ada dua aspek yang dikandung oleh minat antara lain aspek *kognitif* dan aspek *afektif*. Aspek *kognitif* mengandung pengertian bahwa minat selalu didahului oleh pengetahuan, pengetahuan, pemahaman dan konsep yang diperoleh dan dikembangkan dan pengalaman atau hasil interaksi dengan lingkungannya. Aspek *afektif* menunjukkan pada derajat emosional yang dinyatakan dalam bentuk proses menilai untuk menentukan kegiatan yang disenangi. Jadi, suatu aktivitas bila disertai dengan minat individu yang kuat, maka ia akan mencurahkan perhatiannya dengan baik terhadap aktivitas tersebut. Menurut Slameto Mahdalina, (2022:335) minat belajar adalah rasa suka dan ketertarikan yang dimiliki siswa terhadap suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Minat belajar dapat diekspresikan melalui partisipasi siswa dalam suatu aktivitas

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media ini berfungsi untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam proses belajar. Alat peraga atau bahan pembelajaran merupakan hal yang penting dan berperan penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Berkat proses pembelajaran ini maka proses pembelajaran akan dapat terselesaikan dengan maksimal. Mudah-mudahan mencari informasi dan mengakses materi pembelajaran. Siswa semakin kreatif dalam mengisi otaknya dengan informasi, tidak lagi melalui proses transfer ilmu yang hanya diberikan guru kepada siswa. Keberadaan sumber belajar tersebut juga penting dalam menyatukan keterampilan seluruh siswa untuk dikembangkan. Siswa bekerja keras untuk mencari tahu sendiri informasi apa yang mereka pahami dan tidak pahami Ayu Pertiwi dkk., (2023:166).

Ketertarikan siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar menjadi faktor krusial dalam menentukan keberhasilan mereka dalam mempelajari materi IPAS yang nyata. Dengan minat belajar yang tinggi, siswa cenderung lebih aktif, antusias, dan berpartisipasi secara maksimal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan sumber belajar yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa menjadi hal yang sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Pada tingkat sekolah dasar, ketertarikan siswa pada mata pelajaran IPAS menjadi

patokan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Minat belajar yang tinggi akan memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran, menggali pengetahuan lebih dalam, dan menciptakan pemahaman yang lebih mendalam. Namun, tantangan yang sering dihadapi oleh guru adalah bagaimana meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS yang kadang dianggap kompleks dan abstrak. Pengembangan sumber belajar menjadi salah satu solusi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Sumber belajar akan menarik, interaktif, serta sesuai dan berkaitan pada kehidupan sehari-hari siswa sehingga dapat membangkitkan minat belajar mereka. Penggunaan teknologi informasi dan pendekatan kreatif dalam pengembangan sumber belajar juga bisa membuat siswa belajar berdasarkan pengalaman mereka sehari-hari sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna.

Penelitian ini akan dibahas mengenai pentingnya pengembangan sumber belajar yang dapat menarik motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS saat proses pembelajaran. Berbagai cara dan metode bisa digunakan saat pengembangan sumber belajar akan dieksplorasi untuk memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran siswa. Diharapkan melalui penelitian dan pengembangan sumber belajar yang tepat, minat siswa mempelajari mata Pelajaran sains disekolah dasar dapat ditingkatkan secara signifikan, sehingga menawarkan siswa metode pembelajaran yang lebih menyenangkan juga efektif untuk para siswa. Dengan adanya penelitian dan inovasi dalam pengembangan sumber belajar, kami yakin hal ini dapat

memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPAS dan menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif bagi siswa. Berdasarkan paparan diatas dalam kondisi nyata di SD, penggunaan video animasi dapat membantu siswa memahami topik yang kompleks dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan pra observasi yang peneliti lakukan di sekolah dasar 17 Senai ternyata penggunaan video animasi dapat memperjelas konsep-konsep abstrak agar lebih jelas dan mudah dicerna oleh siswa. siswa sering kali kesulitan memahami materi yang disampaikan guru sehingga minat belajar siswa kurang dan lebih memilih bermain bersama teman di dalam kelas dan tidak memperhatikan penjelasan guru. video animasi yang digunakan guru didalam pembelajaran memang dapat menarik minat belajar siswa tetapi video yang digunakan tidak relevan dengan tujuan dan materi pembelajaran yang akan disampaikan, durasi penggunaan video animasi juga berbeda dari rancangan modul ajar yang sudah direncanakan sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Dengan adanya masalah tersebut peneliti ingin mengembangkan video animasi yang relevan dengan materi yang akan disampaikan dan durasi video yang akan ditampilkan disesuaikan dengan modul ajar yang sudah dirancang untuk pembelajaran serta video animasi dibuat lebih menarik sehingga siswa lebih tertarik lagi memperhatikan pembelajaran . dengan video animasi yang digunakan didalam kelas juga dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan membuat siswa cenderung lebih semangat dalam proses pembelajaran. Jadi, pengembangan sumber

belajar berupa video animasi ini bisa digunakan sebagai alat yang efektif untuk membantu peningkatan kualitas belajar di sekolah dasar khususnya minat belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas,dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tahapan-tahapan pengembangan video animasi pada mata pelajaran IPAS bab 7 Daerahku Kebanggaanku Kelas V SD Negeri 17 Senai Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana kelayakan media video animasi berdasarkan ahli materi dan ahli media untuk pengembangan video animasi pada mata pelajaran IPAS bab 7 Daerahku Kebanggaanku Kelas V SD Negeri 17 Senai Tahun Ajaran 2024/2025?
3. Bagaimana efektifitas media video animasi pada mata pelajaran IPAS bab 7 Daerahku Kebanggaanku Kelas V SD Negeri 17 Senai Tahun Ajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitian yaitu sebagai berikut :

Untuk mengembangkan dan merancang media pembelajaran berupa video animasi pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 17 Senai tahun ajaran 2024/2025.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan manfaat penelitian yang dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan teori dan konsep pembelajaran berbasis multimedia, khususnya penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.
- b. Memperkaya kajian akademis tentang hubungan antara penggunaan media pembelajaran audiovisual dengan peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar
- c. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran dan inovasi pendidikan, terutama yang berkaitan dengan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa:
Memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif melalui video animasi, Meningkatkan pemahaman konsep IPAS melalui visualisasi yang lebih jelas, Menumbuhkan minat dan motivasi dalam mempelajari mata pelajaran IPAS

b. Bagi Guru:

Memperoleh alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mengajar IPAS, Mempermudah penyampaian materi pembelajaran yang bersifat abstrak, Meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas

c. Bagi Sekolah:

Memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, Meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah, Menjadi model pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran lainnya

d. Bagi Pengembang Media Pembelajaran:

Memberikan panduan dalam mengembangkan video animasi pembelajaran yang efektif, Menyediakan referensi untuk pengembangan media pembelajaran serupa, Memberikan wawasan tentang kebutuhan media pembelajaran di tingkat sekolah dasar

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang teknologi pendidikan dan media pembelajaran berbasis multimedia, Memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dengan sekolah dasar dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui inovasi pembelajaran, Menjadi bahan kajian dan referensi bagi mahasiswa dan dosen dalam pengembangan penelitian serupa di masa mendatang, Mendukung implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam aspek

penelitian dan pengabdian kepada masyarakat melalui pengembangan media pembelajaran inovatif, Memperkaya dokumentasi akademik perguruan tinggi dalam hal pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk tingkat sekolah dasar.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dibuat memiliki beberapa spesifikasi yaitu :

1. Spesifikasi Konten atau Materi
 - a. Materi pembelajaran IPAS kelas V semester genap/ganjil sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SD Negeri 17 Senai yaitu Kurikulum Merdeka pada materi IPAS Kelas V Bab 7 Daerahku Kebanggaanku Penyajian materi disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran
 - b. Materi disajikan secara sistematis dan terstruktur
 - c. Dilengkapi dengan contoh-contoh konkret yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungan siswa
 - d. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa SD kelas V
2. Spesifikasi Aplikasi Pengembangan
 - a. Pengembangan video animasi menggunakan aplikasi canva
 - b. Penggunaan canva pro untuk fitur Premium
 - c. Menggunakan fitur animasi dan transisi bawaan Canva
 - d. Memanfaatkan elemen desain dan aset dari perpustakaan Canva

3. Spesifikasi Teknis Video di Canva:

- a. Format: MP4 HD 1080p
- b. Rasio aspek: 16:9 (landscape)
- c. Durasi: 10-15 menit per video
- d. Frame rate: 30 fps (standar Canva)
- e. Kualitas ekspor: Tinggi (1920 x 1080 pixels)

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Penelitian video animasi dengan materi Daerahku Kebanggaanku Kelas V SD Negeri 17 Senai Tahun Ajaran 2024/2025 dikembangkan dengan beberapa asumsi sebagai berikut :

- a. Media video animasi pada materi Daerahku Kebanggaanku Kelas V SD Negeri 17 Senai Tahun Ajaran 2024/2025, dapat digunakan dalam proses pembelajaran
- b. Video animasi dapat mengembangkan imajinasi dan memperjelas hal-hal yang bersifat Abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media video animasi dengan materi Daerahku Kebanggaanku Kelas V SD Negeri 17 Senai Tahun Ajaran 2024/2025 yaitu :

- a. video animasi ini hanya berdasarkan kebutuhan dalam Proses Belajar Mengajar di sekolah
- b. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas pengembangan video animasi materi IPAS Kelas V Bab 7 Daerah Kebanggaanku
- c. Penyebaran produk ini hanya sebatas di SD Negeri 17 Senai karena keterbatasan waktu produksi dan biaya yang diperlukan