

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi pada era modern terus berkembang secara signifikan seiring dengan perubahan zaman. Perkembangan teknologi informasi telah memberikan pengaruh positif terhadap berbagai bidang kehidupan, seperti mempermudah akses informasi, memperlancar komunikasi, meningkatkan efektivitas pekerjaan, serta mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam dunia Pendidikan (Ningsih et al., 2024). Pada era digital, teknologi menjadi salah satu faktor utama yang mendorong terciptanya efisiensi dan inovasi, terutama dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari (Siddiq et al., 2025). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang dilakukan secara tepat dan efektif berperan dalam meningkatkan pengetahuan serta keterampilan siswa. Kondisi tersebut dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Perkembangan pembelajaran pada abad ke-21 mendorong terjadinya berbagai perubahan dan transformasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Perubahan tersebut mencakup penerapan strategi, metode, model, pendekatan, serta media pembelajaran yang disesuaikan dengan

kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi. Upaya tersebut dilakukan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai sebaik mungkin. Menurut Dewi (2021) Intensitas interaksi siswa dengan berbagai media digital, terutama yang digunakan sebagai sarana pembelajaran, telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan dan kemajuan dunia pendidikan

Realita di lapangan menunjukkan bahwa implementasi teknologi dalam pembelajaran belum sepenuhnya optimal. Kendala tersebut termasuk kurangnya interaksi antara guru dengan siswa serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi keragaman budaya Indonesia (Putri & Sumardi, 2022). Banyak guru yang masih menggunakan metode seperti ceramah dan penugasan tertulis. Metode ini sering kali membuat siswa pasif karena hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Buku teks yang digunakan pun sering kali kurang menarik, hanya memuat teks dan gambar statis yang tidak mampu menggambarkan keindahan dan keunikan budaya Indonesia secara nyata. Akibatnya, siswa menjadi cepat bosan dan kurang memahami materi secara mendalam. Siswa muda berusia antara lima dan dua belas tahun menunjukkan bahwa mereka memiliki rentang perhatian yang pendek. Mereka juga akan cepat bosan jika pelajaran tidak cukup menarik (Komang et al., 2021).

Kesadaran guru terhadap media pembelajaran yang lebih modern masih kurang dimanfaatkan dalam pembelajaran, sehingga guru merasa nyaman

menggunakan metode pembelajaran yang sudah ada (Hapsari et al., 2019). Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan atraktif menjadi kebutuhan penting untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran yang inovatif dan menarik diperlukan untuk mendukung guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Akan tetapi, penerapan media pembelajaran di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Sebagian guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara inovatif, bahkan pada beberapa sekolah masih ditemukan keterbatasan atau belum tersedianya media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (Putra, 2021).

Media pembelajaran yang kreatif dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi para siswa. Media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka seharusnya bisa membantu mewujudkan penerapan merdeka belajar secara maksimal. Kemandirian dalam belajar, kreativitas, dan inovasi adalah beberapa alasan yang perlu dipertimbangkan saat memilih media yang sesuai. Kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memengaruhi kehidupan sehari-hari, sehingga kita perlu mampu menyesuaikan diri dengan perubahan yang terus terjadi (Wulandari et al., 2025).

Teknologi dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi dengan tepat dan efektif dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran serta

memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan prestasi akademik siswa. Semua jenis teknologi, dari yang paling sederhana hingga yang paling canggih, digunakan sebagai alat pembelajaran. Siswa dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan minat mereka dalam belajar. Akibatnya, pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif (Resti et al., 2024).

Salah satu media yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran adalah video animasi. Sebagai media pembelajaran, video animasi dipandang efektif dalam membantu proses penyampaian materi kepada siswa. Sebagai media audio-visual, video animasi memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sekaligus menstimulasi aspek kognitif, emosional, dan perhatian siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara sistematis, terarah, dan terkendali. Oleh karena itu, media ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran keterampilan menyimak. Sejalan dengan pendapat Ahdar & Nusriani (2023) perpaduan unsur visual dan audio dalam media video mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Selain itu, kombinasi tersebut membantu memperjelas konsep-konsep yang bersifat abstrak dan memberikan pemahaman yang lebih konkret karena siswa dapat mendengarkan penjelasan sekaligus mengamati visual yang disajikan. Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan Marliani (2021) yang menyatakan bahwa media video memiliki beragam manfaat dalam pembelajaran, antara lain sebagai sarana penyampaian informasi, menjelaskan konsep yang kompleks, mendemonstrasikan suatu

proses, mengembangkan keterampilan, mengelola durasi pembelajaran, serta memberikan pengaruh terhadap sikap siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SDN Jatirejo, penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPAS masih tergolong rendah. Sebagian besar guru masih mengandalkan media seperti PPT dan gambar. Salah satu alasan utamanya adalah keterbatasan kemampuan guru dalam membuat media digital, serta belum tersedianya media video animasi yang sesuai dengan kebutuhan materi dan karakteristik siswa sekolah dasar. Akibatnya, pembelajaran IPAS belum mampu mencapai hasil yang optimal, terutama dalam menanamkan pemahaman tentang nilai-nilai kebudayaan. Dengan demikian, media video animasi yang dikembangkan layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena mampu membantu guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung peningkatan hasil belajar siswa (Sari et al., 2024).

Penelitian lain yang dilakukan oleh Sari et al. (2024) Video animasi adalah alat pembelajaran yang efektif karena dapat membantu guru mentransfer pengetahuan ke siswa, meningkatkan motivasi siswa, dan meningkatkan hasil belajar mereka. Penelitian yang dilakukan oleh Wibowo & Dahlan (2025) dalam penelitiannya Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, yaitu 95% dari ahli materi, 92% dari ahli media, dan 93% dari ahli desain. Penilaian kepraktisan memperoleh skor 92% dari siswa dan 100% dari guru, sehingga dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan penggunaan video animasi dari hasil implementasi diketahui

terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa kelas IV SD setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan (Raynanda & Kadir, 2024).

Begitu pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam mempermudah penyampaian materi sekaligus membantu memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Berdasarkan kondisi di SDN Jatirejo, sekolah telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran berupa LCD proyektor dan Smart TV. Namun, pemanfaatan fasilitas tersebut belum optimal karena kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital masih terbatas. Dengan mempertimbangkan pemaparan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Siswa Kelas IV SD”. Dimana penelitian ini harus dilakukan dan bertujuan untuk membantu menyelesaikan masalah pendidik dan siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diperoleh rumusan masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video animasi materi keragaman budaya dan kearifan lokal mata pelajaran IPAS kelas IV?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal mata pelajaran IPAS kelas IV?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, terdapat tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran video animasi materi keragaman budaya dan kearifan lokal mata pelajaran IPAS kelas IV
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi materi keragaman budaya dan kearifan lokal mata pelajaran IPAS kelas IV

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi pada Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal kelas IV SD ini diharapkan dapat menambah informasi atau pengetahuan bagi peneliti media pembelajaran video animasi, dan dapat dijadikan referensi pada materi lainnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Pihak Sekolah

Dapat menambah pengetahuan untuk pihak sekolah dalam menentukan media pembelajaran yang inovatif untuk proses

pembelajaran disekolah, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran video animasi.

b. Bagi Siswa

- 1) Dapat mempermudah siswa dalam memahami materi karena menggunakan media pembelajaran berbasis video yang membuat siswa semakin tertarik dengan pembelajaran IPAS.
- 2) Dapat membantu siswa memahami materi Pelajaran IPAS tentang Keberagaman Budaya dan Kearifan Lokal melalui media video animasi

c. Bagi guru

- 1) Dapat membantu guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif serta memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.
- 2) Dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran IPAS pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal yang akan diberikan kepada siswa
- 3) Menambah wawasan guru terhadap perkembangan teknologi dan pemanfaatan dibidang Pendidikan, khususnya pada mediamedia pembelajaran yang inovatif.

d. Bagi Peneliti Lain

- 1) Bisa dijadikan referensi dan bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

- 2) Dapat memberikan pengetahuan dan wawasan untuk peneliti yang lain mengenai penggunaan media video animasi terhadap pembelajaran IPAS.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video pembelajaran yang membahas materi keragaman suku dan budaya Indonesia pada kelas IV SD. Adapun spesifikasi produknya adalah sebagai berikut:

1. Produk berupa video animasi edukatif berdurasi $\pm$ 8-10 menit per video, dikemas secara menarik dan interaktif dengan mengintegrasikan visual, audio, serta ilustrasi budaya yang relevan.
2. Mengintegrasikan narasi audio, ilustrasi visual, teks (subtitle), serta efek suara pendukung yang komunikatif dan mudah dipahami.

F. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang berperan dalam mendukung keberhasilan proses belajar. Media tersebut berfungsi sebagai sumber belajar yang membantu pendidik dalam memperluas pemahaman dan pengetahuan siswa. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana dalam menyampaikan materi. Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dalam mempelajari konsep-

konsep baru melalui penyajian materi yang lebih jelas dan mudah dipahami. Media yang dirancang dengan tampilan menarik dapat memberikan dorongan tambahan bagi siswa, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif sekaligus menyenangkan.

2. Video Animasi

Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang memadukan unsur video, gambar, dan audio yang bergerak. Media ini memiliki variasi yang cukup beragam serta dapat dikembangkan menggunakan berbagai aplikasi pendukung. Video animasi dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan antusiasme siswa, membantu memperjelas penyampaian materi, serta mendorong peningkatan motivasi belajar siswa.