

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengetahuan semakin mengalami kemajuan pesat. Kemajuan ini mendorong munculnya teknologi baru seiring berjalannya waktu. Saat ini, perkembangan teknologi telah mencapai era digital. Di Indonesia, teknologi mulai diterapkan di berbagai sektor untuk mempermudah berbagai hal terutama di sektor pendidikan (Lestari, 2018). Perkembangan teknologi memiliki dampak besar pada sektor pendidikan, yang mendorong perlunya terus berinovasi dan berkreativitas. Inovasi dalam pendidikan dapat mencakup berbagai hal, seperti pengembangan kurikulum, peningkatan fasilitas, infrastruktur, pemanfaatan teknologi pada pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi sebagai kebutuhan signifikan yang diharapkan dapat meningkatkan mutu, efisiensi, dan produktivitas dalam kegiatan belajar-mengajar (Andri, 2017).

Di zaman digital dan teknologi informasi yang kini, media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video animasi, memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Doratoon* merupakan salah satu platform terkenal yang memungkinkan pembuatan video animasi dengan cara yang menarik. Namun, masih sedikit pengembangan media pembelajaran berbasis *Doratoon* yang secara khusus diarahkan guna mata pelajarannya IPAS pada tingkat pendidikan dasar.

Melalui pengamatan awalnya pada pembelajaran di kelas V di bulan Maret 2024 dengan melihat keadaan dalam pelaksanaan pengajaran semester I di SD Negeri 14 Sungai Baung, ditemukan minat siswa dalam pembelajaran IPAS masih rendah. Satu diantara kendala yang teridentifikasi dalam pengamatan awal adalah

minimnya pemanfaatan media oleh guru dalam pembelajaran, sehingga kurang mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswanya. Pelaksanaan pembelajarannya masih sangat berpusat pada buku ajar yang telah digunakan sejak awal tanpa adanya tambahan media pendukung.

Pendidikan dasar memiliki peran krusial dalam membentuk pemahaman dan pengetahuan siswa. Salah satu bagian yang signifikan dari kurikulum pendidikan dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Melalui IPAS, siswa dibantu dalam memahami lingkungan sekitar mereka dan prinsip-prinsip mendasar yang mengaturnya. Salah satu topik yang diajarkan dalam mata pelajaran IPAS pada Kelas V Sekolah Dasar adalah pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya.

Pengklasifikasian hewan berdasarkan pola makan mereka adalah konsep fundamental yang memfasilitasi pemahaman siswa mengenai peran dan adaptasi hewan dalam ekosistem. Namun, pengajaran konsep ini sering menghadapi tantangan, terutama dalam upaya membuat materi tersebut lebih menarik dan mudah dipahami bagi siswa.

Menjadi masalah utama yang dihadapi adalah rendahnya pemahaman peserta didik Kelas V sekolah dasar tentang materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya. Hal ini bisa menandakan kesulitan dalam memahami konsep atau kekurangan dalam metode pengajaran yang efektif untuk menyampaikan materi kepada siswa. Metode pembelajaran tradisional mungkin tidak cukup efektif dalam membantu siswa memahami materi pengelompokan hewan. Sejalan dengan Kuntarto, E., dkk (2025: 3) menjelaskan bahwa masalah utama dalam pembelaajran di sekolah dasar terletak pada kurangnya pemahaman

guru mengenai metode pengajaran yang efektif. Pendekatan lama yang hanya mengandalkan buku teks atau ceramah mungkin tidak mencukupi untuk mencapai semua siswa secara efektif. Materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya dapat termasuk konsep abstrak bagi siswa Kelas V, yang dapat menyebabkan kesulitan dalam pemahaman. Memungkinkan disebabkan oleh kurangnya pengalaman atau pemahaman tentang konsep-konsep ilmiah yang lebih rumit. Metode pengajaran tradisional mungkin kurang menarik atau tidak menyesuaikan pada berbagai gaya belajar peserta didik Kelas V. Hal ini bisa menyebabkan kurangnya minat atau partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan mengenali tantangan-tantangan ini, alasan dalam mengambil media video animasi untuk meningkatkan pengetahuan terhadap materi. Solusi tersebut harus memperhitungkan kebutuhan dan karakteristik unik dari siswa, serta menghadapi tantangan lingkungan yang mungkin terjadi di sekolah dasar.

Fakta yang ditemukan dalam literatur dalam konteks riset ini yang memberi suatu hal penting pada pengembangannya media berupa video animasi menggunakan platform *Doratoon* pada materi ekosistem. Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran mengindikasikan kepentingan penggunaan teknologi multimedia berupa animasi, guna memberi peningkatan signifikan pada aktivitas akademik Pagano, Salmilah, & Wiratman, (2024). Adapun indikasi sebelumnya yang diketahui video animasi tersebut bermanfaat dalam mempermudah pengetahuan mengenai ekosistem, sebab terlihat dapat menarik perhatian murid. Hal tersebut diimplementasikan langsung yang menunjukkan kesesuaian antara temuan empiris dengan literatur yang telah ada.

Penelitian ini didasarkan pada konsep-konsep teoritis terkait pengembangan media berupa *Doratoon*. Dilihat pada teori konstruktivisme yang penekanannya pada aktivitas akademik yang aktif ataupun konstruktifnya (Ginting, 2018; Qowiyuddin et al., 2023; Umar et al., 2023). Berdasar teorinya tersebut, murid membentuk pemahamannya mereka sendiri dengan proses interaksi antara teori yang diajarkan dan wilayah di sekitarnya. Menggunakan video animasi melalui *Doratoon* bisa menyediakan cara belajar yang interaktif, serta membantu siswa membangun pengetahuan mereka dalam memahami konsep pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan.

Adapun teori teknologi yang memberikan dasar untuk pengintegrasian pada proses aktivitas pembelajaran. Penekanan pada teori tersebut ada pada fungsi teknologinya berperan menjadi sarana pendukung yang mampu memperkuat pelaksanaan pengajaran (Jenita et al., 2023). Pemanfaatan medianya ini berupa video animasi yang konteksnya bukan hanya teknologinya yang ditambahkan, namun menjadi alat yang mampu merubah proses murid melakukan interaksi pada sumber belajar. Berdasar pengaplikasian teori tersebut, hal ini memberi fondasi kokoh dalam pengembangannya media berupa *Doratoon* yang efektif dan inovatif. (Sunarni, 2023).

Oleh sebab itu, media yang dikembangkan melalui video menggunakan platform *Doratoon* untuk materi yang akan diajarkan menjadi relevan dan esensial. Media ini diharapkan mampu memberi pengetahuan bermakna serta mendalam, sehingga memudahkan mereka memahami dan mengingat materi pengelompokan hewan tersebut. Media ini akan dirancang dengan

mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran anak usia sekolah dasar dan diharapkan akan memiliki efek positif terhadap proses pembelajaran mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *doratoon* pada pembelajaran IPAS Kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana validasi dari pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *doratoon* pada pembelajaran IPAS Kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan dari media animasi materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya berbasis *Doratoon*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka terdapat tujuan penelitian pada pengembangan ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *doratoon* pada pembelajaran IPAS Kelas V sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan pengujian kebenaran dari pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *doratoon* pada pembelajaran IPAS Kelas V sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan kepraktisan dari media animasi materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya berbasis *doratoon*.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran berbasis *Doratoon*.
2. Jenis media berbasis *Doratoon* dibuat melalui aplikasi *web online* yang menyediakan fitur animasi video menarik.
3. Media ini difokuskan untuk memfasilitasi pemahaman mata pelajaran IPAS Kelas V SD, terutama materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya.
4. Produk media yang dihasilkan berupa file MP4 (*video*) yang pengaksesannya bisa ditemukan secara bebas.
5. Guru menggunakan media video animasi berbasis *Doratoon* menjadi sarana pendukung untuk menyampaikan materi pembelajarannya IPAS Kelas V SD, terutama dalam pemahaman tentang pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya.
6. Media yang dikembangkan sesuai dengan proses pendekatan saintifik yang meliputi langkah-langkah seperti mengamati gambar yang disajikan, menimbulkan pertanyaan terkait gambar tersebut, mengumpulkan informasi dan menjelaskan, menalar dengan mengelola informasi dan menyelesaikan masalah, serta memanfaatkan informasi yang telah dikumpulkan untuk memecahkan masalah melalui penyusunan pertanyaan dan komunikasi hasilnya melalui penulisan atau penyampaian lisan dari data/informasi yang telah dikumpulkan.

1.5 Manfaat Pengembangan

1.5.1 Manfaat Praktis

1. Menjadi referensi ilmiah bagi pendidik, peneliti muda, dan masyarakat dalam mengembangkan media pembelajaran animasi menggunakan Doratoon sebagai basisnya.
2. Sebagai tambahan literatur di perpustakaan prodi PGSD Universitas Jambi.

1.5.2 Manfaat Bagi Peserta Didik

1. Penggunaan *Doratoon* dalam pembelajaran IPAS tersebut, diharapkan siswa mampu dengan mudah mempelajari materi, memotivasi dirinya, dan peningkatan minat untuk mempelajari materi tersebut.
2. Pengembangan media pembelajaran video animasi memberikan manfaat langsung dikualitas pengajaran pendidik. Siswa akan memiliki akses ke alat pengajarannya yang menarik serta efektif.
3. Diinginkan guna memastikan siswanya memahami materinya secara lebih komprehensif pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya. Karena media ini memungkinkan mereka berinteraksi dan memperbanyak ulang materi dengan cara yang lebih efisien.
4. Media animasi yang menarik juga memotivasi diri peserta didik, baik dari segi belajar dan mengembangkan pengetahuannya sendiri.
5. Siswa akan memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan digital dan literasi media yang penting dalam dunia yang semakin terkoneksi.

1.5.3 Manfaat Bagi Guru

1. Pengembangan media berupa video animasi mempromosikan penggunaan teknologi di pendidikan. Guru akan dapat memanfaatkan teknologi dengan lebih baik.
2. Menggunakan media berupa *Doratoon* pada mata pelajaran IPAS Kelas V SD dengan materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya dapat menjadi alternatif pada pelaksanaa akademiknya memiliki sasaran dalam memecahkan masalah serta membantu pendidik mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efisien, yang pada gilirannya dapat meningkatkan nilai peserta didik.

1.5.4 Manfaat Bagi Sekolah

1. Mampu memberi ide gagasannya sebagai usaha meningkatkan mutu proses pembelajaran serta pencapaian akademik siswa.
2. Pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan materi ajar menggunakan media *Doratoon* yang bisa dimanfaatkan guru untuk disampaikan kepada murid yang diintegrasikan pada muatan IPAS materi pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan konteks permasalahan yang disebutkan sebelumnya, teridentifikasi adanya kebutuhan terkait kekurangan media pembelajaran bagi peserta didik. Peneliti bermaksud untuk menyediakan media pembelajaran kepada peserta didik yang memiliki kualitas di atas standar, dengan merancang suatu alat pembelajaran berbasis animasi. Berikut adalah asumsi serta batasan yang diperhatikan dalam pengembangan media ini.

1.6.1 Asumsi

Menyampaikan konsep kepada murid dengan pendekatan yang lebih sederhana melalui penggunaan media pembelajaran menggunakan platform *Doratoon*. Penggunaan *Doratoon* untuk membuat media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan belajar serta memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi IPAS kelas V SD tentang pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan. Hal itu diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dengan mencapai indikator tambahan atau mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

1.6.2 Keterbatasan

1. Media yang disusun oleh peneliti terbatas pada subjek IPAS kelas V Sekolah Dasar.
2. Pengembangan video animasi berisi tentang materi “pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya..
3. Pengembangan media pembelajaran mengikuti Model *DDDE* yang artinya pada pengembangan ini jenis penelitian *Research and Development (RnD)*.
4. Aspek tema yang dikembangkan mencakup capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran, modul ajar, bahan ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan instrumen penilaian.
5. Kelayakan dalam penelitian ini meliputi tingkat validitas dan kepraktisan.

1.7 Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah serangkaian langkah maupun kegiatan bertujuan meningkatkan serta memperluas sesuatu dari keadaan awalnya menjadi sesuatu yang lebih baik, lebih maju, atau lebih berkualitas. Tujuan dari pengembangan adalah untuk mencapai perubahan positif atau kemajuan dalam hal tertentu sesuai dengan visi atau tujuan yang ditetapkan.
2. Video animasi menjadi media visualnya yang menggunakan gambar atau karakter bergerak atau grafis yang dibuat secara digital untuk menyampaikan cerita, konsep, atau pesan. Dalam video animasi, elemen-elemen seperti karakter, latar belakang, objek, dan efek visual dapat digerakkan dan diatur untuk menciptakan ilusi gerak.
3. *Doratoon* sebagai platform daring yang menyediakan sejumlah fitur seperti animasi kartun, efek transisi, audio, teks, dan sebagainya. Hasil dari penggunaan perangkat lunak ini adalah animasi video. Perangkat media ajar dapat diakses tanpa terhubung ke internet (Fauziah and Ninawati, 2022). Media ini sebagai rangkaianana berbagai penggambaran didampingi suara dari saluran video. Sebagaimana hal tersebut, media ini merupakan gabungan dari elemen yang bisa dilihat dan didengar, seperti video pendidikan, instruksional, dan presentasi berbasis audio. Sebagai suatu media elektronik yang menggabungkan elemen suara serta gambar, tujuan utamanya adalah memengaruhi pengetahuannya (Thifalia & Susanti, 2021).
4. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah proses dimana siswa belajar dan memahami konsep, prinsip, dan fenomena

alam melalui eksplorasi, pengamatan, penalaran, dan percobaan. Tujuan utama pembelajaran IPAS adalah peningkatan pemahaman siswa mengenai alam dan berbagai proses yang terjadi di dalamnya, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis, observasi, dan penalaran ilmiah.