

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan media pembelajaran inovatif semakin menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran sains di tingkat sekolah dasar. Banyak siswa kelas V mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep sains yang bersifat abstrak ketika hanya mengandalkan metode pembelajaran konvensional. Hal ini menyebabkan rendahnya minat dan hasil belajar IPA pada siswa. Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi secara lebih menarik dan interaktif agar memudahkan pemahaman siswa [1].

Salah satu pendekatan yang telah mendapatkan perhatian signifikan adalah penggunaan animasi dua dimensi (2D) dalam media pembelajaran sains. Animasi 2D menawarkan representasi visual yang dinamis dari konsep-konsep ilmiah, memungkinkan siswa untuk melihat proses dan interaksi yang mungkin sulit dipahami melalui teks atau gambar statis. Dengan demikian, animasi 2D berpotensi meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Beberapa penelitian telah mengeksplorasi dampak penggunaan animasi dalam pembelajaran sains. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Astuti et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran sains di sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mendorong pemikiran kritis mereka [2]. Selain itu, penelitian oleh Wulansari dan Suarni (2022) menemukan bahwa model pembelajaran berbasis otak yang didukung oleh animasi dapat meningkatkan hasil belajar sains siswa [3].

Inovasi berbasis teknologi menjadi salah satu pendekatan yang mulai dikembangkan dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu media yang dinilai potensial adalah animasi 2D interaktif yang mampu menyajikan materi secara visual, dinamis, dan komunikatif.

Media jenis ini dinilai mampu membangun suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep sains secara kontekstual [4].

Meskipun demikian, terdapat kesenjangan antara penerapan animasi 2D dalam pembelajaran sains dan pemahaman mendalam tentang bagaimana animasi tersebut mempengaruhi proses belajar siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Beberapa studi sebelumnya lebih fokus pada aspek teknis pembuatan animasi atau penerapannya di tingkat pendidikan tinggi, sementara sedikit penelitian yang secara khusus meneliti dampak animasi 2D pada pembelajaran sains untuk siswa kelas lima sekolah dasar. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi 2D adalah metode Model, Design, Learn, Create (MDLC). Metode ini menawarkan kerangka kerja yang sistematis dalam perancangan dan pengembangan media pembelajaran, mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Dengan menerapkan MDLC, diharapkan media pembelajaran animasi 2D yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran sains di kelas lima sekolah dasar secara efektif [5].

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik dan pengembang media pembelajaran mengenai efektivitas animasi 2D dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar sains siswa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Kegiatan penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan media pembelajaran animasi 2D sebagai solusi atas rendahnya minat dan pemahaman siswa dalam pelajaran IPA. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan animasi 2D terhadap pemahaman konsep, minat, dan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran visual di tingkat pendidikan dasar.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan permasalahan dengan bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis animasi 2D terhadap peningkatan pemahaman konsep, motivasi, dan minat belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran Sains di kelas V SD Negeri Gemawang?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

Adanya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis animasi 2D terhadap peningkatan pemahaman konsep dalam mata pelajaran sains pada siswa kelas V sekolah dasar di SD Negeri Gemawang, dengan mempertimbangkan efektivitas media tersebut dalam menyampaikan materi secara visual guna mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami. Fokus pada siswa kelas V dipilih karena pada jenjang ini konsep sains mulai bersifat lebih abstrak dan siswa memiliki kemampuan kognitif yang mulai matang untuk menerima pembelajaran berbasis teknologi, sehingga diharapkan penggunaan media animasi 2D dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar secara optimal.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini mampu fokus dan menghasilkan data yang akurat, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Penelitian ini hanya dilaksanakan pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Gemawang sebagai subjek penelitian.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah animasi 2D yang dikembangkan khusus untuk materi pelajaran sains kelas V, dengan topik tertentu yaitu "Sumber Daya Alam".
3. Variabel yang dianalisis meliputi pengaruh penggunaan media animasi 2D terhadap peningkatan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan minat belajar siswa dalam mata pelajaran sains.
4. Responden penelitian ini terbatas pada 19 siswa kelas V di SD Negeri

Gemawang.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak nyata, baik dari segi teknis maupun non-teknis, khususnya dalam mendukung proses pembelajaran IPA di sekolah dasar melalui penggunaan media animasi 2D. Manfaat yang ditawarkan bersifat langsung bagi pihak-pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan, khususnya pengguna dan lembaga yang menjadi objek penerapan media ini.

1. Manfaat Teknis

- A. Untuk Guru SD Negeri Gemawang : Guru dapat memperoleh media bantu yang praktis dan menarik dalam mengajar IPA. Dengan visualisasi melalui animasi 2D, penyampaian materi yang selama ini sulit dijelaskan secara verbal dapat dilakukan secara lebih mudah dan jelas.
- B. Untuk Sekolah Dasar (SD Negeri Gemawang) : Sekolah memperoleh satu bentuk inovasi media pembelajaran digital yang bisa digunakan secara berkelanjutan. Hal ini sekaligus mendukung upaya peningkatan kualitas proses belajar-mengajar di era digital.
- C. Untuk Pengembang Media Pembelajaran : Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan atau referensi bagi pihak lain yang ingin mengembangkan media edukasi serupa, terutama dalam merancang animasi yang selaras dengan kurikulum dan karakteristik siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Non-Teknis

- A. Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Gemawang : Siswa akan terbantu dalam memahami materi sains dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Animasi yang menarik juga dapat membangkitkan semangat belajar serta memperkuat daya serap terhadap konsep-konsep IPA yang dipelajari.
- B. Untuk Instansi Pendidikan (Dinas Pendidikan Wilayah Setempat)
 Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penyusunan kebijakan pengembangan metode dan media pembelajaran berbasis digital di tingkat

sekolah dasar, guna mendorong kualitas pendidikan yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi.

- C. Untuk Pendidikan Dasar Secara Umum : Kajian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran visual yang aplikatif dan dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain yang memiliki tantangan serupa dalam penyampaian materi sains.

