

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital pada era saat ini memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Dalam konteks pendidikan modern, integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran telah menjadi kebutuhan yang esensial untuk mendukung efektivitas penyampaian materi. Salah satu mata pelajaran yang menuntut pemahaman konsep secara visual dan abstrak adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), terutama pada jenjang sekolah dasar. Untuk mengatasi hal tersebut, media visual seperti animasi 2D interaktif telah terbukti dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep IPA yang bersifat kompleks [1].

Pendekatan pembelajaran tradisional, seperti metode ceramah dan penggunaan buku teks, masih umum digunakan di berbagai sekolah dasar, termasuk di SD Negeri Gemawang. Kondisi ini berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar serta menyulitkan mereka dalam memahami materi seperti sistem pernapasan, siklus air, dan sumber daya alam [2]. Penggunaan animasi 2D memberikan solusi karena menggabungkan elemen visual, audio, dan interaksi yang mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran.

Berbagai hasil studi terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan animasi interaktif memiliki pengaruh yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Yatri (2023) dengan judul "Video Animasi Melalui Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar" yang menyatakan bahwa video animasi berbasis Canva mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa secara signifikan [3]. Di sisi lain, hasil penelitian oleh Prayuda (2020) dengan judul "Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar IPA di SDN 134416 Tanjungbalai", juga memperkuat temuan tersebut, dengan menunjukkan bahwa media animasi memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi IPA

[4]. Temuan-temuan ini memperjelas pentingnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dalam konteks pendidikan dasar.

Penggunaan animasi 2D interaktif memberikan alternatif yang lebih komunikatif dalam menyampaikan materi sains. Visualisasi proses ilmiah seperti daur air, sistem pernapasan, atau fotosintesis menjadi lebih konkret dan mudah dimengerti oleh siswa. Tak hanya itu, unsur interaktif yang ditanamkan dalam animasi memungkinkan siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Prasetyo, M. R. (2023). Efektivitas Animasi 2D Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains Siswa Sekolah Dasar. Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta. mencatat bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan penguasaan konsep siswa secara signifikan dibandingkan metode tradisional [5].

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 [6].

Kegiatan penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif 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 interaktif 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 interaktif 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 penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis animasi 2D interaktif terhadap peningkatan pemahaman konsep dalam mata pelajaran sains pada siswa kelas V (lima) Sekolah Dasar di SD Negeri Gemawang, dengan mempertimbangkan efektivitas media tersebut dalam menyampaikan materi secara visual dan interaktif guna mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami

1.4 Batasan Masalah

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

1. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi IPA kelas V semester I sesuai kurikulum yang berlaku di sekolah dasar.
2. Media yang dikembangkan dan digunakan adalah media animasi 2D interaktif yang dirancang khusus untuk materi tersebut.
3. Responden penelitian ini terbatas pada 19 siswa kelas V di SD Negeri Gemawang.

Penelitian ini tidak membahas media pembelajaran lain selain animasi 2D interaktif, dan tidak mengkaji faktor eksternal lain yang mempengaruhi proses belajar siswa, seperti faktor lingkungan belajar dan karakteristik individu siswa.

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 interaktif. Manfaat yang ditawarkan bersifat langsung bagi pihak-pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan, khususnya pengguna dan lembaga yang menjadi objek penerapan media ini.

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 interaktif yang selaras dengan kurikulum dan karakteristik siswa sekolah dasar.

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.

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