

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan dampak besar pada banyak bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Dengan adanya perkembangan tersebut, desain pembelajaran tradisional mengalami pergeseran menuju pendekatan yang lebih aktif, interaktif, dan terintegrasi dengan teknologi. Transformasi ini juga membawa tantangan baru bagi guru dan institusi pendidikan untuk bisa menguasai teknologi baru dan memahami bagaimana teknologi tersebut dapat dimanfaatkan secara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendidik yang profesional merupakan pendidik yang mampu menyesuaikan dirinya dan menyelesaikan segala jenis permasalahan dalam pembelajaran (Alfiansyah, 2021), termasuk dalam menghadapi tantangan baru terkait pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar.

Pada era teknologi saat ini, semua bentuk proses pembelajaran dapat dilakukan secara efisien (Mulyani & Haliza, 2021), sehingga memberikan kemudahan peserta didik untuk dapat belajar pada waktu dan tempat yang mereka inginkan, dengan berbagai gaya belajar yang berbeda. Hal ini menuntut peran guru sebagai pendidik untuk semakin optimal dalam mengembangkan produktivitas, kreativitas, inovasi, kemandirian, serta mampu memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, tercipta suasana belajar yang menarik, inovatif dan tidak monoton, yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih proaktif dalam mengembangkan potensinya serta mempermudah pemahaman terhadap materi yang dipelajari, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu perangkat yang dapat berupa perangkat lunak maupun perangkat keras, yang berfungsi untuk membantu dalam memudahkan dan meningkatkan kesuksesan proses pembelajaran peserta didik (Widianto et al., 2021). Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pendidikan di sekolah dan tidak dapat digantikan oleh

yang lain. Keberadaannya sebagai elemen yang tidak terpisahkan menjadikannya sebagai salah satu kunci untuk tercapainya tujuan pembelajaran dengan cara yang efisien dan efektif. Dalam konteks pembelajaran, media memiliki kemampuan untuk menjelaskan materi yang mungkin belum sepenuhnya dipahami atau masih belum jelas bagi peserta didik. Selain itu, pemanfaatan media pada saat proses pembelajaran juga mampu membangkitkan perhatian peserta didik (Maduratih & Bakhtiar, 2024). Salah satu inovasi penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi adalah media video animasi dua dimensi (2D).

Media video animasi dua dimensi (2D) merupakan sebuah bentuk tayangan video yang terdiri dari serangkaian gambar yang digerakan satu demi satu untuk memberikan kesan seolah-olah gambar tersebut hidup, serta memiliki suara yang mengandung pesan-pesan edukatif dan informasi pembelajaran (Mufarrohah & Rukmi, 2020). Penjelasan materi pada media video animasi dua dimensi (2D) tidak sekedar suara saja, namun juga terdapat teks dan gambar animasi bergerak yang berwarna, yang dapat memperjelas dan memperkaya pemahaman peserta didik terhadap materi. Hal ini menjadikan media video animasi dua dimensi (2D) sebagai media yang cocok untuk mendukung dan digunakan pada proses pembelajaran. Materi yang disampaikan dapat memicu keingintahuan dan daya tarik peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti pelajaran, karena tampilan visual yang menarik serta pemahaman yang konkret dari konsep yang abstrak. Selain itu, media video animasi dua dimensi (2D) juga memberikan kemudahan bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar yang beragam, baik peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, audio ataupun audiovisual, sehingga mereka dapat memproses informasi berdasarkan preferensi gaya belajar mereka masing-masing.

Dalam proses pembelajaran, media video animasi dua dimensi (2D) dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk mempermudah penjelasan materi kepada peserta didik, khususnya pada materi yang bersifat abstrak, karena media ini mampu menggambarkan konsep secara nyata dan mudah dipahami.

Penggunaan media ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu contoh penerapannya adalah dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi siklus air. Mata pelajaran IPAS merupakan kolaborasi dari dua jenis mata pelajaran, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kolaborasi tersebut bertujuan agar peserta didik memiliki pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap lingkungan sekitar mereka (Meme et al., 2024). Sebagai seorang pendidik, guru perlu menginspirasi peserta didik untuk berpikir secara ilmiah mengenai lingkungan dan fenomena alam yang terjadi sebagai bagian dari proses pembelajaran (Kusniawati & Subayani, 2023). Oleh sebab itu, pembelajaran yang melibatkan media visual yang menarik sangat penting dalam memfasilitasi pemahaman materi yang kompleks.

Menurut Putri et al., (2020) Siklus air merupakan materi yang memuat mengenai tahapan dan proses terjadinya daur air yang harus dijelaskan menggunakan ilustrasi atau gambar. Penggunaan ilustrasi tersebut dilakukan karena siklus air merupakan sebuah proses atau tahapan yang bersifat abstrak, jadi jika penyampaian materi mengenai siklus air dalam pembelajaran kurang tepat maka akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan pentingnya pemilihan cara yang tepat dalam penyampaian materi. Hal tersebut juga diperkuat dengan studi yang dilakukan oleh Rosyada et al., (2023) yang menyatakan bahwa banyaknya 31 peserta didik, hanya ada 13 peserta didik yang hasil belajarnya mencapai KKM dengan presentase ketuntasan 42%. Fenomena ini menunjukkan bahwa penggunaan ilustrasi berpengaruh dalam hasil belajar. Selain itu, menurut teori perkembangan kognitif Piaget, umumnya tahap berpikir peserta didik tingkat sekolah dasar berada pada tahap kognitif operasional konkret, dimana pada tahap ini anak dapat memecahkan masalah secara logis, namun tidak bisa berpikir secara abstrak (Agustyaningrum et al., 2022). Oleh karena itu, penting untuk menyesuaikan cara penyampaian materi dalam pembelajaran yang cocok dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik.

Berdasarkan fenomena dan teori tersebut, maka penggunaan media video animasi dua dimensi (2D) dapat menjadi alat bantu yang efektif. Menurut teori Richard Mayer, pembelajaran dengan penggunaan multimedia, termasuk animasi, dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga dapat meningkatkan efektivitas belajar (Waruwu & Pakiding, 2023). Selain itu, hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Aini et al., (2021) yang berjudul Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 20 Pagi Jakarta Timur, dihasilkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar sehingga terdapat peningkatan pada hasil belajar peserta didik pada materi sumber energi. Penelitian yang telah dilakukan oleh Friska et al., (2022) dengan judul Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV Di SDN 08 Sungai Rumbai, dihasilkan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar peserta didik. Dari latar belakang, teori dan pemaparan dari hasil penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik untuk membuktikan apakah media video animasi dua dimensi (2D) mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dengan menggunakan subjek dan kondisi yang berbeda dari penelitian terdahulu dengan judul **“Pengaruh Media Video Animasi Dua Dimensi (2D) Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Siklus Air”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka, rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh media video animasi dua dimensi (2D) terhadap hasil belajar IPAS materi siklus air?”.

#### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh media video animasi dua dimensi (2D) terhadap hasil belajar IPAS materi siklus air.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik semangat peserta didik, sehingga pembelajaran tidak monoton dan membawa pengaruh pada hasil belajar serta pemahaman peserta didik mengenai siklus air melalui penggunaan media video animasi.

2. Bagi Guru/Sekolah

Memberikan dorongan agar guru lebih imajinatif dan inovatif dalam menentukan serta menggunakan media pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki kinerja guru dan mengambil kebijakan agar terciptanya pembelajaran yang optimal sehingga kualitas sekolah akan meningkat.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai literatur dalam penelitian yang ingin mengeksplorasi penggunaan media video animasi dua dimensi pada pembelajaran, serta memberikan bukti mengenai efektivitas media animasi terhadap hasil belajar.

#### **E. Batasan Masalah**

Perlu adanya batasan sehingga penelitian menjadi lebih spesifik dan memiliki tujuan yang jelas. Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran IPAS kelas V tahun ajaran 2024/2025 di UPT SD Negeri 57 Gresik.
2. Penelitian ini berfokus pada hasil belajar materi siklus air dengan penggunaan media video animasi dua dimensi (2D).

#### **F. Definisi Operasional**

1. Video Animasi Dua Dimensi (2D)

Media video animasi dua dimensi (2D) yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu media video animasi yang menjelaskan mengenai siklus air dengan menampilkan gambar-gambar bergerak secara urut dan disertai dengan suara sehingga menciptakan ilustrasi pergerakan objek, namun

bukan dalam wujud dua dimensi yang dapat disentuh dan dirasakan wujud fisiknya tetapi hanya berupa animasi dalam layar komputer dan proyektor. Video animasi yang dipakai dalam penelitian ini merupakan video animasi yang pernah dikembangkan oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung.

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah prestasi peserta didik setelah mereka menjalani proses belajar dan pembelajaran, serta menjadi bukti keberhasilan mereka dalam mata pelajaran. Hasil belajar yang diukur pada penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif (mengingat, memahami, dan menerapkan) dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi siklus air.

## 3. Siklus Air

Siklus air merupakan proses sirkulasi dari permukaan bumi ke atmosfer dan kembali lagi ke bumi yang berlangsung secara terus menerus melalui fase evaporasi, transpirasi, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi.