

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

IPAS merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. IPAS adalah gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Berdasarkan Permendikbudristek Nomor 008/H/KR/2022 (Kemdikbud, 2022) menyatakan bahwa: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Permendikbudristek Nomor 008/H/KR/2022 (Kemdikbud, 2022) menyatakan bahwa terdapat 6 tujuan pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar, salah satunya adalah mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Mengembangkan pengetahuan yang sejalan dengan tujuan pembelajaran IPAS tentunya dibutuhkan pemahaman konsep. Pembelajaran IPAS, memiliki 2 elemen utama yakni pemahaman IPAS (sains dan sosial), dan keterampilan proses. Dalam Permendikbudristek dijelaskan bahwa memiliki pemahaman IPAS itu merupakan bukti ketika seseorang memilih dan mengintegrasikan pengetahuan ilmiah yang tepat untuk menjelaskan serta memprediksi suatu fenomena atau fakta dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi yang berbeda. Pengetahuan ilmiah ini berkaitan dengan fakta, konsep, prinsip, Elemen Deskripsi hukum, teori dan model yang telah ditetapkan oleh para ilmuwan. Berdasarkan Anderson & Krathwohl (Agustina, dkk, 2021) terdapat tujuh indikator pemahaman konsep yang meliputi: menafsirkan (*interpreting*), memberikan contoh (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menarik inferensi/menyimpulkan (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*). Sehubungan dengan hal diatas maka memiliki pemahaman konsep IPAS sangatlah penting bagi peserta didik. Karena jika tidak maka akan terjadi kesalahan pemahaman konsep.

Yusa Fauzia Lestari, 2024

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UBAHUD (PERUBAHAN WUJUD) BERBASIS ANIMASI 2D SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA FASE B SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Terjadinya kesalahan konsep atau disebut dengan miskonsepsi dapat menghambat peserta didik pada materi yang akan di pelajari selanjutnya (Hasnawati, 2022). Miskonsepsi merupakan konsep yang tidak sesuai antara pemikiran peserta didik dengan konsep yang disampaikan sehingga dapat menghambat penguasaan konsep materi selanjutnya. Khairaty (dalam Mariyadi, 2023). Perubahan wujud benda merupakan materi IPAS pada pembelajaran IPA atau sains fase B, materi ini adalah materi yang sering terjadi miskonsepsi. Hal ini dibuktikan dengan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Bandung. Berdasarkan hasil wawancara, didapatkan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi perubahan wujud masih kurang, karena hanya 5 dari 20 peserta didik yang mampu menyelesaikan soal perubahan wujud dengan baik, soal tersebut meminta peserta didik untuk menjelaskan, menafsirkan, mengklasifikasikan, membandingkan dan memberikan contoh perubahan wujud namun masih banyak peserta didik yang belum mampu menyelesaikannya, pada umumnya peserta didik di sekolah tersebut memiliki suatu masalah kemampuan yaitu rendahnya pemahaman konsep.

Peserta didik dikatakan paham suatu konsep apabila mampu untuk menyatakan kembali suatu konsep, mengelompokkan objek-objek menurut sifat tertentu, memberi contoh suatu konsep, menyajikan konsep ke dalam berbagai bentuk, mengembangkan syarat minimal suatu konsep, menggunakan, memanfaatkan dan memilih langkah-langkah dan mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah (Jannah dkk., 2023). Dari data yang peneliti ambil ketika melakukan wawancara hal tersebut belum muncul pada peserta didik dan sebenarnya guru telah mengatur pembelajaran sedemikian rupa dengan mulai melakukan kegiatan praktik perubahan wujud dan guru juga menggunakan beberapa metode pembelajaran. Dalam wawancara guru mengatakan bahwa peserta didik sangat menyukai sesuatu yang berhubungan dengan audio visual dan penggambaran atau ilustrasi, hal ini guru ambil ketika melakukan asesmen diagnostik di awal tahun ajaran terdapat 14 dari 20 peserta didik yang menyukai pembelajaran audio visual, sisanya menyukai pembelajaran audio seperti tepuk lagu dan juga praktik luar kelas, namun guru masih belum menemukan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di kelas. Selain itu kurangnya alat untuk

melakukan praktik juga menjadi penghambat guru dalam melakukan eksperimen perubahan wujud.

Video pembelajaran merupakan gabungan dari media visual (gambar) dan media audio (dengar), video pembelajaran merupakan media yang menarik bagi peserta didik. Materi yang disampaikan lewat video pembelajaran akan mudah dimengerti dengan jelas karena terlihat secara visual dan terdengar secara audio. Jadi video pembelajaran adalah suatu media pembelajaran berupa audio visual yang berupa gambar bergerak teratur untuk membantu para peserta didik memahami konsep suatu materi Warsita (dalam Rofilah & Tsurayya, 2021). Allen mengemukakan bahwa media video mempunyai kemampuan yang tinggi dalam mempengaruhi belajar konsep, prinsip dan aturan (Faisal, dkk, 2019). Kemampuan menengah dimiliki oleh video pada saat membelajarkan informasi faktual, pengenalan visual, prosedur, sikap, opini, dan motivasi. Cheppy Riyani (dalam Khairani, dkk, 2019) dalam video pembelajaran harus memperhatikan *clarity of message* (kejelasan pesan), *stand alone* (berdiri sendiri), *user friendly* (bersahabat/ akrab dengan pemakainya, representasi isi, visualisasi dengan media, menggunakan kualitas resolusi yang tinggi, dan Dapat digunakan secara klasikal atau individual. Dengan video pembelajaran peserta didik akan memiliki pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan. Pada dasarnya, pemanfaatan video pembelajaran di kelas merupakan cara yang efektif untuk memudahkan peserta didik dalam pemahaman konsep, terutama video pembelajaran yang menampilkan animasi (Cholik & Umaroh, 2023).

Animasi adalah kumpulan beberapa gambar yang kemudian diolah sedemikian rupa sehingga mendapatkan gerakan Delen (dalam Isni, dkk, 2020). Animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu. Selain itu animasi juga dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan pengajaran serta penyampaian materi kepada siswa (Rosmiati, 2019). Terdapat lima jenis animasi diantaranya: animasi 2D, animasi 3D, *stop motion animation*, animasi jepang (anime), dan animasi GIF (Nastiti, dkk, 2021). Pada penelitian yang dilakukan (Walangadi & Pratama, 2018) mengungkapkan bahwa animasi 2D mampu meningkatkan pemahaman konsep karena segala informasi, proses, dan konsep-konsep pembelajaran yang rumit,

Yusa Fauzia Lestari, 2024

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UBAHUD (PERUBAHAN WUJUD) BERBASIS ANIMASI 2D SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA FASE B SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebelumnya belum dipahami oleh siswa, dapat dihadirkan melalui media video animasi 2D, sehingga siswa dapat memperoleh persepsi dan pemahaman yang sama dan benar.

Melihat dari latar belakang di atas, maka perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan pemahaman konsep, yaitu dengan mengembangkan sebuah video pembelajaran berbasis animasi 2D yang dapat digunakan di kelas sebagai solusi pemahaman konsep yang mampu membantu anak menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menarik kesimpulan, membandingkan dan menjelaskan mengenai materi perubahan wujud pada mata pelajaran IPAS fase B di Sekolah Dasar.

Beberapa penelitian terdahulu mengenai pengembangan video pembelajaran juga membuktikan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran di SD. Penelitian (Pratiwi, dkk, 2022) yang melakukan penelitian pengaruh video pembelajaran terhadap pemahaman konsep IPA, didapatkan hasil bahwa diyakini video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA pada peserta didik. Selain itu, berdasarkan penelitian (Wahyuni, dkk, 2023) yang melakukan penelitian serupa mengenai peningkatan pemahaman konsep melalui video pembelajaran interaktif, didapatkan hasil bahwa video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA hal ini dibuktikan melalui hasil tes 2 siklus yang meningkat di setiap siklusnya.

Mengacu pada paparan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Video Pembelajaran Ubahud (Perubahan Wujud) Berbasis Animasi 2D Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Wujud Benda Fase B Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, secara umum rumusan masalah penelitian ini adalah “ Bagaimanakah Pengembangan Video Ubahud (Perubahan Wujud) Berbasis Animasi 2D sebagai upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Wujud Benda Fase B Sekolah Dasar “.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Apa profil Video Ubahud (Perubahan Wujud) Berbasis Animasi 2D sebagai upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Wujud Benda Fase B Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah desain Video Ubahud (Perubahan Wujud) Berbasis Animasi 2D sebagai upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Wujud Benda Fase B Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah kelayakan Video Ubahud (Perubahan Wujud) Berbasis Animasi 2D sebagai upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Wujud Benda Fase B Sekolah Dasar?
4. Bagaimanakah peningkatan pemahaman konsep peserta didik dengan menggunakan Video Ubahud (Perubahan Wujud) Berbasis Animasi 2D pada Materi Perubahan Wujud Benda Fase B Sekolah Dasar?
5. Bagaimakah produk akhir Video Ubahud (Perubahan Wujud) Berbasis Animasi 2D sebagai upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Wujud Benda Fase B Sekolah Dasar?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan, maka penelitian ini secara umum bertujuan Mengembangkan Video Ubahud (Perubahan Wujud) Berbasis Animasi 2D sebagai upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Wujud Benda Fase B Sekolah Dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian tujuan masalah diatas, maka dapat diketahui manfaat penelitian sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil pengembangan Video Ubahud (Perubahan Wujud) Berbasis Animasi 2D sebagai upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Wujud Benda Fase B Sekolah Dasar diharapkan dapat menjadi

Yusa Fauzia Lestari, 2024

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UBAHUD (PERUBAHAN WUJUD) BERBASIS ANIMASI 2D SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA FASE B SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

referensi dan media belajar bagi pembaca dalam mempelajari materi perubahan wujud benda pada pembelajaran IPAS fase B Sekolah Dasar.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi peserta didik yaitu diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu peserta didik memahami konsep perubahan wujud benda dengan mudah serta menumbuhkan rasa ingin tahu dan berpikir kritis terhadap peristiwa yang ada disekitar.
2. Manfaat bagi guru yaitu diharapkan dapat digunakan sebagai solusi dari masalah pembelajaran materi perubahan wujud benda. Media ini juga diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi guru dalam berkeaktifitas mengembangkan media pembelajaran sehingga pembelajaran yang didapatkan peserta didik lebih menyenangkan dan juga bermakna.
3. Manfaat bagi sekolah yaitu diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini dapat memotivasi sekolah untuk melatih kemampuan kreativitas sumber daya guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik sehingga peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar dengan giat.
4. Manfaat bagi peneliti, yaitu diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran serta menambah ilmu penunjang yang tidak peneliti pelajari selama perkuliahan.
5. Manfaat bagi kedepannya diharapkan dapat menjadi acuan pada penelitian selanjutnya dan dapat mengembangkan kembali penelitian yang ada.

1.6 Struktur Organisasi

Penelitian ini terdiri dari lima Bab yaitu Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, dan Bab V. Bab I Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, dan struktur organisasi.

Bab II Kajian Pustaka membahas mengenai video pembelajaran UBAHUD berbasis animasi 2D, meliputi pengertian video pembelajaran UBAHUD berbasis animasi 2D, fungsi video pembelajaran UBAHUD berbasis animasi 2D, dan karakteristik video pembelajaran UBAHUD berbasis animasi 2D. Kemudian Kelebihan dan Kekurangan video pembelajaran UBAHUD berbasis animasi 2D.

Yusa Fauzia Lestari, 2024

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UBAHUD (PERUBAHAN WUJUD) BERBASIS ANIMASI 2D SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA FASE B SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pembahasan mengenai pemahaman konsep, meliputi pengertian pemahaman konsep, dan indikator pemahaman konsep. Kemudian pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda. Pada Bab II juga membahas mengenai penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan definisi operasional.

Bab III Metode Penelitian membahas mengenai desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data. Bab IV Hasil dan Pembahasan berisi mengenai deskripsi setiap tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan video pembelajaran UBAHUD berbasis animasi 2D. Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi berisi penafsiran dari hasil temuan penelitian.