

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran pada abad 21 mengalami transformasi signifikan yang dipicu oleh kemajuan teknologi dan perubahan sosial yang cepat. Pada pembelajaran di abad 21 saat ini menghadapi tantangan dan peluang yang belum pernah terjadi sebelumnya. Di era digital ini proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode tradisional tetapi harus beradaptasi dengan kebutuhan dan karakteristik generasi baru yang tumbuh di tengah arus informasi yang melimpah. Proses pembelajaran saat ini lebih berfokus pada pendekatan yang interaktif dan kolaboratif dengan metode berbasis proyek dan berbasis masalah sehingga menuntut siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajar mampu berpikir kritis serta dapat berkerja sama dengan teman sebaya baik kelompok kecil atau kelompok besar (Mu'minah & Suryaningsih, 2020). Hal tersebut diperlukan adanya mengembangkan keterampilan yang menyesuaikan zaman untuk menghadapi tantangan di dunia nyata di abad 21 ini.

Teknologi pada pendidikan memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran di abad ke 21 di mana perkembangan teknologi saat ini mempengaruhi cara proses kegiatan belajar dan mengajar di sekolah. Pembelajaran abad ini menuntut para guru dan siswa untuk menggunakan media pembelajaran berbasis digital sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat mengikuti perkembangan teknologi pada zaman sekarang. Media pembelajaran berbasis teknologi menawarkan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Melalui fleksibilitasnya media pembelajaran berbasis teknologi siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja sehingga media ini diminati karena mempermudah pemahaman materi yang kompleks melalui pendekatan yang lebih visual dan praktis (Fu'ad et al., 2022).

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media pembelajaran mencakup berbagai alat dan bahan yang mendukung proses belajar. Menurut Moto (2019) media pembelajaran penting karena tidak hanya membantu menyampaikan materi tetapi juga meningkatkan keterlibatan, motivasi siswa, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran berguna untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan. Menurut Pagarra H & Syawaludin (2022) dampak dari penggunaan media dalam pembelajaran membantu menjelaskan konsep sulit secara visual dan konkret serta memfasilitasi diskusi untuk meningkatkan interaksi dan retensi siswa dengan melibatkan berbagai indera. Sehingga penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Pada kenyataannya dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan di SD Negeri 1 Kertawirama menggunakan media konvensional dan menggunakan teknologi tetapi belum sepenuhnya. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 1 Kertawirama yang menyatakan bahwasannya *“untuk media pembelajaran media pembelajaran tergantung dari materi nya apa kan berbeda-beda, kadang bikin sendiri media ajar nya akan tetapi untuk penggunaan media teknologinya paling pake video pembelajaran, powerpoint, canva, quisis, dan youtube menggunakan laptop atau cromebook di visualkan melalui infocus untuk infocusnya tersendiri ada 2 tapi hanya 1 yang bisa dipakai sisanya rusak”* keterbatasan penggunaan media pembelajaran menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar siswa.

Pada permasalahan tersebut didukung dengan hasil wawancara bersama guru kelas V SDN 1 Kertawirama yang mengatakan bahwa *“Memang ada beberapa siswa kelas 5 yang tingkat motivasi belajarnya rendah di beberapa mata pelajaran misalnya pada mata pelajaran IPAS,*

mungkin sekitar kurang lebih dari 25 persen dari jumlah siswa 20 orang yg motivasi belajarnya rendah”. Dari hasil observasi serta wawancara diatas pada hari Rabu, 1 Desember 2024 mengenai masalah yang dimiliki oleh siswa berdasarkan indikator kurangnya motivasi belajar diatas sebagai berikut.

Tabel 1.1 Data Motivasi Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran IPAS

No.	Indikator Permasalahan	Jumlah Siswa	Jumlah siswa yang memenuhi indikator	Jumlah siswa yang tidak memenuhi indikator
1	Keterlibatan dalam Pembelajaran	20 Siswa	14 siswa	6 siswa
2	Ketekunan dalam Mengerjakan Tugas		15 siswa	5 siswa
3	Fokus Perhatian Kepada Guru Saat Menjelaskan		11 siswa	9 siswa
4	Minat dan Keinginan untuk Belajar		15 siswa	5 siswa

Berdasarkan dari data diatas dapat diketahui bahwasan nya masih terdapat 30% siswa yang belum memenuhi indikator pertama yaitu keterlibatan dalam pembelajaran. Secara lebih lanjut 25% siswa belum memenuhi indikator kedua ketekunan dalam mengerjakan tugas. Lanjut terdapat 45% siswa yang belum memenuhi indikator ketiga yaitu fokus perhatian kepada guru saat menjelaskan. Selain itu terdapat 25% siswa belum memenuhi pada indikator keempat minat dan keinginan untuk belajar. Data ini menunjukkan bahwasan nya kondisi secara keseluruhan motivasi belajar siswamasih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu mengidentifikasi permasalahan utama yang menyebabkan motivasi belajar siswa rendah perlu dilakukan.

Kurangnya motivasi belajar di kalangan siswa sekolah dasar dapat berdampak negatif terhadap perkembangan akademik dan pribadi mereka. Salah satu dampak paling yang signifikan dari kurangnya motivasi belajar adalah dapat menurunkan prestasi, menghambat partisipasi aktif, menciptakan sikap negatif terhadap pendidikan, dan menghambat perkembangan karakter positif pada siswa itu sendiri (Hidayati et al., 2022).

Hal ini menyebabkan kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengasah keterampilan berpikir kritis mereka cenderung lebih bergantung pada guru. Sehingga peran guru, orang tua, dan sekolah sangat penting dalam mengidentifikasi penyebab rendahnya motivasi belajar dan mengambil langkah-langkah untuk membangkitkan semangat belajar siswa agar mereka dapat mencapai potensi maksimalnya.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas V salah satu penyebab rendah nya motivasi belajar siswa melalui penggunaan media masih belum sepenuhnya berbasis digital. Padahal saat ini di Indonesia terdapat 50%-70% siswa aktif menggunakan teknologi seperti laptop dan ponsel untuk mendukung proses belajar mereka (Kasmad et al., 2022). Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat merangsang minat siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan (Husna & Supriyadi, 2023). Motivasi belajar tersebut bisa diberikan inovasi media pembelajaran yang sesuai tujuan untuk merangsang minat siswa untuk belajar. Maka dari itu salah satu yang dapat mengembangkan media pembelajaran untuk permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa adalah menggunakan media animasi dengan *Adobe Animate*.

Animasi adalah suatu kegiatan yang menghidupkan atau menggerakkan benda mati sehingga objek tersebut tampak seolah-olah hidup. Istilah "animasi" berasal dari bahasa latin "*anima*" yang berarti jiwa atau hidup jadi dalam konteks tersebut animasi dapat diartikan sebagai rangkaian gambar yang ditampilkan secara berurutan dan bergantian menciptakan ilusi gerakan (Wijanarko, 2020). Animasi dapat berupa 2D atau 3D dan sering digunakan dalam berbagai media, termasuk film, permainan video, dan media pembelajaran. Animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan dampak positif dengan meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar siswa. Animasi memiliki keunggulan berupa visual yang menarik, mendorong kreativitas, meningkatkan keterlibatan dan interaktivitas, relevan dengan kehidupan

sehari-hari, serta mampu menyampaikan pesan dengan jelas (Melati et al., 2023).

Media animasi juga memiliki potensi besar dalam kedua pendekatan, edukasi dan hiburan. Dalam pendidikan, animasi membantu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, sementara dalam hiburan, animasi menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan emosional. Dengan menggabungkan kedua aspek ini, animasi dapat menjadi media yang mendidik sekaligus menghibur, menjadikannya alat yang efektif untuk berbagai keperluan (Istiqomah et al., 2024). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan animasi beredukasi merupakan alat yang sangat berharga dalam proses pembelajaran, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Adobe Animate merupakan alat pengembangan multimedia yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif, yang dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dengan kemampuan untuk menggabungkan grafik, teks, suara, dan animasi. Penggunaan *Adobe Animate* dalam pendidikan memungkinkan pembuatan konten yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat komunikasi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna (Nabilah et al., 2020). Membuat media animasi berbais *Adobe Animate* bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa di Sekolah Dasar.

Tujuan mengambil pengembangan media dengan *Adobe Animate* dikarenakan memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya alat yang sangat efektif untuk mengembangkan media pembelajaran di abad 21. *Adobe Animate* memiliki keunggulan yang menarik minat siswa untuk belajar dengan fitur-fitur di dalamnya memungkinkan pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Maielfi et al.,

2023). Keunggulan lainnya dalam penggunaan *Adobe Animate* adalah fleksibilitas pembuatan media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran sehingga lebih menarik dan mendukung peningkatan kemampuan siswa (Cholifah et al., 2021). Selain itu, *Adobe Animate* mendukung penyampaian materi yang interaktif dan efektif dalam menjelaskan konsep kompleks dengan cara yang lebih visual dan konkret.

Media pembelajaran yang seringkali digunakan seperti buku teks dan presentasi PowerPoint, menyebabkan kurangnya efektifitas dalam membantu siswa memvisualisasikan berbagai konsep materi yang bersifat abstrak atau susah dari mata pelajaran matematika, bahasa, sejarah, ilmu pengetahuan alam dan sosial serta lainnya. Dengan berbagai mata pelajaran yang telah di sebutkan, ilmu pengetahuan alam dan sosial merupakan salah satu obyek menarik untuk di teliti.

IPAS merupakan penggabungan dua mata pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dimana dirancang untuk menciptakan pendekatan pembelajaran yang lebih holistik dan terintegrasi. Dengan menggabungkan kedua mata pelajaran ini, siswa diharapkan dapat memahami keterkaitan antara keduanya serta bagaimana ilmu-ilmu tersebut saling memengaruhi dalam kehidupan sehari-hari (Zahra, 2024). Pendekatan ini juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis, serta meningkatkan relevansi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Selain itu, penggabungan ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan kontekstual.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dipilih sebagai subjek penelitian karena merupakan mata pelajaran inti yang diajarkan di semua tingkat pendidikan dasar di Indonesia. Selain itu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang memiliki landasan penting dalam membangun pemahaman siswa terhadap fenomena alam dan sosial di sekitar mereka yang menjadi fokus utama pada pembelajaran abad

21. Tetapi pada kenyataannya pengajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) di Sekolah Dasar tidak selalu berjalan dengan lancar karena hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran. Hambatan tersebut menjadi faktor rendahnya pemahaman konsep siswa dan motivasi belajar terhadap materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Materi rangkaian listrik yang diajarkan di kelas V Sekolah Dasar memiliki nilai penting dalam membangun dasar pendidikan siswa, karena memberikan pemahaman awal tentang sains dan teknologi, khususnya mengenai listrik, yang merupakan fenomena penting dalam kehidupan sehari-hari. Pengajaran ini membantu siswa mengenal fungsi dan cara kerja berbagai peralatan listrik, sekaligus menanamkan kesadaran akan pentingnya keselamatan dalam penggunaannya. Melalui proses belajar yang melibatkan percobaan dan pengamatan, siswa dilatih untuk berpikir logis dan sistematis, serta mengembangkan kemampuan problem solving dan keterampilan motorik halus. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), di mana siswa diajak untuk aktif terlibat dalam situasi nyata, proyek kolaboratif, dan eksplorasi materi pembelajaran. Pendekatan ini sejalan dengan filsafat progresivisme yang mendorong pembelajaran dinamis dan berpusat pada siswa, sehingga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan tanggung jawab (Lestiani et al., 2024). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode eksperimen secara signifikan meningkatkan partisipasi aktif siswa dan pemahaman konsep, terutama dalam pembelajaran IPA pada topik rangkaian listrik (Sukma et al., 2024).

Namun pada praktiknya, pembelajaran materi rangkaian listrik di beberapa sekolah dasar sering kali tidak dilakukan secara praktik langsung. Sebagai gantinya, siswa hanya membaca materi dari buku pelajaran atau menonton video tentang cara kerja rangkaian listrik melalui platform seperti YouTube. Pendekatan ini dilakukan untuk menghindari biaya tambahan yang harus ditanggung siswa, mengingat percobaan rangkaian listrik

memerlukan pembelian alat dan bahan seperti baterai, kabel, lampu kecil, dan saklar.

Biaya tersebut, meskipun tergolong kecil, dapat menjadi beban bagi sebagian siswa, terutama bagi mereka yang berasal dari keluarga dengan keterbatasan ekonomi. Hal ini menyebabkan guru wali kelas lebih memilih menggunakan metode pembelajaran yang lebih sederhana dan ekonomis, meskipun konsekuensinya siswa kehilangan kesempatan untuk mengalami langsung pembelajaran berbasis praktik. Sebagai hasilnya, siswa mungkin tidak sepenuhnya memahami konsep-konsep dasar listrik seperti rangkaian seri, paralel, dan aliran arus listrik secara nyata.

Pendekatan ini, meskipun hemat biaya, berisiko mengurangi daya tarik pembelajaran dan menurunkan keterlibatan siswa dalam memahami konsep-konsep yang lebih kompleks. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman simulasi interaktif tanpa memerlukan biaya tinggi, seperti animasi berbasis teknologi, menjadi solusi potensial untuk mengatasi kendala ini. Dengan pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *Adobe Animate* pada konsep materi rangkaian listrik dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SDN 1 Kertawirama membantu siswa dapat lebih mudah memahami konsep rangkaian seri, paralel, dan komponen-komponen listrik lainnya melalui animasi dan simulasi yang menarik. Setiap siswa memiliki gaya belajar dan minat yang berbeda-beda. Oleh karena itu perlu menggunakan berbagai strategi pembelajaran yang dapat mengakomodasi perbedaan individual siswa. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate* diharapkan dapat memberikan variasi pembelajaran yang lebih menarik serta sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa dan tidak memberatkan biaya pada siswa itu sendiri dalam memahami konsep materi rangkaian listrik tersebut.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media animasi rangkaian listrik menggunakan *Adobe Animate* belum pernah dikembangkan di SD Negeri 1 Kertawirama. Oleh karena itu peneliti hendak

melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI RANGKAIAN LISTRIK MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATERI RANGKAIAN LISTRIK PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS 5 SDN 1 KERTAWIRAMA”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut yaitu:

1. Perubahan metode pembelajaran abad 21 yang beradaptasi dengan teknologi dan informasi menjadi tantangan para guru sekolah dasar.
2. Keterbatasan penggunaan media digital di SDN 1 Kertawirama yang masih mencakup video pembelajaran yang diambil dari youtube dan alat bantu seperti infocus hanya sebagian digunakan karena kerusakan.
3. Rendahnya motivasi belajar siswa di kelas 5 dalam beberapa mata pelajaran. Selanjutnya data hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa masih banyak siswa tidak memenuhi indikator motivasi belajar, seperti keterlibatan, ketekunan, fokus, dan minat.
4. Hambatan pada pembelajaran IPAS yang kontekstual di materi rangkaian listrik sering kali hanya melalui video, tanpa praktik langsung, karena alasan biaya. Hal ini mengurangi kesempatan siswa untuk memahami konsep melalui pengalaman nyata.
5. Kurangnya inovasi media pembelajaran di sekolah yang menjadi faktor penyebab kurang menarik bagi siswa sekolah dasar.
6. Tantangan dalam meningkatkan pemahaman konsep dalam pembelajaran IPAS yang kurang interaktif dan kontekstual yang menjadi penyebab pemahaman siswa terhadap konsep menjadi rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas tentang belum banyaknya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan pemanfaatan teknologi

moderen yang sangat menunjang suksesnya proses pembelajaran maka permasalahan yang akan dikaji adalah sebagaimana yang telah di jelaskan bahwasannya penelitian ini berfokus pada pengembangan media animasi berbasis *Adobe Animate* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi rangkaian listrik di kelas V SDN 1 Kertawirama.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut yaitu:

1. Bagaimana kelayakan media animasi berbasis *Adobe Animate* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran materi rangkaian listrik pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 1 Kertawirama?
2. Bagaimana efektivitas media animasi berbasis *Adobe Animate* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran materi rangkaian listrik pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 1 Kertawirama?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan beberapa rumusan masalah terlampir diatas maka tujuan penelitaian yang terlampir sebagai berikut yaitu:.

1. Menghasilkan media animasi berbasis *Adobe Animate* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran materi rangkaian listrik pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 1 Kertawirama yang layak.
2. Menghasilkan media animasi berbasis *Adobe Animate* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran materi rangkaian listrik pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 1 Kertawirama yang efektif.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis bagi peneliti, siswa, guru, dan sekolah tempat penelitian ini dilaksanakan.

1. Manfaat Teoritis yaitu menambah referensi dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar siswa.
2. Manfaat Praktis:
 - a) Bagi Guru: Memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.
 - b) Bagi Siswa: Membantu memahami konsep rangkaian listrik secara lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar.
 - c) Bagi Sekolah: Menyediakan inovasi media dalam pembelajaran IPAS yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
 - d) Bagi Peneliti: Bisa menambah ilmu pengetahuan dalam bidang penelitian pendidikan mengenai pengembangan media animasi pembelajaran yang berbasis *Adobe Animate*. Dan menjadikan pengalaman berarti bagi peneliti untuk menjadi pendidik yang paham akan kebutuhan siswa.