

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003, pendidikan adalah proses terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar mengajar agar siswa aktif dalam mengembangkan kemampuan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara yang mana itu mengikut sertakan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam sebuah proses belajar mengajar dengan bertujuan agar peserta didik menjadi peserta yang terdidik, baik dalam keagamaannya, maupun keilmuannya. Pendidikan itu sendiri merupakan sarana untuk manusia untuk membantu agar mampu hidup dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat. Dalam suatu proses belajar mengajar juga tidak terlepas dari kata media pembelajaran yang berperan sebagai alat dalam proses pembelajaran agar mempermudah dalam penyampaian materi yang akan diberikan. Adanya teknologi yang sekarang semakin canggih maka dengan demikian pemanfaatan teknologi ini bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari.¹ Adapaun adanya teknologi yang semakin canggih ini disekolah juga terdapat beberapa fasilitas yang mendukung pada saat pembelajaran seperti, *LCD, Proyektor, TV*, dll.

Di SDN Ngronggo 5 ini merupakan salah satu sekolah Negeri yang berada di Kota Kediri. Selain berada dikawasan Jalan Raya SDN 5 Ngronggo ini memiliki fasilitas yang mendukung untuk belajar yang salah satunya yaitu *LCD, Lab IPA* ,

¹ Sapriyah, " Model Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar ", *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* ", ISSN 2620-9071, vol. 2, No. 1 September 2019

TV dan masih banyak lainnya. Dengan adanya fasilitas tersebut peneliti akan mengembangkan media video animasi tersebut. Dan sekolah ini ternyata masih menggunakan kurikulum K13 pada ajaran 2021/2022, dan sekolah baru akan menerapkan kurikulum merdeka pada tahun ini. Pada kurikulum K13 pembelajaran tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja, akan tetapi juga pada pola pikir yang menjadi rumusan dalam pembentukan kurikulum itu sendiri dengan pembentukan standar kompetensi lulusan yang diturunkan dari kebutuhan. Sebelum menerapkan pembelajaran yang efektif perlu diketahui dahulu tentang karakteristik dari peserta didik. Menurut teori Jean Piaget, karakteristik usia anak Sekolah Dasar pada umum khususnya kelas V itu dari usia 10-12 tahun dimana usia ini masuk ke tahap operasional konkrit, yang ditandai dengan perkembangan pemikiran yang terorganisir dan rasional. Piaget juga menganggap tahapan konkrit ini sebagai titik utama dalam perkembangan kognitif peserta didik karena menandai awal pemikiran logis.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SD Negeri Ngronggo 5 hasil ulangan harian siswa pada kelas V pada semester II yang berjumlah 28 siswa, dan pada saat itu pendidik belum menggunakan media interaktif, pendidik masih menjelaskan secara singkat melalui metode ceramah dan membaca. Hal ini mengakibatkan siswa mudah bosan dan malas untuk membaca. Menurut Teori *behaviorisme John Watson* pada pembelajaran IPS bahwasannya jika penggunaan media pembelajaran kurang interaktif dapat menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan Media pembelajaran interaktif yang nantinya akan diterapkan melalui media digital yaitu

berupa media animasi.² Maka dari itu media ini sangat berpengaruh terhadap motivasi peserta didik pada pelajaran khususnya pelajaran IPS.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berbentuk fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga memudahkan penyampaian tujuan pembelajaran yang telah di susun. Salah satu media pembelajaran yang digunakan yaitu media audiovisual.³ Menurut teori *Gagne*, media adalah berbagai jenis komponen yang ada dilingkungan siswa yang dapat merangsang untuk berfikir. Dengan adanya penggunaan media animasi maka proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif sehingga peserta didik dapat terangsang untuk berfikir kritis dan aktif dalam pembelajaran IPS, sehingga pembelajaran IPS dapat diatasi.

Pembelajaran IPS adalah ilmu yang sangat dekat dengan keseharian kita sehingga baik secara formal maupun non formal kita tetap mempelajarinya. Materi pembelajaran IPS yang mungkin masih sulit di pahami di kelas V salah satunya pada materi sejarah tentang keberagaman budaya di NTB dan NTT, karena materi ini cenderung lebih banyak mengandung literasi sehingga minat membaca siswa berkurang dan mudah bosan. Maka dari itu pendidik perlu menerapkan media interaktif berbentuk digital dan menarik sehingga peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan lebih mudah diingat.

Adapun media yang cocok diterapkan pada materi ini yaitu media animaker (video animasi) yang mana media ini seperti video animasi yang didalamnya

² Wahyuallah Alannasir, "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa", *Journal Of Est*, vol. 2, No 2 Agustus 2016.

³ Ahmad zaki, Diyan Yusri, "Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol.7, No 2 Desember 2020

menjelaskan materi berupa gambar agar peserta didik lebih minat dalam belajar. Dengan adanya media ini diharapkan peserta didik dapat memahami dengan mudah dan mampu menyelesaikan masalah yang sedang terjadi.

Dari penelitian sebelumnya yang dilakukan Wahyullah Alannasir adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah belajar IPS dalam menggunakan media animasi. Hasil dari penelitian ini bahwasannya penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Mannuriki.⁴ Kemudian diberi penguatan lagi oleh Friendha Yuanta pada tahun 2019, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media video pembelajaran yang valid dan efektif sebagai salah satu sumber belajar dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD. Hasil tes yang diperoleh dalam penggunaan media ini menunjukkan bahwa para siswa berhasil memperoleh nilai di atas KKM yang sudah ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media ini efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.⁵ Berdasarkan hasil dari penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan media animasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan pembelajaran yang efektif. Berdasarkan hasil observasi di SD Ngronggo 5 mengenai motivasi belajar pada pembelajaran IPS khususnya materi Sejarah Keberagaman Budaya di NTB dan NTT yang masih rendah sebab kurangnya media yang digunakan pendidik, oleh karena itu peneliti tertarik dengan membuat media animasi pada pembelajaran IPS materi ini untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media ini akan menjadi salah satu pendorong bagi

⁴ Wahyullah Alannasir, "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Mannuriki," *Journal Of Est*, Vol 2, No 2 Agustus 2016.

⁵ Friendha Yunanta, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Dasar*", vol 1, No. 2 Desember 2019

peserta didik agar lebih berperan aktif dan berfikir kritis dalam kegiatan pembelajaran serta mendapatkan pengalaman baru secara langsung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Ngronggo 5 Kota Kediri?
2. Bagaimana efektifitas media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Nronggo V Kota Kediri?

C. Tujuan pengembangan

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Ngronggo 5 Kota Kediri
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana efektifitas media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri Ngronggo 5 Kota Kediri

D. Spesifikasi Produk

Media ini merupakan media pembelajaran yang bersifat nyata. Media ini dikembangkan oleh peneliti dengan model animasi guna untuk memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran IPS materi keberagaman budaya di NTT dan NTB. Adapun spesifikasi produk dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan media animasi ini disesuaikan dengan materi keberagaman budaya NTT dan NTB pada pembelajaran IPS di kelas V.

2. Media ini ditekankan pada model kontekstual dengan adanya video animasi yang menggambarkan materi pada dunia nyata.
3. Media ini di gunakan untuk peserta didik kelas V untuk membantu dalam meningkatkan motivasi belajar yang efektif.
4. Didalam media ini terdapat berbagai keberagaman budaya di NTT dan NTB, kemudian diakhir video terdapat tanya jawab guna untuk mengevaluasi dari pembelajaran tersebut.

E. Pentingnya Pengembangan

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran melalui media animasi dan dapat membantu untuk memecahkan masalah.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu membantu peserta didik untuk berfikir kreatif, kritis, efektif dalam belajar terutama di pembelajaran IPS. Dapat menarik perhatian peserta didik untuk melihat animasi tersebut, dikarenakan di dalam animasi tersebut terdapat beberapa video gambar dan keterangan guna menambah pemahaman dan pengetahuan peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu membantu sekolah untuk menambah fasilitas digital seperti LCD yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik terutama pada pembelajaran IPS.

4. Bagi prodi PGMI

Penelitian ini dapat menambah jumlah pustaka bagi prodi PGMI IAIN Kediri terkait pengembangan media animasi untuk meningkatkan motivasi pada mata pelajaran IPS kelas V SD.

5. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan peneliti terhadap motivasi belajar anak usia SD. Penelitian ini juga dapat menambah wawasan berfikir kreatif, kritis dalam membuat media animasi yang diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Bahwasanya dalam sebuah penelitian tentu akan ada yang namanya perkembangan yang lebih luas. Oleh karena itu, perlu adanya batasan masalah berupa produk yang dihasilkan yaitu media animasi yang dibatasi dengan berisi dengan materi keberagaman budaya di NTT dan NTB pada pembelajaran IPS kelas V di SD Negeri Ngronggo 5.

1. Asumsi

Adapun asumsi dari penelitian dan pengembangan media animasi pada materi keberagaman budaya di NTB adalah:

- a. Dengan adanya media video animasi, peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan mudah dan tidak mudah bosan.
- b. Media animasi ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang dapat menumbuhkan motivasi belajar, sehingga peserta didik mendapatkan hasil yang sudah ditetapkan.
- c. Dengan adanya media ini peserta didik mampu berfikir kritis dan kreatif.

- d. Dan nantinya diakhir setelah menayangkan video terdapat tugas guna untuk mengevaluasi seberapa pemahaman peserta didik pada materi tersebut.

2. Keterbatasan

Adapun keterbatasan pengembangan media animasi ini sebagai berikut:

- a. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media video animasi dimana media ini hanya membatasi materi tentang keragaman budaya di NTB dan NTT.
- b. Keterbatasan waktu yang tersedia dalam proses pengembangan sehingga media ini belum bisa dilaksanakan dengan maksimal.
- c. Uji coba produk ini dilaksanakan di SD Negeri 5 Ngronggo terhadap peserta didik kelas V yang berjumlah 28.

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh umi wuryanti, pada penelitian ini yang bertujuan untuk 1). Menghasilkan media pembelajaran; 2). Mendeskripsikan efektivitas media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa kelas V SD Gugus Sodo kecamatan paliyan. Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Uji produk menggunakan teknik *quasi experiment* untuk menguji produk yang dikembangkan. Hasil dari penelitian pengembangan ini menyatakan bahwasanya media video animasi ini dinyatakan layak untuk digunakan dengan kategori sangat baik dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa kelas V Gugus Sodo Kecamatan Paliyan. Dalam penelitian tersebut persamaan ditemukan peneliti yaitu sama-sama mengembangkan media video animasi ditingkat Sekolah Dasar. Subjek

penelitian berfokus pada subjek yang sama yaitu kelas V. sama-sama bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian hanya untuk terfokus meningkatkan motivasi dan karakter kerja keras siswa sedangkan peneliti mengambil di salah satu pelajaran.⁶

2. Penelitian kedua dilakukan oleh Putu Jerry Radita Ponza tujuan dari pengembangan ini agar siswa-siswa Sekolah Dasar bisa lebih senang dan lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut menggunakan model penelitian pengembangan melalui tahapan pengembangan ADDIE. Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan kegiatan observasi melalui wawancara untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran, lingkungan belajar dan materi pelajaran, tahap desain ini dilakukan memindahkan informasi yang di peroleh pada tahap analisis ke dalam dokumen berbentuk video, kemudian tahap pengembangan dilakukan membuat video animasi pembelajaran. Tahap selanjutnya yaitu implementasi dengan cara menerapkan media tersebut kepada siswa untuk di uji perorangan, kelompok. Tahap yang terakhir yaitu evaluasi ini dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran. Hasil dari uji efektivitas pengembangan diketahui bahwa video animasi dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar tematik siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi. Rata-rata nilai *pretest* adalah 55,5 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 90,5. Berdasarkan hal tersebut maka disimpulkan bahwa media video animasi terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar bahasa

⁶ Umi wuryanti, "pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar", jurnal karakter pendidikan, vol. 7 No 2. 2016.

Tematik siswa kelas IV di SDN 1 kaliuntu. Adapun persamaan dari penelitian ini sama-sama mengembangkan video animasi ditingkat Sekolah Dasar. Dan perbedaan dari penelitian ini yaitu subjek penelitian ini mengambil pada kelas IV SD pada pelajaran tematik sedangkan peneliti mengambil subjek pada kelas V mata pelajaran IPS.⁷

3. Penelitian ketiga dilakukan oleh Yossi Indria Rarastie Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media video animasi pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 Sekolah dasar, mengetahui kelayakan penggunaan media video animasi pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN 02 pangongangan, mengetahui keefektifan media video animasi pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar. Pengembangan ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) R&D, teknis analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif dan model pengembangan yang digunakan yaitu *ADDIE*. Hasil dari penelitian berdasarkan penilaian ahli media 91,7%, ahli materi mendapatkan skor 85%, pada uji coba terbatas mendapatkan skor 100% dan pada uji coba luas mendapatkan skor 98,7%. Dengan demikian media video animasi yang dikembangkan dinyatakan layak dan valid. Keefektifan media video animasi yang dikembangkan dilihat dari rata-rata nilai pretest dan posttest, nilai rata keduanya yaitu 22,59 dan menggunakan korelasi uji t- diperoleh t hitung > t tabel ($11.080 > 2.056$). Ada peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan video animasi. Dengan begitu media video animasi yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan

⁷ Putu Jerry Radita Ponza” pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas IV di Sekolah Dasar”, *jurnal edutech universitas pendidikan genesha*, vol. 6 No. 1, 2018, hal 9

hasil belajar siswa. Persamaan dari penelitian ini peneliti sama-sama mengembangkan media video animasi dan sama-sama menggunakan pengembangan R&D dengan tujuan yang sama untuk meningkatkan keefektifan dari media video animasi. Sedangkan perbedaan dari penelitian tersebut fokus terhadap peningkatan hasil belajar sedangkan peneliti fokus terhadap motivasi belajar siswa, dan penelitian mengambil subjek pada kelas III SD sedangkan peneliti mengambil kelas V SD dengan mata pelajaran yang berbeda.

4. Penelitian keempat yang dilakukan oleh Analisa Lusiana Komara Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berbasis video animasi kartun di Sekolah Dasar dan mengetahui respon-respon siswa terhadap media pembelajaran pada tingkat Sekolah Dasar. Metode yang digunakan yaitu R&D dengan model 4D. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan angket (kuesioner). Dan yang menjadi sasaran uji coba produk ini adalah siswa kelas V sebanyak 20 siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan rata-rata validasi ahli media sebesar 47 dengan kategori “sangat baik”, validasi ahli materi sebesar 45 dengan kategori “sangat layak”, dan respon pengguna sebesar 92,9% dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasanya media video animasi kartun dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada tema benda-benda di sekitar kita kelas V SD. Berdasarkan dari penelitian dapat ditemui perbedaan dan persamaan. Adapun persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media video animasi, metode yang digunakan sama yaitu menggunakan metode R&D dan pengambilan Subjek dari tingkat Sekolah Dasar kelas V. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini yaitu peneliti fokus

pada mata pelajaran IPS sedangkan penelitian diatas mengambil mata pelajaran Tematik.

5. Penelitian kelima yang dilakukan oleh Yudha Aldila Efendi, Eka Pramono Adi, sulthoni, Dalam penelitian guru memberi materi dengan cara konvensional hanya menggunakan media buku sehingga siswa mudah bosan dan kurang termotivasi dan tidak fokus. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan media video animasi *motion graphics* pembelajaran pada mata pembelajaran IPA tentang benda tunggal dan campuran kelas V di SDN Pandarejo 1 yang valid dan efektif. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan R&D. Akan tetapi tahap penelitian ini hanya akan dilaksanakan sampai pada tahap ke tujuh yang sudah dimodifikasi oleh peneliti, yaitu pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan, format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, dan revisi produk. Berdasarkan uji diatas dapat dilihat hasil daripada penelitian ini dengan menggunakan tes hasil belajar (post-test) dari 43 siswa SDN Pandarejo 1 diperoleh hasil jumlah siswa yang mencapai KKM keseluruhan dengan persentase 81,39%. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa media ini dikatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.⁸ Persamaan peneliti dengan peneliti yaitu sama-sama mengembangkan media video animasi. Perbedaannya yaitu didalam penelitian media tersebut menjelaskan mata pelajaran IPA sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran IPS. Dengan adanya penelitian tersebut media video animasi dapat memudahkan siswa memahami materi karena terdapat gambar yang menarik,

⁸ Yudha Aldila Efendi, Dkk” Pengembangan Media Video Animasi *motion Graphics* pada Mata Pelajaran IPA di SDN Pandarejo 1 Kabupaten Malang”, JINOTEP (*Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*), Vol 6 No. 2 2020.

kalimat yang digunakan jelas.

6. Penelitian keenam yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan media video animasi berbasis aplikasi Canva pada materi gaya dan gerak. Penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dan model yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode survei. Metode survey ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuisioner/angket, tes dan dokumentasi. Hasil yang dalam penelitian ini ahli media memperoleh rata-rata 65,45%, hasil validasi siswa sebesar 90%. Dapat disimpulkan bawa produk video animasi berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.⁹ Persamaan peneliti dan penelitian yaitu sama-sama mengembangkan media video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbedaannya dalam penelitian ini yaitu peneliti fokus ke mata pelajaran IPA pada materi gaya dan gerak sedangkan peneliti fokus ke mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya NTT dan NTB.
7. Penelitian ketujuh yang dilakukan oleh Fifit Fitria Dewi, tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau (R&D). Hasil dari penelitian ini menunjukkan ahli materi memperoleh nilai skor sebesar 85,88%, ahli media sebesar 88,3% dan siswa memperoleh skor sebesar 86,9% dengan kategori layak digunakan. Maka dapat

⁹ Gita Permata Puspita Hapsari “ Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa” *jurnal basicedu*, Vol. 5 No. 4 2021.

disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* layak digunakan dikelas IV pada pembelajaran IPA materi sumber energi alternatif.¹⁰

Persamaan peneliti dengan penelitian adalah sama-sama mengembangkan video animasi dan sama-sama menggunakan metode penelitian yang sama. Perbedaannya yaitu di mata pelajaran penelitian menggunakan IPA materi sumber energi alternative sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya di NTB dan NTT, subjek yang diambil juga berbeda penelitian mengambil pada tingkat kelas IV sedangkan peneliti mengambil subjek pada kelas V.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Aprizal Lukman, Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan video animasi pembelajaran IPA materi daur air dan peristiwa alam. Model pengembangan dari penelitian gunakan yaitu model *DDD-E*. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh validator materi dan validator media sebanyak masing-masing dua dan tiga kali. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwasanya pengembangan media video animasi berbasis kearifan lokal pada pelajaran IPA kelas V di Sekolah Dasar dinyatakan valid dengan tingkat kevalidan 4,1 pada validasi media dan tingkat kevalidan 4,6 pada validasi materi. Dan video animasi juga dinyatakan sangat layak karena model yang menarik dan praktis, dengan tingkat kemenarikan 4,65 serta tingkat kepraktisan 4,6. Adapun persamaan antara peneliti dengan penelitian adalah sama-sama mengembangkan media video animasi pada tingkat Sekolah Dasar kelas V. Sedangkan perbedaannya yaitu peneliti mengambil pelajaran IPA sedangkan peneliti mengambil pelajaran IPS.

¹⁰ Fifit Fitria Dewi, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *En-alter sources* berbasis aplikasi *powtoon* materi sumber energi alternatif sekolah dasar", *jurnal basicedu*, Vol. 5 No. 4 2021.

9. Penelitian kesembilan yang dilakukan Eneng Yuli Andriani, tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi yang efektif pada mata pelajaran Tematik untuk meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi dan hasil belajar. Metode penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model R&D, penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Hasil dari penelitian tersebut bahwasanya media video animasi efektif digunakan untuk pembelajaran pada mata pelajaran Tematik. Hasil uji keefektifan media video animasi oleh ahli materi mendapat penilaian “baik” dan oleh ahli media mendapat penilaian “sangat baik”. Persamaan peneliti dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media video animasi. Sedangkan perbedaannya peneliti hanya membatasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sedangkan penelitian ini lebih meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi dan hasil belajar peserta didik, dan subjek peneliti itu pada kelas V pelajaran IPS sedangkan penelitian tersebut mengambil pada kelas 1 dengan mata pelajaran tematik.
10. Penelitian kesepuluh yang dilakukan oleh Miftachul Jannah, Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep belajar siswa, memotivasi belajar siswa, serta untuk mengetahui kelayakan produk media video animasi ditinjau dari segi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini menggunakan metode yang berfungsi untuk memvalidasi dan menguji keefektifan produk yaitu *Research and Development (R&D)*. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa Kevalidan media video animasi digestive system dari ahli media sebesar 84% dan hasil dari ahli materi sebesar

88%. Rata-rata kepraktisan hasil persentase angket respon siswa sebesar 87,15% yang termasuk kategori "Sangat Baik". Keefektifan media video animasi digestive system pada uji coba produk pertama skala terbatas diketahui hasil nilai uji tang lebih besar daripada nilai tas sebesar $14,95 > 2,262$, Sedangkan uji coba produk kedua skala luas diketahui hasil nilai uji the lebih besar daripada tube sebesar $16,40 > 2,045$. Dapat disimpulkan bahwa produk media video animasi digestive system yang telah dikembangkan ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran kurikulum 2013 serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Persamaan peneliti dengan penelitian yaitu sama-sama mengambil subjek pada tingkat sekolah dasar kelas V dan sama-sama mengembangkan media video animasi. Perbedaannya peneliti dengan penelitian yaitu peneliti lebih fokus terhadap motivasi belajar sedangkan penelitian fokus ke pemahaman dan hasil belajar, peneliti mengambil pelajaran IPS sedangkan penelitian mengambil pelajaran IPA

Tabel 1.1 Perbedaan Dan Persamaan Penelitian

| No | Judul | Persamaan | Perbedaan |
|----|---|---|--|
| 1 | Umi wuryanti dengan judul penelitian "Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajardan karakter kerja keras siswa sekolah dasar" | Persamaan dalam penelitian tersebut yaitu sama-sama mengembangkan media video animasi ditingkat sekolah dasar, dan subjek penelitiannya yang sama yaitu kelas V | Perbedaan dalam penelitian tersebut yaitu penelitian fokus terhadap motivasi dan karakter kerja keras siswa pada semua mata pelajaran sedangkan peneliti hanya berfokus di motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. |
| 2 | Putu Jerry Radita Ponza dengan judul "pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa" | Persamaan dalam penelitian tersebut sama-sama mengembangkan media video animasi. | Perbedaan dari penelitian tersebut ialah penelitian mengambil subjek pada kelas IV sedangkan peneliti mengambil subjek kelas V khususnya pada mata pelajaran IPS. |

| | | | |
|---|---|--|--|
| | kelas IV di sekolah dasar | | |
| 3 | Yossi Indria dengan judul “pengembangan media video pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 sekolah dasar | Penelitian sama-sama mengembangkan media video animasi dan sama-sama menggunakan pengembangan (R&D) dengan tujuan yang sama yaitu dengan tujuan meningkatkan motivasi dan efektifitas dari media video animasi | Penelitian tersebut terfokus pada peningkatan hasil belajar sedangkan peneliti terfokus pada motivasi siswa, dan penelitian mengambil subjek pada kelas 3 SD sedangkan peneliti mengambil subjek kelas 5 dengan mata pelajaran yang berbeda. |
| 4 | Analisa Lusiana Komara dengan judul “pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi kartun di sekolah dasar | Penelitian ini sama-sama mengembangkan media video animasi, metode yang digunakan juga sama yaitu menggunakan metode (R&D) dan sama-sama mengambil subjek kelas V | Penelitian fokus pada pembelajaran tematik sedangkan peneliti hanya fokus pada mata pelajaran IPS. |
| 5 | Yudha Aldila Efendi dengan judul “pengembangan media video animasi <i>motion Graphics</i> pada mata pelajaran IPA | Penelitian sama-sama mengembangkan media video animasi | Dalam penelitian tersebut menjelaskan mata pelajaran IPA sedangkan peneliti menjelaskan pada mata pelajaran IPS |
| 6 | Gita Permata Puspita Hapsari dengan judul “pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa” | Persamaan sama-sama mengembangkan media video animasi, dan tujuan yang sama yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa | Penelitian fokus ke mata pelajaran IPS pada materi gaya dan gerak. Sedangkan peneliti fokus pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya NTT dan NTB. |
| 7 | Fifit Fitria Dewi dengan judul “pengembangan media video animasi <i>En-Alter Sources</i> berbasis powtoon | Persamaan sama-sama mengembangkan video animasi dan sama-sama menggunakan metode yang sama | Pada penelitian video animasi berbentuk <i>En-Alter Sources</i> berbasis powtoon. Sedangkan peneliti hanya video animasi saja dan penelitian menggunakan materi yang berbeda. Subjek yang diambil juga berbeda. |
| 8 | Aprizal Lukman dengan judul pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPA kelas V di sekolah dasar | Adapun persamaan antara peneliti dengan penelitian adalah sama-sama mengembangkan media video animasi pada tingkat sekolah dasar kelas V | Sedangkan perbedaannya yaitu dalam penelitian mengambil pelajaran IPA sedangkan peneliti mengambil pelajaran IPS |
| 9 | Eneng Yuli Andriani yang berjudul “pengembangan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan | Persamaan peneliti dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media video animasi | Sedangkan perbedaannya penelitian hanya membatasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sedangkan penelitian ini lebih ke meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi dan hasil |

| | | | |
|----|--|--|--|
| | kemampuan berfikir tingkat tinggi dan hasil belajar di sekolah dasar | | belajar peserta didik, dan subjek yang diambil peneliti berupa kelas V pada mata pelajaran IPS sedangkan penelitian mengambil subjek kelas 1 dengan mata pelajaran tematik |
| 10 | Miftahul jannah dengan judul “pengembangan media video animasi <i>digestive system</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA | Persamaan peneliti dengan penelitian yaitu sama-sama mengambil subjek pada tingkat sekolah dasar kelas V dan sama-sama mengembangkan media video animasi | Perbedaanya peneliti dengan penelitian yaitu peneliti lebih fokus terhadap motivasi belajar sedangkan penelitian fokus ke pemahaman dan hasil belajar, peneliti mengambil pelajaran IPS sedangkan penelitian mengambil pelajaran IPA |

H. Definisi Istilah dan Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien¹¹ dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu alat untuk mempermudah proses belajar mengajar, dengan media pembelajaran kita dapat mengetahui suatu materi yang rumit menjadi mudah, materi yang awalnya tidak bisa dilihat secara langsung bisa dilihat dengan video animasi yang sudah dikembangkan.

2. Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

Media pembelajaran berbasis video animasi merupakan media yang dapat tidak hanya didengar, tetapi juga dilihat dan diamati secara langsung oleh peserta didik. Media ini bisa disebut juga dengan media animasi yang dimana media tersebut hanya digunakan pada pembelajaran IPS Salah satu materi yang akan disampaikan yaitu materi sejarah rumah adat beserta sukunya. Tujuan

¹¹ Teni Nurrita, ” Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil belajar siswa, vol 03, No. 01, juni 2018.

adanya media ini mampu membuat belajar peserta didik lebih menyenangkan dan termotivasi untuk belajar, lebih mudah memahami informasi dan isi pelajaran yang disampaikan.¹² Media *animasi* ini merupakan media yang berupa video animasi yang didalamnya terdapat beberapa gambar seperti keberagaman budaya di NTB dan NTT.

3. Motivasi Belajar Siswa

Dalam buku *teaching and media A Systematic approach* yang dikutip oleh Arsyad mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku, sedangkan perilaku itu adalah tindakan yang dapat diamati. Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.¹³ Dengan adanya motivasi untuk belajar, peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sebab dalam belajar diperlukan motivasi supaya pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai tujuan yang sudah direncanakan.

4. Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Merupakan nama mata pelajaran ditingkat Sekolah Dasar. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bahan kajian terpadu, penyederhanaan, adaptasi seleksi dan modifikasi yang dapat diorganisasikan dari semua konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi. Dalam proses pendidikan IPS, guru juga tidak hanya menekankan aktifnya peserta didik dalam belajar tetapi lebih diperhatikan maknanya yang lebih luas seperti pengembangan sikap kritis

¹² Lizra Afrilia,dkk, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Cakrawala Pendas*, vol. 8. No. 3, juli 2022.

¹³ Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran", *Lantanida Journal*" vol. 05.No. 2. 2017.

analitis dalam menerima penjelasan dari pendidik. Disini juga pendidik tidak luput harus mengembangkan proses belajar khusus untuk mengembangkan nilai. Suatu hal yang harus selalu diingat bahwa satu aktivitas belajar dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan dalam 3 ranah yaitu: kognitif, afektif dan psikomotor.¹⁴

Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan motivasi belajarkelas V SDN Ngronggo pada mata pelajaran IPS materi rumah adat beserta sukunya, dimana dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik mampu memperbarui motivasi belajar dan pengetahuan agar memiliki keefektifan dalam menciptakan media pembelajaran.

¹⁴ Dewi Puji Astuti” Penggunaan Media Animasi Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Membentuk Karakter Siswa”, *Jurnal Eduecos*, Vol. 8 No. 1, juni 2019.