

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dalam upaya menciptakan pembelajaran IPA yang bermakna, penerapan materi pembelajaran dengan lingkungan lokal telah menjadi salah satu aspek penting yang kini mulai menarik perhatian dan terus berkembang di bidang pendidikan.<sup>1</sup> Pemanfaatan lingkungan lokal Kediri dalam pembelajaran IPA mengaitkan konsep ilmiah dengan kondisi nyata yang ada di sekitar siswa. Lingkungan lokal mencakup berbagai komponen alam, seperti flora, fauna, dan ekosistem yang kerap dijumpai di keseharian mereka.<sup>2</sup> Penerapan pembelajaran berbasis lingkungan lokal memungkinkan siswa tidak hanya memahami konsep IPA secara teori, tetapi juga mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih sesuai dan mudah dipahami.

Era pendidikan sekarang, media punya peran penting dalam membantu proses belajar agar lebih mudah dan menyenangkan. Media yang baik dapat membuat siswa lebih paham karena materi disajikan secara menarik dan tidak membosankan.<sup>3</sup> Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah video animasi. Media ini dianggap efektif karena dapat

---

<sup>1</sup> Muliana Gh, "Pemanfaatan Lingkungan Sekolah sebagai Sumber Belajar IPA-Biologi," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 10, no. 8 (2024): 1062–71, <https://doi.org/10.5281/zenodo.11171791>.

<sup>2</sup> Fahmi Fahmi et al., "Perangkat Pembelajaran Ipa Kontekstual Berbasis Keunggulan Lokal Lahan Basah Dan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Pendidikan Ipa," *Journal of Banua Science Education* 5, no. 2 (2024), <https://doi.org/10.20527/jbse.v5i2.328>.

<sup>3</sup> Marhaeni Marhaeni Et Al., "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Biologi Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas Vii," *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 14, No. 1 (2022): 23–30, <https://doi.org/10.35457/Konstruk.V14i1.1842>.

membantu siswa memahami materi yang sulit dan abstrak, sehingga membuatnya lebih mudah dipahami karena disertai gambar dan gerak yang menarik.<sup>4</sup> Selain itu, animasi juga dapat digunakan untuk menggambarkan fenomena yang sulit diamati secara langsung di kelas, seperti proses klasifikasi makhluk hidup berdasarkan karakteristik tertentu.<sup>5</sup>

Video animasi dikembangkan dengan mengintegrasikan lingkungan lokal Kediri, agar proses pembelajaran tidak hanya berfokus di aspek visual saja, tetapi juga kontekstual dan dekat dengan kehidupan nyata siswa. Penyajian materi yang mengangkat contoh-contoh makhluk hidup dari lingkungan sekitar siswa mampu memperkuat keterkaitan antara konsep IPA dengan kondisi lingkungan lokal.<sup>6</sup> Hal ini menjadikan pembelajaran lebih relevan, mudah dipahami, serta meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi IPA.<sup>7</sup> Dengan demikian, pemanfaatan teknologi digital melalui media video animasi yang berbasis lingkungan lokal diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

Minat belajar dapat diartikan sebagai kecenderungan siswa untuk memperhatikan, mengembangkan minat, dan menyukai kegiatan belajar, yang mendorong keterlibatan aktif. Indikator minat belajar meliputi

---

<sup>4</sup> Putu Jerry Radita Ponza Et Al., "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Undiksha* 6, No. 1 (2018): 9–19, <https://doi.org/10.23887/Jeu.V6i1.20257>.

<sup>5</sup> Meilani Safitri And M. Ridwan Aziz, "Addie, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning," *Jurnal Pendidikan Dasar* 3, No. 2 (2022): 51–59.

<sup>6</sup> Firda Firda Et Al., "Pembelajaran Kontekstual Ipa Berbasis Potensi Lokal Bagi Siswa Kepulauan Sumenep," *Prosiding Snapp: Sosial Humaniora, Pertanian, Kesehatan Dan Teknologi* 2, No. 1 (2023): 164–78, <https://doi.org/10.24929/Snapp.V2i1.3135>.

<sup>7</sup> Irwandi Irwandi And Hery Fajeriadi, "Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Sma Di Kawasan Pesisir, Kalimantan Selatan," *Bio-Inoved: Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan* 1, No. 2 (2020): 66–73, <https://doi.org/10.20527/Binov.V1i2.7859>.

perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran, perhatian khusus terhadap materi yang dipelajari, adanya ketertarikan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, serta sikap disiplin.<sup>8</sup> Ketika indikator tersebut rendah. Akibatnya, siswa kurang memperhatikan, mudah bosan, dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran dinilai berhasil bukan hanya dari tingkat minat siswa dalam belajar, tetapi juga dari pencapaian hasil belajar siswa, terutama dalam ranah kognitif.<sup>9</sup> Variasi hasil belajar yang muncul akibat perbedaan pemahaman, gaya belajar, dan penguasaan konsep dasar menandakan perlunya media yang memungkinkan penyajian materi secara lebih jelas dan mudah dipahami. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik dan informatif diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa dan mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik.<sup>10</sup>

Dengan demikian, kondisi ideal pembelajaran IPA di sekolah menengah pertama dapat digambarkan sebagai suatu proses belajar yang aktif, interaktif, dan kontekstual. Siswa berperan aktif dalam menemukan pengetahuan, guru berperan menjadi fasilitator, dan media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara konsep ilmiah dan pengalaman nyata. Ketika pendekatan pembelajaran lingkungan lokal diintegrasikan dengan media video animasi, Sehingga pendekatan pembelajaran ini diharapkan

---

<sup>8</sup> Joni Junaedi And Lala Nailah Zamnah, "Analisis Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama," *Prosiding Galuh Mathematics National Conference* 3, No. 1 (2023): 49–55.

<sup>9</sup> Mayasari Mayasari Et Al., "Hubungan Motivasi Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Kognitif Ipa Siswa Kelas V Sdn 11 Singkawang Tahun Ajaran 2022/2023," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, No. 1 (2024): 546–57, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.2054>.

<sup>10</sup> Sheira Atrisna Azzahra Et Al., "Pengaruh Gaya Belajar Dan Rasa Ingin Tahu Terhadap Pemecahan Masalah Ipa Melalui Motivasi Intrinsik Sebagai Variabel Mediasi," *Jurnal Tadris Ipa Indonesia* 6, No. 1 (2026): 14–23, <https://doi.org/10.21154/jtii.v6i1.5691>.

dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa serta minat mereka dalam belajar.

Meskipun pembelajaran IPA di sekolah sudah berjalan dengan baik dan mengikuti perkembangan kurikulum merdeka, kenyataannya masih ditemukan beberapa tantangan di lapangan. Wawancara dengan guru IPA kelas VII J di SMPN 1 Grogol mengungkapkan bahwa beberapa siswa masih kesulitan menguasai beberapa materi pelajaran. Hal ini mencerminkan pemahaman yang kurang optimal terhadap topik-topik tersebut, sehingga diperlukan pengembangan materi pengajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami untuk meningkatkan proses pembelajaran mereka.

Pada kegiatan pembelajaran sehari-hari, guru telah berupaya menerapkan berbagai pendekatan dan strategi yang bervariasi, seperti diskusi, pembuatan poster, eksperimen, dan presentasi kelompok. Namun, penerapan metode tersebut masih menghadapi sejumlah kendala, di antaranya rendahnya minat belajar terhadap materi yang dianggap sulit atau kurang menarik dan minat membaca siswa masih tergolong rendah. Mereka lebih antusias terhadap pembelajaran yang disertai tampilan visual menarik seperti video animasi atau presentasi interaktif.

Berdasarkan hasil observasi juga diketahui bahwa gaya belajar siswa di kelas VII-J SMPN 1 Grogol sangat beragam, meskipun sebagian besar cenderung memiliki gaya belajar visual (52%). Hal ini berarti mayoritas siswa mudah paham materi melalui media visual, video, atau bentuk visual lainnya dibandingkan hanya melalui teks atau penjelasan lisan. Sebagian

kecil siswa memiliki gaya belajar auditori dan kinestetik, serta kombinasi dari dua gaya belajar tersebut. Kondisi heterogen ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat menampung berbagai gaya belajar siswa secara bersamaan agar proses belajar dapat berlangsung secara lebih efektif.<sup>11</sup>

Salah satu teori yang relevan yaitu teori pembelajaran multimedia yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih menarik dan mudah dipahami apabila melibatkan dua saluran informasi utama, yaitu saluran visual dan auditori. Prinsip ini dikenal dengan istilah dual channel, yang menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi ketika informasi disajikan melalui media multimedia dibandingkan hanya dalam bentuk teks.<sup>12</sup> Oleh karena itu, penggunaan bahan pembelajaran berbasis multimedia, seperti video animasi, mampu membuat siswa memahami materi dengan lebih jelas dan menarik, serta bermakna karena mampu mengaktifkan dua saluran pemrosesan informasi sekaligus.

Guru juga menyampaikan bahwa pembelajaran IPA akan lebih menarik apabila jika dihubungkan pada kehidupan sehari-hari. terutama yang terdapat di lingkungan sekitar siswa yaitu di wilayah Kediri. Pembelajaran berbasis lingkungan lokal Kediri menjadi salah satu pendekatan yang relevan karena mengaitkan konsep ilmiah dengan kondisi kenyataan yang sering muncul dalam kehidupan sehari-hari siswa.

---

<sup>11</sup> Muhammad Ragil Kurniawan, "Analisis Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 3, no. 1 (2017): 491–506, <https://doi.org/10.22219/jinop.v3i1.4319>.

<sup>12</sup> Puji Rahayu et al., "Analisis Penerapan Prinsip Mayer Pada Multimedia Digital Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar," *Didaktika Dwija Indria* 12, no. 5 (2024): 353–61, <https://doi.org/10.20961/ddi.v12i5.90998>.

Misalnya, pada materi klasifikasi makhluk hidup, siswa dapat mengenali dan mengelompokkan keanekaragaman flora dan fauna yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggal siswa di Kediri. Dengan demikian, Pembelajaran tidak hanya memiliki makna kognitif, tetapi juga membantu pemahaman siswa untuk mengenal lingkungan lokal Kediri secara lebih dekat.

Media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk video animasi yang dilengkapi dengan video observasi langsung dari lingkungan lokal Kediri. Animasi digunakan untuk membantu menjelaskan materi IPA yang sulit dipahami melalui penjelasan lisan atau teks, sedangkan video observasi langsung menampilkan kondisi nyata flora dan fauna di sekitar lingkungan siswa. Perpaduan antara animasi dan video nyata diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena disertai contoh langsung dari lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penggunaan video animasi berbasis lingkungan lokal Kediri diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA.

Hasil angket tentang hambatan belajar menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pelajaran sains masih belum optimal, dengan 17 siswa dikategorikan memiliki hambatan sedang dan 10 siswa memiliki hambatan tinggi. Situasi ini menggambarkan kesulitan belajar yang dialami banyak siswa, terutama ketika materi disajikan melalui teks dan pengajaran berbasis ceramah. Akibatnya, proses belajar terasa membosankan dan kurang

menyenangkan, yang melemahkan minat mereka.<sup>13</sup> Oleh karena itu, video animasi berbasis lingkungan lokal Kediri diharapkan dapat merangsang minat belajar melalui penyajian materi yang lebih visual, relevan dengan konteks sehari-hari, dan mudah dipahami.

Selain minat belajar, hasil belajar kognitif siswa dalam pelajaran IPA masih menunjukkan variasi yang cukup besar. Berdasarkan rekap nilai siswa sekitar 77% telah memenuhi nilai KKTP, sedangkan 23% lainnya belum mencapai standar tersebut. Perbedaan ini muncul karena kemampuan siswa dalam memahami konsep masih beragam dan tidak merata di seluruh materi. Selain itu, keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, dan kolaborasi siswa juga masih berkembang seiring masa transisi dari tingkat pendidikan sebelumnya.<sup>14</sup> Oleh karena itu, materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami sangat diperlukan agar siswa dapat menguasai konsep IPA secara lebih sistematis dan mendalam.

Pengembangan materi pembelajaran berupa video animasi yang mengambil tema lingkungan di wilayah Kediri bukan hanya meningkatkan minat belajar, namun juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar kognitif mencerminkan tingkat pemahaman, daya ingat, dan kemampuan penerapan siswa terhadap konsep-konsep yang

---

<sup>13</sup> Rizki Nurhana Friantini and Rahmat Winata, "Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika," *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)* 4, no. 1 (2019): 6–11, <https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>.

<sup>14</sup> Scundy N. Pratiwi et al., "Pembelajaran IPA Abad 21 dengan Literasi Sains Siswa," *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika* 9, no. 1 (2019): 21, <https://doi.org/10.20961/jmpf.v9i1.31612>.

dipelajari. Materi pembelajaran animasi memudahkan siswa memahami hubungan antar konsep melalui visualisasi dan narasi yang sistematis.<sup>15</sup>

Video animasi yang berbasis lingkungan kediri dapat dimanfaatkan dalam pelajaran IPA, khususnya pada pembelajaran mengenai klasifikasi makhluk hidup. Tema ini sejalan dengan kebijakan kurikulum merdeka yang menekankan pemanfaatan lingkungan lokal siswa sebagai bahan ajar. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya dapat lebih mudah memahami konsep klasifikasi melalui contoh nyata yang diambil dari lingkungan sekitar mereka, tetapi juga dapat menumbuhkan rasa peduli dan kebanggaan terhadap kekayaan alam di sekitar mereka.

Berdasarkan hal tersebut, membuat video animasi berbasis lingkungan lokal Kediri menjadi salah satu cara untuk membantu siswa yang minat belajarnya masih rendah dan hasil belajarnya belum maksimal. Media ini bisa menjadi sarana yang menarik untuk menggabungkan materi IPA dengan teknologi, sekaligus menampilkan contoh dunia nyata di lingkungan siswa. Lebih jauh lagi, media ini memfasilitasi pembelajaran yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Dengan begitu, penelitian ini berfokus pada **“Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Lingkungan Lokal Kediri pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup sebagai Upaya Peningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Minat Belajar Siswa.”**

---

<sup>15</sup> Irwandi and Fajeriadi, “Pemanfaatan Lingkungan sebagai Sumber Belajar untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SMA di Kawasan Pesisir, Kalimantan Selatan,” 2020.

## **B. Rumusan Masalah**

Dengan mempertimbangkan masalah-masalah yang telah disebutkan sebelumnya, tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media video animasi berbasis lingkungan lokal kediri pada materi klasifikasi makhluk hidup sebagai upaya peningkatkan hasil belajar kognitif dan minat belajar siswa kelas VII-J SMPN 1 Grogol?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media video animasi berbasis lingkungan lokal kediri pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII-J SMPN 1 Grogol berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan respon siswa?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media video animasi berbasis lingkungan lokal kediri pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII-J SMPN 1 Grogol terhadap hasil belajar kognitif siswa?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan media video animasi berbasis lingkungan lokal kediri pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII-J SMPN 1 Grogol terhadap minat belajar siswa?

## **C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media video animasi berbasis lingkungan lokal kediri pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII-J SMPN 1 Grogol.

2. Mengetahui tingkat kelayakan media video animasi berbasis lingkungan lokal kediri pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII-J SMPN 1 Grogol berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan respon siswa.
3. Mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi berbasis lingkungan lokal kediri pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII-J SMPN 1 Grogol terhadap hasil belajar kognitif siswa.
4. Mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi berbasis lingkungan lokal kediri pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII-J SMPN 1 Grogol terhadap minat belajar siswa.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk pengembangan ini berupa materi pembelajaran berupa video animasi yang mengambil tema lingkungan daerah Kediri, yang dirancang untuk pembelajaran IPA mengenai klasifikasi makhluk hidup, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video animasi berbasis lingkungan lokal kediri yang dibuat menggunakan aplikasi Canva.
2. Media yang dihasilkan adalah video animasi pembelajaran yang mencakup materi tentang klasifikasi makhluk hidup yang disusun berdasarkan Capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka kelas VII SMP yang dikaitkan dengan konteks lingkungan lokal kediri.
3. Media video animasi pembelajaran ini memuat beberapa unsur, seperti teks, gambar atau animasi, musik, serta suara yang mendukung penyampaian materi.

4. Struktur media video animasi ini terdiri atas bagian pembukaan, judul, tujuan pembelajaran, penyajian materi, dan penutup.
5. Media ini disajikan dalam format MP4 yang mudah diakses oleh siswa kapan pun dan di mana pun, sehingga mendukung pembelajaran mandiri yang efektif.
6. Media video animasi yang dikembangkan terdiri atas empat video dengan durasi 10 – 23 menit setiap videonya.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian ini memberikan manfaat baik dari segi teoretis maupun praktis

##### 1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diupayakan berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada Program Studi Tadris IPA, terutama dalam pengembangan media pembelajaran berbasis lingkungan lokal Kediri. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti lain dalam mengembangkan bahan ajar yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam konsep-konsep IPA.

##### 2. Secara Praktis

###### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat meningkatkan kreativitas dalam merancang bahan ajar berupa video animasi tentang klasifikasi makhluk hidup yang mengambil tema lingkungan di wilayah Kediri. Selain itu, penelitian ini juga memperkaya wawasan dan pengalaman peneliti dalam memperkenalkan bahan ajar tersebut kepada siswa.

b. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memperdalam penguasaan konsep oleh siswa, sekaligus meningkatkan minat dan hasil belajar mereka, dengan menyediakan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini berkontribusi dengan memperkaya pilihan bahan ajar bagi guru, khususnya untuk klasifikasi makhluk hidup. Kehadiran media ini diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih interaktif, inovatif, dan bermakna bagi siswa.

d. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pendalaman wawasan dan pengetahuan mengenai penerapan media video animasi berbasis lingkungan lokal Kediri dalam pembelajaran IPA serta menjadi sumber inspirasi dalam mengembangkan ide dan inovasi baru di bidang Tadris IPA.

e. Bagi Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan dasar untuk mengembangkan bahan ajar serupa untuk tema, materi, atau tingkat pendidikan lainnya. Lebih jauh lagi, penelitian ini dapat menjadi panduan untuk meningkatkan kualitas video animasi bertema lingkungan di wilayah Kediri, menjadikannya lebih interaktif, efektif, dan mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan penelitian dan Pengembangan**

Pengembangan materi pembelajaran berupa video animasi tentang klasifikasi makhluk hidup yang mengambil tema lingkungan di wilayah Kediri memiliki asumsi dan kendala sebagai berikut.

### **1. Asumsi Pengembangan**

- a. Media video animasi berbasis lingkungan lokal Kediri ini diasumsikan dapat meningkatkan pemahaman pada materi klasifikasi makhluk hidup karena dikaitkan dengan lingkungan lokal di sekitar mereka.
- b. Media ini diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran sains bagi siswa, khususnya materi tentang klasifikasi makhluk hidup, melalui animasi yang menarik dan mudah dipahami.

### **2. Keterbatasan pengembangan**

- a. Media video animasi berbasis lingkungan lokal Kediri hanya dapat digunakan pada materi Klasifikasi makhluk hidup.
- b. Konten dalam video hanya menampilkan contoh flora dan fauna yang berasal dari hutan Joyoboyo dan penangkaran Rusa Brigif Kediri, karena disesuaikan dengan tema lingkungan lokal Kediri yang menekankan pada lingkungan lokal.
- c. Media video animasi berbasis lingkungan lokal Kediri hanya dapat digunakan di kelas VII.

## G. Penelitian Terdahulu

Berikut disajikan tabel penelitian terdahulu yang terkait pengembangan media video animasi dan lingkungan lokal.

**Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu**

<b>Penelitian 1</b>	
Nama penulis	Palma Juanta, Rika Debora Masdalena Sembiring, dkk
Tahun	2025
Judul penelitian	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi IPA Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar
Metode Penelitian	Kuantitatif
Hasil penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat dan hasil belajar IPA siswa, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata <i>posttest</i> kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.
Persamaan penelitian yang dilakukan	Sama-sama menggunakan media video animasi pada pembelajaran IPA serta menganalisis tentang minat dan hasil belajar siswa.
Perbedaan penelitian yang dilakukan	Penelitian ini bersifat eksperimen, sedangkan penelitian peneliti merupakan penelitian pengembangan media video animasi berbasis lingkungan lokal Kediri. <sup>16</sup>
<b>Penelitian 2</b>	
Nama penulis	Yeni Dwi Kartika, Asep Sukenda Egok, Armi Yuneti
Tahun	2024
Judul penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 82 Lubuklinggau
Metode Penelitian	R&D dengan model ADDIE
Hasil penelitian	Media video animasi yang dikembangkan dinyatakan sangat valid oleh ahli bahasa (88%), ahli media (94%), dan ahli materi (95), sangat praktis berdasarkan respon guru dan siswa (85%), serta efektif digunakan dalam pembelajaran IPA dengan nilai N-Gain sebesar 0,64 (kategori sedang)
Persamaan penelitian yang dilakukan	Sama-sama menggunakan metode R&D dengan model ADDIE dan mengembangkan media video animasi IPA.
Perbedaan penelitian yang dilakukan	Penelitian ini belum berbasis lingkungan lokal dan tidak mengukur minat belajar, sedangkan penelitian peneliti mengembangkan video animasi berbasis lingkungan lokal Kediri serta menilai minat dan hasil belajar kognitif siswa. <sup>17</sup>
<b>Penelitian 3</b>	
Nama penulis	Icha Nuraini Mendeita, Fitriyeni
Tahun	2025

<sup>16</sup> Palma Juanta et al., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi IPA Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains dan Terapan (INTERN)* 4, no. 1 (2025): 39–47, <https://doi.org/10.58466/intern.v4i1.1897>.

<sup>17</sup> Yeni Dwi Kartika et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 82 Lubuklinggau," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 1 (2024): 111–18, <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.427>.

Judul penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya Kelas IV SDN 002 Bantayan Rokan Hilir
Metode Penelitian	R&D dengan model ADDIE
Hasil penelitian	Media video animasi sangat valid (rata-rata 92%), sangat praktis bagi guru dan siswa (100%), dan layak digunakan sebagai media pembelajaran materi "Daerahku dan Kekayaan Alamnya" di kelas IV SD.
Persamaan penelitian yang dilakukan	Sama-sama menggunakan metode R&D model ADDIE dan mengembangkan media video animasi
Perbedaan penelitian yang dilakukan	Fokus materi berbeda yaitu materi lokal kelas IV tentang daerah dan kekayaan alam, penelitian ini hanya fokus pada pengembangan, dan penilaian kelayakan hanya pada kelompok kecil guru kelas IV. <sup>18</sup>
<b>Penelitian 4</b>	
Nama penulis	Tasya Adelia Savtri, Taheri Akhbar, Kiki Aryaningrum
Tahun	2022
Judul penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Explainer Berbasis Lingkungan pada Materi IPA Kelas IV SD
Metode Penelitian	R&D dengan model ADDIE
Hasil penelitian	Media video explainer berbasis lingkungan sangat valid (rata-rata 91,4%) dan sangat praktis bagi siswa (one-to-one 92,1%, small group 90,4%). Media ini layak digunakan dalam pembelajaran IPA kelas IV SD.
Persamaan penelitian yang dilakukan	Sama-sama menggunakan metode R&D dan model ADDIE, fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis video, dan menilai validitas melalui validator dan siswa.
Perbedaan penelitian yang dilakukan	Fokus materi IPA tentang Sumber Daya Alam, menggunakan video explainer berbasis lingkungan. Penelitian ini juga menekankan penggunaan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar dan tidak menilai minat belajar siswa. <sup>19</sup>
<b>Penelitian 5</b>	
Nama penulis	Komang Rizky Aditya Wiguna, Ndara Tanggu Renda, Kadek Yudianta
Tahun	2022
Judul penelitian	Video Pembelajaran Berbasis Lingkungan Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD
Metode Penelitian	R&D menggunakan model ADDIE
Hasil penelitian	Media video pembelajaran berbasis lingkungan rumah sangat valid (ahli materi 92%, ahli media 96%) dan efektif digunakan (uji coba perorangan guru 96%, respon siswa 3,9/4 – sangat baik). Media dapat digunakan via proyektor atau handphone, memuat teks, gambar, audio, video, dan kuis.
Persamaan penelitian yang dilakukan	Sama-sama menggunakan R&D dan model ADDIE, fokus pada media video, menilai validitas dengan ahli dan uji

<sup>18</sup> Icha Nuraini Mendeita and Fitriyeni Fitriyeni, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Daerahku Dan Kekayaan Alamnya Kelas IV SDN 002 Bantayan Rokan Hilir," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 4, no. 3 (2025): 1377–83, <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i3.587>.

<sup>19</sup> Tasya Adelia Savtri and Taheri Akhbar, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Explainer Berbasis Lingkungan Pada Materi IPA Kelas IV SD," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 5 (2022): 7166–73, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7861>.

	coba, dan menekankan penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar konkret.
Perbedaan penelitian yang dilakukan	Fokus materi IPA tematik tema 4 (lingkungan rumah sekitar), lebih menekankan peningkatan kepedulian terhadap lingkungan. <sup>20</sup>

Berdasarkan penelitian terdahulu, media video animasi telah dikembangkan pada beberapa materi IPA. Namun, sebagian besar penelitian tersebut fokus pada tema lingkungan atau materi lokal lain dan belum menilai secara bersamaan minat belajar dan hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini berbeda karena mengembangkan media video animasi berbasis lingkungan lokal Kediri pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk siswa kelas VII, dengan tujuan meningkatkan minat belajar dan hasil belajar kognitif secara bersamaan. Dengan demikian, perbedaan penelitian ini terletak pada materi, jenjang, konteks lokal, serta fokus penilaiannya.

## H. Definisi Operasional

### 1. Bahan ajar IPA terpadu berupa video animasi

Video animasi adalah bahan ajar yang memadukan teks, gambar, suara, dan gerakan, sehingga materi pembelajaran terasa lebih menarik dan lebih mudah dipahami. Bahan ajar dikembangkan menggunakan Canva dan disimpan dalam format MP4, sehingga dapat diputar di berbagai perangkat. Media ini memudahkan siswa memahami konsep IPA yang abstrak, meningkatkan pemahaman siswa, serta mendukung gaya belajar visual.

---

<sup>20</sup> Komang Rizky Aditya Wiguna et al., "Video Pembelajaran Berbasis Lingkungan Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD," *MIMBAR PGSD Undiksha* 10, no. 3 (2022): 502–7, <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i3.48214>.

## 2. Lingkungan Lokal Kediri

Lingkungan Lokal Kediri adalah lingkungan di sekitar wilayah Kediri yang digunakan sebagai sumber belajar, dalam hal ini yaitu tumbuhan yang ada di Hutan Joyoboyo dan hewan yang terdapat di Penangkaran Rusa Brigif Kediri.

## 3. Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif siswa dalam penelitian ini diukur berdasarkan kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5) pada materi klasifikasi makhluk hidup setelah menggunakan video animasi berbasis lingkungan lokal Kediri. Pengukuran dilakukan melalui pretest dan posttest berbentuk pilihan ganda untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran.

## 4. Minat belajar

Minat belajar siswa merujuk pada tingkat antusiasme, keterlibatan, dan motivasi mereka saat mengikuti pembelajaran. Minat belajar diukur melalui angket dan observasi berdasarkan perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran, perhatian terhadap materi, ketertarikan untuk menyelesaikan kegiatan belajar, serta sikap disiplin dalam mengerjakan tugas atau instruksi guru. Angket minat pembelajaran ini diberikan ke siswa sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung.