

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan

Menurut Borg and Gall dalam (Hamzah, 2019:1) mendefinisikan penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan produk baru.

Sementara menurut (Syaodih, 2009:164) penelitian dan pengembangan merupakan tahapan yang dilakukan untuk menyempurnakan atau mengembangkan suatu produk sebelumnya dan dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian dan pengembangan ialah metode yang dipakai untuk penelitian agar tercipta produk lalu diuji coba keefektifan produk. (Sugiyono, 2015: 407)

Penelitian dan pengembangan merupakan Langkah kegiatan guna mengembangkan serta melihat keabsahan produk pada bidang pendidikan (Setyosari, 2015:276)

Penelitian dan pengembangan merupakan usaha memecahkan permasalahan dengan cara menyediakan atau mengembangkan suatu produk tertentu yang digunakan untuk memperlancar dimanfaatkan dalam mengembangkan suatu produk yang berguna untuk mewujudkan pembangunan manusia unggul melalui riset (L.Chen, He, yang, niu, & Ren, 2017, p.16).

Penelitian pengembangan sangat kompleks, tergantung dari keragaman penggunaannya pada berbagai tempat. penelitian dan pengembangan merupakan upaya untuk mengembangkan dan memvalidasi produk untuk pendidikan. (Fachrozi et al., 2020, p.1).

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran, sebagaimana namanya, adalah sebuah media yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Arsyad dalam Nizwardi Jalinus mengatakan “Media (bentuk

jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti “tengah” “perantara”, atau “pengantar”(Nizwardi, Jalinus dan Ambiyar, 2016 : 2). Sejalan dengan itu, Mustofa Abi, dkk. Mengemukakan bahwa media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran (Mustofa,dkk.,2020:4)

Menurut Hamka dalam Septy Nurfadhi lah mengungkapkan bahwa “Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berupa fisik maupun non fisik yang dengan sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidikan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Nurfadillah, Septy, 2021:13).

Menurut Webclawler, Omodara dan mengungkapkan bahwa *Educational media refers to channels of communication that carry messages with and teaching*. (media pendidikan merujuk pada saluran komunikasi yang membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. (Media bisa dimanfaatkan sebagai media belajar dan mengajar)

Menurut (Muhammad, Yaumi,2018: 7) sejalan dengan hal tersebut Molenda Russel dalam buku media komunikasi pembelajaran mengungkapkan bahwa “*Media is a channel of communication. Derived from the latin word for “ between” the term refers to anything that carries information between a source and a receiver”* media merupakan saluran komunikasi . berasal dari bahasa latin yang berarti “ antara”, istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima (Sanjaya, Wina, 2016:57)

Dari berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah perantara komunikasi dalam pembelajaran. Perantara yang digunakan untuk mentransfer pesan berupa materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru, kepada peserta didik yang merupakan penerima pesan

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, baik bagi pengajar maupun pembelajar. Secara umum, media pembelajaran membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan memfasilitasi siswa dalam memahami pelajaran.

Menurut Hujair AH Sanaky (2013), manfaat media pembelajaran Pengajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar. Materi pelajaran menjadi lebih jelas maknanya, memudahkan siswa memahami dan menguasai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak mudah lelah. Siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lainnya, tidak hanya mendengarkan penjelasan guru.

1. Manfaat Media Pembelajaran bagi Guru
 - a. Memberikan pedoman dan arah untuk mencapai tujuan pembelajaran.
 - b. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara sistematis.
 - c. Memberikan kerangka kerja pengajaran yang terencana.
 - d. Memudahkan guru mengendalikan materi pelajaran.
 - e. Membantu ketelitian dalam penyajian materi.
 - f. Meningkatkan rasa percaya diri guru dalam mengajar.
 - g. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
 - h. Memberikan variasi dalam penyajian pembelajaran.
 - i. Memudahkan penyampaian inti materi secara sistematis.
 - j. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa tekanan.
2. Manfaat Media Pembelajaran bagi Siswa
 - a. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - b. Memberikan dan memperkaya variasi belajar.
 - c. Mempermudah siswa memahami materi pelajaran.
 - d. Merangsang siswa untuk berpikir dan menganalisis.
 - e. Menyediakan kondisi belajar yang nyaman tanpa tekanan.
 - f. Membantu memahami materi secara sistematis.

Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi untuk memperlancar dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media juga membantu memperjelas konsep yang abstrak, memotivasi siswa, meningkatkan daya serap belajar, dan mengatasi hambatan komunikasi maupun keterbatasan dalam kelas. Perencanaan media secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa akan membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.

2.1.4 Video Animasi Dalam Pembelajaran

Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film.

Menurut (Laily Rahmayanti 2018:431) video animasi mengemukakan bahwa “Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi.

Menurut (Husni 2021:17) media video animasi mengemukakan bahwa “Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara yang menyatakan bahwa “Media animasi merupakan pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi. (Johari et al. 2014).

Dari beberapa teori diatas yang menjelaskan tentang pengertian media video animasi, dapat ditarik kesimpulan bahwa media video animasi adalah media pembelajaran berupa video yang dilengkapi dengan audio dan gambar yang bergerak.

Media video nanimasi ini sangat beraneka ragam Media video animasi ini dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi pendukung lainnya. Walaupun terdapat beberapa pengertian media video animasi yang sama dan berbeda, namun hal tersebut dapat membantu peneliti menambah wawasan yang luas tentang media pengertian video animasi. Media video animasi dapat dijadikan salah satu media

terdapat beberapa pengertian media video animasi yang sama dan berbeda, namun hal tersebut dapat membantu peneliti menambah wawasan yang luas tentang media pengertian video animasi. Media video animasi dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang membantu siswa untuk menambah semangat dalam belajar, mempermudah memahami materi ajar dan memotivasi siswa untuk belajar pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi.

Dari beberapa teori di atas yang menjelaskan tentang pengertian media video animasi, dapat ditarik kesimpulan bahwa media video animasi adalah media pembelajaran berupa video yang dilengkapi dengan audio dan gambar yang bergerak.

2.1.5 Pendekatan Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*)

Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran IPA melibatkan beberapa tahap yang dirancang untuk memastikan siswa dapat menghubungkan materi dengan pengalaman mereka sehari (Silvana et al., 2024). Tahapan tersebut meliputi konstruksi, inkuiri, bertanya, permodelan refleksi, dan penilaian. Melalui tahapan ini, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga dapat mengaplikasikannya secara efektif. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga membuat proses belajar lebih relevan dan bermakna. Keunggulan dari pendekatan kontekstual adalah pembelajaran yang lebih bermakna dan sesuai dengan kehidupan nyata, dimana siswa diharapkan dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dan kehidupan mereka sehari-hari (Nababan dan Sipayung, 2023). Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami konsep-konsep teori, tetapi juga dapat melihat relevansi materi dengan kehidupan mereka. Pendekatan ini juga mendorong siswa untuk menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari (Wahidah et al., 2024). Partisipasi siswa yang aktif dalam pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berfikir kritis, pemecahan masalah dan penerapan konsep dalam situasi nyata. Hal ini sangat penting untuk membangun sikap positif terhadap proses belajar (Nurmawarni, 2019).

Penerapan pendekatan kontekstual terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata (Nursarofah, 2020). Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan ini lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa di kelas (Corolien et al., 2023) hal ini disebabkan oleh pendekatan yang berpusat pada siswa dan melibatkan mereka secara aktif dalam kegiatan kelompok memberikan rasa tanggung jawab terhadap proses belajar (Masalubu S, 2020). Namun, keberhasilan penerapan pendekatan kontekstual tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator. Guru harus mendukung, membimbing dan memotivasi siswa dalam mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan mereka (Hasnida et al., 2018). Selain itu, guru harus mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif, dinamis, dan menyenangkan, sehingga siswa merasa termotivasi untuk belajar dan dapat mengembangkan potensi mereka secara maksimal (Asmawati et al., 2017).

Pelatihan guru dalam menerapkan pendekatan kontekstual menjadi aspek penting dalam keberhasilan yang efektif (Gita et al., 2018). Selain itu, fasilitas pembelajaran yang memadai juga menjadi faktor penting dalam kesuksesan model ini, karena ketersediaan fasilitas yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran kontekstual yang efektif di sekolah (Dasi & Putra, 2022). Oleh karena itu, sekolah perlu menginvestasikan sumber daya yang memadai untuk mendukung implementasi pembelajaran kontekstual (Bujuri & Baiti, 2019).

2.1.6 Pengertian Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam Sosial ialah studi terpadu yang membimbing siswa untuk mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional. Belajar dengan konsep IPAS yakni berusaha untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan (Mazidah & Sartika, 2023). Dalam kurikulum merdeka pembelajaran IPA dan IPS digabung jadi IPAS yakni berusaha untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan (Mazidah & Sartika, 2023). Dalam kurikulum merdeka pembelajaran IPA dan IPS digabung jadi IPAS. Tujuan IPAS pada

kurikulum merdeka adalah mengembangkan minat, rasa ingin tahu, peran aktif, dan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan (Agustina et al., 2022) pada kenyataan, peserta didik menganggap IPAS sesuai dengan pengalaman yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, adanya minat belajar yang tinggi terhadap pembelajaran IPAS maka pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan peserta didik meraih prestasi belajar sesuai dengan yang diinginkan.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) juga merupakan ilmu yang mempelajari tentang segala alam berupa fakta, konsep dan hukum yang telah teruji kebenarannya melalui suatu rangkaian penelitian. Pembelajaran IPA diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami fenomena alam. Berdasarkan karakteristiknya, pembelajaran IPA sebagai suatu produk sebagaimana ilmuwan dan pembelajaran IPA sebagai suatu proses sebagaimana ilmuwan bekerja agar menghasilkan ilmu pengetahuan (Waldrip dkk., 2010; Tala dan Vesterinen, 2015).

Sementara itu, Samatowa (2016) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) membahas tentang gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. IPA berhubungan dengan alam, tersusun secara teratur dan terdiri dari observasi dan eksperimen. Dengan demikian, ilmu pengetahuan alam (natural science) merupakan mata pelajaran yang di dalamnya terdapat pembelajaran mengenai alam, benda-benda, gejala alam dan juga makhluk hidup. Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari mulai SD, SMP, SMA/ SMK. IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap (Trianto, 2014). Pada definisi tersebut menjelaskan bahwa mata pelajaran ilmu pengetahuan alam adalah suatu mata pelajaran yang mempelajari tentang alam semesta.

Sementara itu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/ SDLB dari sampai SMA/MA. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/ MI mata pelajaran IPS memuat geografi sejarah, sosiologi, dan ekonomi, melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga

Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Fitria et., al 2021).

Tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk membekali peserta didik dengan pemahaman komprehensif mengenai fenomena alam, sosial, dan teknologi serta keterkaitannya dalam kehidupan sehari-hari. IPAS dirancang untuk mengembangkan literasi sains dan sosial, yaitu kemampuan memahami konsep-konsep ilmiah dan sosial secara kritis, berdasarkan bukti, serta mampu menggunakannya dalam pengambilan keputusan (Selamat, 2021). Selain itu, IPAS bertujuan menumbuhkan keterampilan berfikir kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas agar peserta didik siap menghadapi tantangan abad ke-21 (Fradina et al., 2022). Pembelajaran IPAS juga diarahkan untuk membentuk peserta didik menjadi warga Negara yang berpengetahuan luas, peduli lingkungan, berkarakter, dan memiliki kesadaran sosial yang tinggi (Safitiri et al., 2024).

Dengan demikian, penting dalam membantu peserta didik memahami keterhubungan ilmu pengetahuan alam dan sosial, melatih kemampuan bernalar ilmiah, serta menumbuhkan kepekaan terhadap isu lingkungan, sosial, budaya, dan teknologi. Tujuan ini menegaskan bahwa pembelajaran IPAS dirancang untuk menghasilkan generasi yang cakap literasi sains dan sosial, adaptif terhadap perubahan zaman, dan mampu berkontribusi secara positif dalam masyarakat.

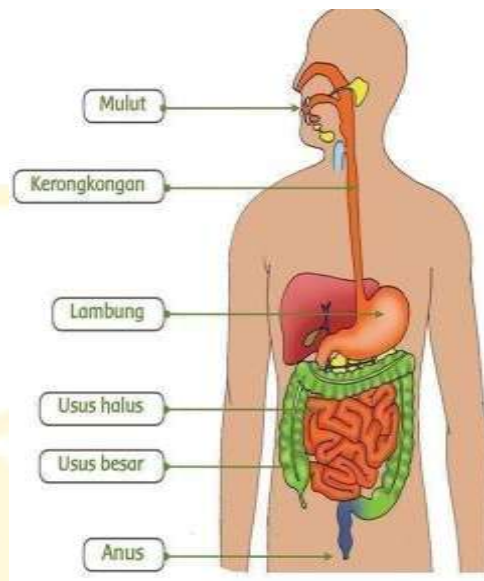
2.1.6 MATERI

2.1.7 Sistem Pencernaan Manusia

Sistem pencernaan manusia adalah rangkaian organ yang bekerja secara terkoordinasi untuk mengolah makanan menjadi zat gizi yang dibutuhkan tubuh. Zat gizi tersebut berperan sebagai sumber energi, bahan pembentuk jaringan, dan pengatur fungsi organ. Proses pencernaan berlangsung melalui dua cara, yaitu pencernaan mekanis (penghancuran fisik makanan) dan pencernaan kimiawi (pemecahan zat makanan oleh enzim), sehingga nutrisi dapat diserap secara optimal.¹

1. Organ Pencernaan

Sistem pencernaan manusia terdiri dari dua kelompok organ, yaitu saluran pencernaan utama dan organ tambahan. Keduanya bekerja bersama untuk memecah makanan menjadi partikel kecil sehingga dapat diserap oleh tubuh



Gambar 2.1 sistem-pencernaan-manusia

2. Sistem Pencernaan Utama

A. Mulut

Mulut menjadi pintu masuk makanan. Proses pencernaan mekanis dimulai dengan pengunyahan oleh gigi, dibantu lidah untuk mengaduk makanan. Di mulut juga terjadi pencernaan kimiawi dengan enzim amilase dalam air liur yang mulai memecah karbohidrat.

B. Kerongkongan (Esophagus)

Kerongkongan adalah saluran yang menghubungkan mulut dengan lambung. Makanan didorong menuju lambung melalui gerakan otot peristaltik.

C. Lambung

Lambung berfungsi mengolah makanan menjadi bubur makanan (chyme) dengan bantuan asam lambung (HCl) dan enzim pepsin untuk memecah protein. Gerakan otot lambung membantu mencampur makanan dengan enzim dan asam.

D. Usus Halus

Usus halus menjadi tempat utama pencernaan dan penyerapan zat gizi. Duodenum (Usus Dua Belas Jari) menerima enzim dari pankreas dan empedu dari hati untuk memecah karbohidrat, lemak, dan protein. Jejunum dan Ileum bertanggung jawab menyerap nutrisi dengan bantuan vili, tonjolan kecil yang memperluas permukaan penyerapan.

E. Usus Besar

Usus besar menyerap air dan mineral dari sisa makanan serta membentuk feses. Di dalamnya terdapat bakteri baik yang membantu memproduksi vitamin K.

F. Rektum dan Anus

Rektum menyimpan feses sementara sebelum dikeluarkan melalui anus.

3. Cara Menjaga Kesehatan Organ Pencernaan

Agar sistem pencernaan tetap sehat dan berfungsi dengan baik, beberapa langkah dapat dilakukan, di antaranya:

1. Mengonsumsi makanan bergizi seimbang dengan asupan serat yang cukup dari sayuran, buah, dan biji-bijian.
2. Memenuhi kebutuhan cairan dengan minum air putih minimal delapan gelas per hari.
3. Menjaga kebersihan tangan dan makanan sebelum dikonsumsi.
4. Mengunyah makanan dengan baik agar mudah dicerna.
5. Menghindari makanan yang terlalu pedas, berminyak, atau tidak higienis.
6. Berolahraga secara rutin untuk memperlancar metabolisme dan pergerakan usus.
7. Menjaga pola makan yang teratur agar kesehatan lambung terpelihara.

2.2 Kerangka Berfikir

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SDN 101831 menunjukkan adanya beberapa hambatan yang memengaruhi efektivitas pembelajaran, terutama pada materi Sistem Pencernaan Manusia. Salah satu kendala utama adalah rendahnya minat dan motivasi belajar siswa yang berdampak pada kurang optimalnya pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan. Kondisi ini mengindikasikan perlunya media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta mempermudah mereka memahami materi.

Sebagai solusi, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis kontekstual. Media ini dipilih karena memiliki daya tarik visual yang tinggi, memadukan audio dan gambar bergerak, serta mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Video animasi berbasis kontekstual ini dirancang secara sistematis untuk menampilkan alur proses pencernaan manusia dari awal hingga pengeluaran zat sisa tubuh. Selain itu, pada bagian akhir video disisipkan kuis interaktif yang bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong mereka untuk berperan aktif, dan melatih kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, media ini diharapkan tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu mereka memahami konsep sistem pencernaan secara lebih mendalam.

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang telah teridentifikasi melalui hasil observasi. Observasi awal menunjukkan kebutuhan untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik. Setelah video animasi dikembangkan, dilakukan uji kelayakan dengan melibatkan ahli materi dan ahli media guna menilai kualitas serta kesesuaian produk. Penilaian dilakukan melalui lembar validasi dan angket respons dari guru maupun siswa untuk memastikan media memenuhi kebutuhan pembelajaran.

Mengingat pentingnya peran media pembelajaran, terutama pada materi kompleks seperti sistem pencernaan manusia, pengembangan video animasi berbasis kontekstual ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa,

menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta memudahkan siswa dalam memahami materi. Media ini dirancang untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPAS secara efektif dan efisien.

Penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE Dengan model pengembangan Menurut (Sugiyono 2015) yang mencakup lima tahapn utama, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (perencanaan), *Develompment* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Model ini dipilih untuk menjamin produk yang dihasilkan praktis dan valid.

2.3 Kajian Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini sudah dilakukan oleh bebrapa pihak dengan melakukan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual yaitu :

1. Penelitian pertama dilakukan oleh (Zidah,2023). dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V SD “ Hasil data yang diperoleh dari validator ahli materi, ahli media dan guru IPAS serta hasil tes siswa menunjukan produk media pembelajaran berbasis video animasi ini pada pemebelajaran IPAS terutama pada materi sistem pencernaan manusia dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran dan dapt meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa layak digunakan dalam proses pemebelajaran. Siswa dapat mengalami peningkatan pada nilai setelah menggunakan media video animasi yang menarik.
2. Penelitian Kedua dilkukan oleh Rosdiana, Ruhiat, Septiyanto (2020). Dengan judul ” Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kontekstual Pada Konsep Dinamika Gerak” Penelitian ini menghasilkan media pemebelajaran video aniamsi berbasis kontekstual yang dinilai layak digunakan berdasarkan hasil uji validasi para ahli. Media tersebut dirancang untuk mempermudah pemhaman konsep dinamika gerak, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

3. Penelitian ketiga dilakukan oleh Luh Putu Erliana Ayu Cahyani, Gusti, Agung Okta Negara (2021) dengan judul “ Pengembangan Video animasi Muatan IPA berbasis Saintifik pada pokok bahasa sistem penccernaan manusia kelas V” Penelitian ini menghasilkan video animasi materi sistem pencernaan manusia.

Hasil penelitian terdahulu menunjukan bahwa video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Hal ini berbeda dengan kondisi di SDN 101831 Bintang meriah, dimana media pembelajaran sebelumnya masih menggunakan powerpoint sederhana yang lebih banyak berisi teks. Media tersebut memang membantu menyampaikan materi, tetapi kurang menarik dan belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang kontekstual.

Atas dasar itu, peneliti ini mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual sebagai inovasi untuk melengkapi kekurangan media sebelumnya. Dengan pengembangan ini, pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik, interaktif. Serta relevan dengan pengalaman nyata siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

2.4 Defenisi Operasional

Dalam penelitian ini, pengembangan media video animasi berbasis kontekstual dioperasionalkan melalui:

- a. Pengembangan merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan produk baru dengan model ADDIE (Sugiyono 2015) Analyze, desain, development, imlementation, dan evaluation yang dinilai dari aspek kevalidan dan keraktisan.
- b. Media pemebelajaran adalah sebuah media yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik kelas V.
- c. Video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti video atau film.
- d. Pendekatan Kontekstual dalam pembelajaran ipa melibatkan beberapa tahap yang dirancang untuk memastikan siswa dapat menghubungkan materi

dengan pengalaman mereka sehari hari.

- e. Ilmu Pengetahuan Alam Sosial ialah studi terpadu yang membimbing siswa untuk mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional. Belajar dengan konsep IPAS yakni berusaha untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan.
- f. Saluran sistem pencernaan Sistem pencernaan manusia adalah rangkaian organ yang bekerja secara terkoordinasi untuk mengolah makanan menjadi zat gizi yang dibutuhkan tubuh. Zat gizi tersebut berperan sebagai sumber energi, bahan pembentuk jaringan, dan pengatur fungsi organ

