

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang dibuat untuk menghendaki kemandirian siswa (Manalu et al., 2022). Akan tetapi, hal itu harus sejalan dengan fase B, tujuan pembelajaran, dan capaian pembelajaran, agar pembelajaran menjadi proses interaktif di mana siswa terlibat aktif dengan materi. Kurikulum Merdeka juga tidak ada keharusan tercapainya nilai ketuntasan minimal, namun menekankan pembelajaran yang dapat menghasilkan insan berkualitas, memiliki karakter beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkebinekaan global, mandiri, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, memiliki kompetensi sebagai sumber daya manusia yang siap menghadapi tantangan global (Rahmadayanti & Hartoyo, 2021). Kurikulum Merdeka diberlakukan sebagai upaya untuk mengedepankan merdeka belajar bagi siswa. Merdeka Belajar memberikan kebebasan dalam proses untuk mencapai tujuan, namun dengan tetap melaksanakan semua aturan serta prosedur yang telah ada (Shofia Hattarina et al., 2022). Sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan interaktif dimana siswa aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Salah satu ciri dari Kurikulum Merdeka yaitu adanya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS).

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Wulan et al., 2023). Pembelajaran IPAS merupakan hasil dari pengembangan Kurikulum Merdeka yang memadukan materi pembelajaran IPA dan IPS menurut Suhelayanti et al., (2023:30). Sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan interaktif dimana siswa aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Salah satu ciri dari Kurikulum Merdeka yaitu adanya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS).

Proses pembelajaran IPAS menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi siswa agar memahami fenomena alam sekitar dan interaksi sosial untuk membrikan pengalaman langsung dalam pembelajaran Suhelayanti et al., (2023:104). Untuk itu, pada proses pembelajaran IPAS membutuhkan kompetensi guru dalam merancang, memilih pendekatan, model pembelajaran, serta memilih media pembelajaran yang sesuai. Adapun permasalahan yang sering ditemui yaitu kurangnya ketertarikan belajar siswa dikarenakan siswa menganggap pembelajaran IPAS sulit dan membosankan, karena guru kurang memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu (Widiari et al., 2023).

Guru sering kali hanya menggunakan buku-buku yang diberikan oleh pemerintah sebagai sumber belajar. Akibatnya siswa kesulitan untuk memahami lebih dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru (Gulo & Harefa, 2022). Selain itu, metode yang digunakan oleh guru kebanyakan menggunakan metode ceramah sehingga para siswa mudah merasa bosan. Terlebih lagi pada era globalisasi seperti saat ini, proses pembelajaran menghadapi tantangan yang relatif besar yaitu ilmu pengetahuan atau (IPTEK). Perkembangan IPTEK yang sangat pesat memberikan kemudahan dalam pembelajaran yaitu variasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Abdullah et al., 2021). Untuk itu pemanfaatan IPTEK dalam proses pembelajaran merupakan hal yang wajib. Guru dapat memanfaatkan IPTEK untuk merancang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Istilah "media pembelajaran" mengacu pada metode atau instrumen yang digunakan guru untuk menyampaikan konten kepada siswa dengan cara yang dapat mereka pahami dan pelajari (Pakpahan, Ardiana, Tentre, & dkk, 2020). Media pembelajaran merupakan beberapa media yang digunakan dalam menyalurkan pesan atau informasi dalam suatu pembelajaran yang membantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke peserta didik yang menerima pesan atau informasi. Singkatnya, "media pendidikan berfungsi sebagai alat atau saluran komunikasi antara pengajar dan peserta didik. Banyak jenis media

pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa salah satunya media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif merupakan perantara pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran serta didalamnya terjadi interaksi baik antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dan siswa dengan media pembelajaran (Gulo & Harefa, 2022). Multimedia pembelajaran interaktif merupakan suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi antara teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yaitu media yang digunakan pada proses pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, video, suara, dan lainnya yang bertujuan sebagai interaksi siswa dengan guru, siswa dengan siswa, siswa dengan media. Maka dari itu, tujuan penelitian ini adalah untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif berupa media video animasi untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa kelas IV di sekolah dasar.

Berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, ketika peneliti melakukan prapenelitian di SD Muhammadiyah Mertosanan pada 18 Agustus 2023 ditemui permasalahan bahwa ketika proses pembelajaran, guru jarang menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang memerhatikan guru dan sering sibuk sendiri ketika proses pembelajaran. Metode pembelajaran

yang dipakai oleh guru di SD Muhammadiyah Mertosanan yaitu pembelajaran kooperatif. Berdasarkan data hasil belajar siswa kelas 4C, terdapat 23% siswa yang memiliki nilai PTS di bawah Persyaratan Pencapaian Sasaran Pembelajaran (KKTP). sedangkan pada nilai PAS terdapat 90% siswa yang memiliki nilai dibawah KKTP untuk mata pelajaran IPAS khususnya mata pelajaran IPS. KKTP yang berlaku di SD Muhammadiyah Mertosanan yaitu 65.

Untuk mengatasi permasalahan siswa yang sering sibuk sendiri pada saat proses pembelajaran karena kurang variasi dalam pembelajaran yang dilakukan oleh beberapa guru sehingga menurunkan daya tarik siswa dalam proses belajar mengajar maka diperlukan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu solusi untuk mengatasi siswa sibuk sendiri ketika proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif beberapa kali dipakai untuk proses pembelajaran, media yang dipakai yaitu media gambar dan video. Media pembelajaran interaktif terus berkembang serta berinovasi untuk memenuhi kebutuhan siswa yang beragam salah satunya adalah media animasi (Z. Al Farizi et al., 2019). Animasi merupakan rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan (Y. Wulandari et al., 2020). Salah satu media animasi yang dapat digunakan oleh guru yaitu menggunakan aplikasi *powtoon*.

Aplikasi *powtoon* merupakan salah satu platform yang berguna untuk membuat video animasi secara *online*. *Powtoon* merupakan singkatan

dari *PowerPoint* dan *Cartoon* yang bertujuan untuk memberikan presentasi yang menarik melalui animasi (Waode Eti Hardiyanti, 2020). Animasi *powtoon* memiliki beberapa kelebihan dalam desain multimedia diantaranya adalah komposisi warna yang menarik, animasi dan gambar yang fleksibel, kualitas gambar terjaga serta efek transisi yang mudah digunakan dibandingkan dengan pengolahan animasi lainnya (Sabilla et al., 2020). Media animasi *powtoon* diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru untuk mengurangi kebosanan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta kemudahan dalam merancang dan mengakses media animasi *powtoon*. Hasil dari video animasi *powtoon* dapat dipelajari dimana pun karena video animasi *powtoon* dapat diakses melalui youtube atau media sosial lainnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan fakta serta permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Animasi “*Powtoon*” Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Beberapa guru kurang melakukan variasi dalam proses belajar mengajar.
2. Siswa sering sibuk sendiri ketika proses pembelajaran berlangsung.
3. Media animasi *powtoon* belum diterapkan dalam proses pembelajaran.

4. Hasil belajar pada PTS dan PAS untuk mata pelajaran IPAS pada siswa masih berada dibawah KKTP.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah sebelumnya, pada penelitian ini peneliti membatasi permasalahan dengan indikasi belum ada penggunaan media video animasi “*powtoon*” kepada siswa kelas IV. Hal tersebut terjadi karena perlu pemahaman yang lebih mendalam terhadap media yang dipakai.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana karakteristik media dalam menggunakan media animasi “*powtoon*” pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di sekolah dasar?
2. Bagaimana kualitas media animasi “*powtoon*” pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di sekolah dasar?
3. Bagaimana kelayakan media animasi “*powtoon*” pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di sekolah dasar?
4. Bagaimana mengukur keefektifan media animasi “*powtoon*” pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Mengembangkan media video animasi “*powtoon*” yang layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di sekolah dasar.
2. Mengetahui kualitas media video animasi “*powtoon*” dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di sekolah dasar.
3. Mengetahui kelayakan media video animasi “*powtoon*” dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di sekolah dasar.
4. Mengetahui efektifitas media video animasi “*powtoon*” dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di sekolah dasar.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan peneliti adalah sebagai berikut.

1. Design
 - a. Berupa media video animasi *powtoon* yang dikembangkan sesuai dengan materi pelajaran IPAS di kelas IV SD.
 - b. Media video animasi yang dikembangkan berupa video *offline* yang dapat diakses menggunakan *smartphone*, *laptop*, maupun *PC*.
2. Materi
 - a. Materi pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran.
 - b. Materi pembelajaran yang digunakan yaitu pada mata pelajaran IPAS Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya, Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia.

3. Pemanfaatan

- a. Media video animasi yang dikembangkan dapat menjadi alat bantu bagi siswa untuk memahami pembelajaran.
- b. Media yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran.

G. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu

1. Manfaat Teoritis

- a. Media video animasi "*powtoon*" yang dikembangkan dapat digunakan sebagai bahan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan.
- b. Media yang dikembangkan dapat menambah pengetahuan tentang penggunaan media animasi "*powtoon*" pada mata pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Media video animasi "*powtoon*" yang dikembangkan dapat menjadi bahan untuk meningkatkan mutu dan kualitas sekolah serta mendukung guru untuk menciptakan gaya belajar yang menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Media yang dikembangkan dapat digunakan oleh siswa sebagai acuan sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar. Dapat memberikan pengalaman baru pada siswa dalam belajar.

c. Bagi Guru

Media yang dikembangkan dapat memberikan inspirasi dan pertimbangan dalam meningkatkan kompetensi yang ada dalam diri serta kreativitas ataupun inovasi dalam berpikir.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian ini, media video animasi *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV di SD dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi yaitu:

- a. Pada umumnya, pembelajaran yang baik adalah pembelajaran dengan memanfaatkan segala aspek agar hasil belajar memiliki nilai yang memuaskan.
- b. Penggunaan media video animasi *powtoon* akan lebih menyenangkan karena dikemas dalam suatu video dengan karakter serta gambar yang menarik sehingga siswa antusias dalam melakukan proses pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan media video animasi *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD ini yaitu pada penggunaan metode penelitian yang dipakai yaitu metode ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*) untuk penerapannya pada tahap implementasi terbatas hanya untuk siswa kelas IV sekolah dasar dan materi IPAS Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya.