

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Anitah (2021), pembelajaran merupakan suatu usaha sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran agar terjadi perubahan tingkah laku baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Pembelajaran merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang harus dikuasai siswa. Kompetensi lulusan Sekolah Dasar yang harus dijadikan acuan dalam pembelajaran adalah: 1) mampu mengenali dan menjalankan hak dan kewajiban diri, beretos kerja, dan peduli terhadap lingkungan; 2) mampu berpikir logis, kritis, dan kreatif serta berkomunikasi melalui beberapa media; 3) menyenangi keindahan; 4) mengenali dan berperilaku sesuai dengan ajaran agama yang diyakininya; 5) membiasakan hidup bersih, bugar, dan sehat; dan 6) memiliki rasa cinta dan bangga terhadap bangsa dan tanah air (Hidayatulloh et al., 2023). Dalam kegiatan pembelajaran, konsentrasi belajar merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki peserta didik agar dapat memahami materi yang disampaikan, baik berupa konsep, teori, maupun soal atau pertanyaan yang diberikan. Apabila peserta didik tidak mampu memusatkan perhatian selama proses pembelajaran berlangsung, maka mereka akan mengalami kesulitan dalam menjawab soal serta hal tersebut dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar. Konsentrasi belajar ini juga sangat dibutuhkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari sejauh mana siswa menguasai materi yang diajarkan. Salah satu faktor penentu keberhasilan tersebut adalah

kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran secara efektif.

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS diintegrasikan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan tujuan mendorong peserta didik agar mampu memahami serta mengelola lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan yang utuh. Melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS), siswa dibekali berbagai pengetahuan, keterampilan, sikap, serta kepekaan sosial yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan. Pembelajaran IPS diharapkan mampu membentuk kemampuan berpikir rasional pada diri siswa dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi. Secara konseptual, Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kumpulan disiplin ilmu yang mengkaji berbagai aspek kehidupan manusia beserta interaksinya dalam lingkungan sosial. IPS mempelajari beragam peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial. Melalui pembelajaran IPS tersebut, siswa diarahkan untuk memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat dan lingkungan sekitarnya (Sintiya Safitri et al., 2024).

Menurut Wibawa (2010), media pembelajaran adalah alat penyalur pesan pembelajaran yang dapat menumbuhkan imajinasi seseorang, perbuatan dan mendorong siswa dalam proses pembelajaran untuk membantu pencapaian proses belajar. Begitu banyaknya konsep yang berhubungan erat dengan media pembelajaran seperti media pendidikan, sumber belajar, alat peraga, alat bantu belajar, sehingga dalam penulisan ini lebih menekankan pada media pembelajaran yang berupa media audio, visual, audio visual, dan media lain selain pembukuan

yang di Sekolah Dasar biasanya dikelola dalam kegiatan perpustakaan sekolah (Agustina, 2019).

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Salah satu media yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah media animasi berbasis Animaker. Animaker merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru membuat animasi dengan tampilan menarik, suara narasi, teks dan ilustrasi yang interaktif. Media ini dinilai efektif untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Berdasarkan teori kognitif menurut Jean Piaget, anak usia sekolah dasar pada tahap operasional konkret (7–11 tahun) mengalami perkembangan kemampuan berpikir yang semakin baik. Anak mulai mampu berpikir lebih kritis, memahami permasalahan dari berbagai sudut pandang, serta mengaitkan berbagai informasi yang dimilikinya. Perkembangan ini terlihat dari kemampuan kognitif pada ranah C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), hingga mulai memasuki C5 (mensintesis) meskipun masih pada tingkat sederhana. Proses belajar pada tahap ini terjadi melalui pengaitan antara pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya sehingga membentuk struktur kognitif yang lebih matang. Dengan demikian, perilaku dan tindakan anak sangat dipengaruhi oleh bagaimana mereka memahami informasi dan tujuan yang ingin dicapai (Nazilatul, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Al Irsyad 01 Cilacap dengan guru kelas IV diketahui terdapat permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran IPAS. Pada hari Selasa, 09 Desember 2025,

peneliti melakukan observasi serta wawancara dengan guru kelas IV di sekolah tersebut. Diketahui jumlah siswa kelas IV terdiri dari 64 siswa yang terdiri dari kelas IV A dan IV B. Wawancara yang dilakukan yaitu mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Berdasarkan hasil observasi dan kondisi pembelajaran yang ditemukan di sekolah, masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, khususnya materi yang berkaitan dengan keragaman budaya. Hal tersebut terlihat dari masih rendahnya pencapaian hasil belajar peserta didik, sehingga sebagian peserta didik belum mencapai hasil belajar yang diharapkan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara hasil belajar yang diharapkan dengan hasil belajar yang diperoleh peserta didik di lapangan.

Rendahnya hasil belajar tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah proses penyampaian materi dan penggunaan fasilitas pembelajaran yang belum optimal sehingga belum sepenuhnya mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Fasilitas yang dapat mendukung penggunaan media berbasis teknologi belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran IPAS. Pembelajaran masih cenderung menggunakan buku ajar dan media sederhana sehingga variasi media masih terbatas. Materi keragaman budaya yang memuat berbagai informasi mengenai pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, makanan khas, serta bentuk kebudayaan lainnya akan lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui media yang mampu memberikan gambaran secara konkret dan menarik. Apabila materi

hanya disampaikan melalui penjelasan verbal dan buku teks, peserta didik dapat mengalami kesulitan dalam membayangkan objek budaya yang sedang dipelajari, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi kurang optimal.

Guru kelas IV juga menyatakan bahwa belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Animaker dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV masih belum optimal, yang tercermin dari sebagian besar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Selama ini, guru kelas IV dalam proses pembelajaran IPAS masih mengandalkan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang diambil dari platform YouTube, tanpa melakukan pengembangan media secara mandiri. Penggunaan media tersebut dinilai belum sepenuhnya mampu menarik perhatian siswa secara maksimal serta belum disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa kelas IV, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, ketika peneliti menyampaikan rencana untuk menguji Efektivitas Media Animasi berbasis Animaker, guru memberikan respons positif. Menurutnya, media animasi berbasis animaker dapat membuat siswa cenderung aktif dan mudah mencerna materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, maka peneliti ingin mengimplementasikan dengan judul “Efektivitas Media Animasi Berbasis Animaker Dalam Pembelajaran IPAS Materi Keragaman Budaya Kelas IV SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPAS di kelas IV belum pernah menggunakan media animasi berbasis animaker.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPAS masih terbatas.
3. Hasil belajar IPAS siswa kelas IV sebagian besar belum optimal dan diduga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan media animasi berbasis Animaker dalam pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya. Penelitian ini difokuskan pada efektivitas penggunaan media animasi berbasis Animaker terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap. Aspek yang dikaji dibatasi pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media animasi berbasis Animaker, tanpa membahas faktor lain di luar media pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, rumusan permasalahan dalam penelitian ini difokuskan pada efektivitas penggunaan media animasi berbasis Animaker dalam pembelajaran IPAS. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media animasi berbasis

Animaker efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi Keragaman Budaya siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan utama yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas penggunaan media animasi berbasis Animaker dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi Keragaman Budaya siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Penelitian ini memperkuat teori bahwa penggunaan media audiovisual dan animasi berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, serta hasil belajar siswa

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Penggunaan media pembelajaran berupa animasi dapat membantu siswa memahami materi Keragaman Budaya dengan lebih mudah melalui visualisasi yang menarik dan interaktif, meningkatkan motivasi belajar karena penyajian materi yang menyenangkan, tidak monoton, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sekaligus meningkatkan perhatian,

konsentrasi, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran, memberikan pengalaman belajar baru yang melibatkan unsur visual, audio, dan gerak sehingga memperkaya cara belajar, serta berdampak pada peningkatan hasil belajar karena materi disajikan secara konkret dan mudah diingat.

2) Bagi Guru

Penggunaan media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif sekaligus inovasi dalam penyampaian materi IPAS, khususnya materi yang memerlukan visualisasi budaya, membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan selaras dengan perkembangan teknologi, mempermudah penjelasan konsep-konsep budaya yang bersifat abstrak melalui animasi dan tampilan visual yang menarik, menjadi contoh praktik baik (best practice) dalam pemanfaatan media digital berbasis Animaker untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam proses pembelajaran.

3) Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti berupa penambahan wawasan dan pengalaman dalam menerapkan media pembelajaran digital berbasis Animaker, sekaligus menjadi referensi dan bukti empiris yang dapat dijadikan rujukan bagi penelitian selanjutnya terkait efektivitas media digital,

pengembangan media pembelajaran, serta inovasi metode pembelajaran IPS pada berbagai jenjang pendidikan.