

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Dasar Negeri 231 Palembang yang berlokasi di Jl. D. I Panjaitan Rt.17 Rw.05 Kel. Bagus Kuning Kec. Plaju yang memiliki akreditasi B. SD Negeri 231 Palembang ini memiliki 434 siswa yang berasal dari berbagai kecamatan di Sumatera Selatan. Tentu saja, besar harapan wali siswa terhadap kualitas Pendidikan di sekolah tersebut. Namun faktanya, disekolah tersebut pembelajaran masih bersifat monoton. Dimana tidak terlihat penggunaan media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Padahal, menurut Cope & Kalantzis, 2005; Media dapat membantu seseorang dalam menyampaikan materi kepada penerima sehingga pesan yang disampaikan semakin mudah dipahami (Elektronik et al., 2019). Penggunaan media pembelajaran secara maksimal dapat menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Murjainah et al., 2023, p. 78).

Media adalah suatu perantara yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada pihak yang memerlukan informasi (Batubara, 2021, p. 1). Penggunaan media dalam pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dalam proses pembelajaran (Ayurachmawati et al., 2022, p. 943). Salah satu jenis media pembelajaran adalah media audio visual. Menurut Nurfadilah et al., (2021) menjelaskan bahwa audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

Beberapa contoh yang termasuk media ini adalah film bersuara, televisi dan video (Hamid et al., 2023, p. 130). Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Munir mengatakan bahwa salah satu manfaat dari penggunaan media video yaitu dapat mempermudah penyajian materi secara efektif dan efisien (Awalia et al., 2019). Salah satu materi dalam pembelajaran IPAS yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan manusia adalah Kearifan Lokal.

Menurut (Uge, S., Neolaka, A., & Yasin, 2019) kearifan lokal merupakan produk budaya yang mencakup filosofi, nilai, norma, etika, ritual, kepercayaan, kebiasaan, adat istiadat, sehingga biasanya dilaksanakan oleh masyarakat dalam kurun waktu yang lama (Covid- et al., 2022). Selain itu kebudayaan merupakan hasil karya seseorang, yang harus dibiasakan dalam proses belajar, agar kebiasaan tersebut tetap terjaga (Suyami, 2017).

Seiring berjalannya waktu kehidupan masyarakat sudah bersifat modern, sehingga kebaruan ini banyak siswa yang belum mengenal kearifan lokal di daerah mereka (Taufik et al., 2019, p. 18). Padahal setiap daerah pasti mempunyai budaya atau kearifan lokal dan ciri khasnya masing-masing khususnya di daerah Sumatra Selatan yaitu di kota Palembang. Kota ini memiliki keunikan tersendiri misalnya dari kulinernya, pakaian adat, cara menghidangkan makanan dan lain sebagainya. Namun faktanya berdasarkan observasi yang di temukan

bahwa siswa kelas IV belum memahami kearifan lokal dari daerahnya sendiri dimana hal ini di tandai dengan rendahnya nilai pembelajaran IPAS.

IPAS merupakan gabungan dari mata Pelajaran IPA dan IPS Pada Kurikulum Merdeka sehingga terciptalah ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dimana belum menjadi mata pelajaran wajib di fase A (kelas I-II SD), tetapi mulai diajarkan pada fase B (kelas III-IV SD). Tujuan mata pelajaran IPAS yaitu membangun keterampilan dasar untuk mempelajari ilmu pengetahuan alam maupun sosial (Susilowati, 2022, p. 124). Menurut Nadiem Makarim, kurikulum merdeka muncul sebagai sebuah inovasi agar menciptakan suasana belajar dan kebahagiaan, sehingga tidak menyulitkan guru atau siswa dengan menunjukkan pencapaian nilai atau KKM yang tinggi, berubah menjadi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (Efendi & Suastra, 2023).

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri 231 Palembang, guru menggunakan media buku, dan gambar dalam menunjang proses pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV dapat disimpulkan, guru pernah membuat media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran, tetapi belum pernah membuat media pembelajaran berupa video animasi berbasis kearifan lokal. Padahal dengan mengaitkan pembelajaran berbasis kearifan lokal di tengah-tengah perkembangan zaman akan memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengenal budaya daerah mereka sebagai generasi penerusnya. Media

pembelajaran yang mengaitkan dengan kearifan lokal juga menjadi salah satu pilihan yang dapat digunakan untuk mendapatkan pembelajaran yang bermakna sesuai tujuan kurikulum merdeka.

Peneliti juga melihat masih banyak siswa yang belum mengenal kearifan lokal di daerahnya, sehingga masih rendah sekali pemahaman siswa yang di lihat dari nilai yang belum mencapai KKM sehingga di butuhkan media pembelajaran yang menarik untuk menunjang proses belajar. Dengan adanya penggunaan media video animasi ini diharapkan bisa membantu permasalahan pada penelitian dan membantu tercapainya tujuan pada pembelajaran (Sunami & Aslam, 2021, p. 941).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul "**Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SDN 231 Palembang**".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa masalah yang dapat peneliti identifikasi, sebagai berikut:

- a. Tingkat partisipasi siswa yang rendah sebagai akibat kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung.
- b. Kurangnya penggunaan teknologi pada proses pembelajaran.
- c. Rendahnya kemampuan siswa dalam mengenal budaya tentang kearifan lokal.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus maka disini peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Siswa kelas IV A SD Negeri 231 Palembang
2. Materi kearifan lokal
3. Video animasi

1.4 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini, adalah :

1. Bagaimana Mengembangkan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 231 Palembang yang Valid?
2. Bagaimana Mengembangkan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 231 Palembang yang Praktis?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan Batasan masalah dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan sebagai untuk :

1. Untuk menghasilkan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 231 Palembang yang Valid
2. Untuk menghasilkan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 231 Palembang yang Praktis

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

1.6.1 Bagi Peserta Didik

1. Video animasi dari pengembangan ini dapat digunakan sebagai alternatif bahan pembelajaran.
2. Siswa akan lebih mudah menangkap isi materi sehingga akan lebih mudah menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

1.6.2 Bagi Pendidik

1. Video animasi yang sudah dikembangkan diharapkan agar dapat membantu guru dalam pembelajaran IPAS di kelas untuk menarik minat belajar siswa.
2. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi Keunikan kebiasaan Masyarakat di Sekitarku.

1.6.3 Bagi Sekolah

Dengan adanya video animasi pengembangan ini dapat dijadikan sebagai referensi sekolah dalam pengembangan video lainnya.

1.6.4 Bagi Peneliti Lainnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk acuan perbandingan dan juga sebagai referensi atau kajian yang relevan dalam penelitian pengembangan IPAS.

1.7 Spesifik Produk

Produk yang dihasilkan pada pengembangan dalam penelitian yaitu Video Animasi pembelajaran untuk peserta didik kelas IV pada materi Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku dengan spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu sebagai berikut:

- 1) Produk yang dikembangkan berupa Video Animasi yang diperuntukkan untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 231 Palembang
- 2) Video ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva dan Capcut untuk mendesain video animasi.
- 3) Video ini didesain agar dapat dipelajari oleh siswa baik secara berkelompok ataupun secara individu.
- 4) Video ini dilengkapi dengan komponen-komponen seperti layar yang berisi judul materi kearifan lokal IPAS kelas IV, gambar kearifan lokal kota Palembang, tulisan atau penjelasan, animasi bergerak dan biografi penulis.