# BAB IPENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam UUD No. 20 Tahun 2003 tentang Sikdiknas, yakni: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan tidak dapat dilaksanakan tanpa kurikulum. Kurikulum menjadi bagian integral dari proses pendidikan (Insani, 2019). Maka dari itu, adanya panduan serta pedoman pendidikan akan berjalan dengan baik, di sertakan dengan adanya kurikulum. Seperti kurikulum saat ini yaitu, kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka merupakan suatu pembelajaran yang berdiferensiasi untuk menekankan pentingnya dalam memperhitungkan perbedaan secara individual antara siswa pada saat merancang pembelajaran. Kurikulum merdeka juga dapat digunakan untuk sebagai pedoman saat penyelengaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Kurikulum merdeka memiliki tujuan utama pada pendidikan yaitu mendorong suatu perbaikan kualitas serta pemulihan dari krisis pembelajaran. Dalam perjalanan pendidikan di Indonesia telah banyak perubahan kurikulum mulai dari kurikulum di tahun 1947 hingga sampai kurikulum merdeka. Dengan menggunakan kurikulum, pembelajaran akan lebih memiliki tujuan serta arah suatu pembelajaran. Maka dalam pelaksanaan pembelajaran perlu adanya media pembelajaran, yang mana media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami serta menguasai pembelajaran.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia media berarti alat; alat (sarana) komunikasi seperti Koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk (KBBI, 2008:892). Dalam pendidikan tentu adanya media pembelajaran yang bertujuan sebagai saluran atau jembatan pesan pada pembelajaran yang diperoleh dari narasumber tertuju pada penerima pesan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran tersebut merupakan media pembelajaran video animasi, yang mana media ini sangat berkembang dikalangan pendidikan. Media pembelajaran video animasi ini sangat membantu untuk menarik perhatian siswa. Dimana, belum digunakannya media pembelajaran serta sulitnya materi pembelajaran, sehingga diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang inofatif seperti menggunakan media yang kreatif, contohnya video animasi. Media video animasi sangat cocok diterapkan pada pembelajaran di sekolah dasar, juga didukung oleh pernyataan bahwa penayangan video dalam pembelajaran disajikan dalam bentuk gaya animasi yang sesuai dengan dunia peserta didik yang menyebabkan kesan sedang menikmati film animasi kesukaan, hanya saja di dalamnya dikaitkan dengan materi pembelajaran (Saraswati, 2022). Yang mana animasi ini merupakan sebuah kegiatan mengubah gambar yang terlihat diam menjadi gambar yang terlihat hidup dengan menggunakan fitur. Salah satunya media kreatif yang digunakan dalam video animasi yaitu menggunakan *plotagon*.

*Plotagon* adalah sebuah aplikasi yang dapat diunduh pada smartphone. Aplikasi *plotagon* ini memproduksikan video animasi yang bisa kita edit dengan secara mudah. Dimana aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi yang inofatif dan kreatif serta dapat menyenangkan pengguna dengan menciptakann film 3D menggunakan karakter – karakter pada aplikasi. Aplikasi ini juga memiliki gambar animasi, latar belakang serta menggunakan warna yang menarik dan musik yang dapat di tambahkan pada video yang dibuat. Sehingga terlihat menarik dan dapat membantu pengguna dalam proses pembuatan video animasi. Maka dengan menggunakan Aplikasi *Plotagon* ini sangat membantu dalam pembuatan video animasi. Sehingga memudahkan dalam proses pembelajaran pada siswa, salah satunya pada pembelajaran IPAS.

Salah satu dampak dari berlakunya kurikulum merdeka di Sekolah Dasar ialah digabungnya mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini bertujuan supaya siswa lebih holistik dalam memahami lingkungan sekitar (Kemendikbud, 2022). Pembelajaran IPAS dapat membantu siswa dalam menumbuhkan keingintahuannya pada konsep pembelajaran. Sehingga siswa dapat terbantu dalam memahami konten dan konteks pada mata pembelajaran IPAS, dan dapat menguatkan pada penguasaan literasi dan numerasi serta kecakapan hidup dalam kehidupan sehari – hari.

Berdasarkan hasil observasi awal pembelajaran ditemukan fenomena metode pembelajaran yang digunakan guru selama mengajar tergolong bervariasi, namun guru jarang menggunakan media, padahal media dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik. Fenomena lain pada siswa, rendahnya keterampilan siswa dalam memecahkan masalah, masih banyak siswa yang kurang konsentrasi dalam pembelajaran, dan juga masih banyak siswa kurang aktif pada saat pembelajaran hal ini di tandai dengan ciri – ciri, siswa tidak mau bertanya, siswa hanya mencatat dan mendengarkan saja, siswa tidak mau mengemukakan pendapatnya, serta siswa tidak percaya diri. Dari beberapa temuan ini berdampak juga pada hasil belajar yang tidak sesuai dengan harapan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SD diperoleh informasi bahwa dari 19 siswa hanya 5 orang yang mencapai KKM atau di presentasikan 21,57% dan yang tidak mencapai KKM 14 orang atau presentasi 36,84%, belum adanya pengembangan media video animasi berbasis *problem based learning* di sekolah tersebut.

Dari masalah diatas solusi yang dapat dilakukan dengan menentukan media pembelajaran yang tepat. Maka dari itu peneliti memilih media pembelajaran video animasi. Karena media video animasi ini dapat menarik perhatian siswa sehingga menciptakan pembelajaran yang interaktif dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Video Animasi *Plotagon* Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Tentang Ayo, Mengenal Siklus Pada Makhluk Hidup Di Kelas III SD**”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari beberapa masalah yang terdapat pada latar belakang masalah diatas, permasalahan dapat di identifikasi adalah sebagai berikut :

1. Keterampilan pemecahan masalah siswa masih rendah
2. Belum ada pengembangan media pembelajaran animasi *plotagon* berbasis masalah
3. Siswa kurang konsentrasi dalam pembelajaran
4. Hasil belajar siswa rendah
5. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran
6. Guru jarang menggunakan media

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu, belum ada pengembangan media pembelajaran animasi *plotagon* berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS tentang ayo, mengenal siklus pada makhluk hidup di kelas III SD.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada batasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana validasi media video animasi *plotagon* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS tentang ayo, mengenal siklus pada makhluk hidup di kelas III SD?
2. Bagaimana keefektifan media video animasi *plotagon* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS tentang ayo, mengenal siklus pada makhluk hidup di kelas III SD?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media video animasi *plotagon* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS tentang ayo mengenal siklus pada makhluk hidup di kelas III SD?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan beberapa uraian yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil validasi media video animasi *plotagon* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS tentang ayo, mengenal siklus pada makhluk hidup di kelas III SD.
2. Untuk mengetahui keefektifan media video animasi *plotagon* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS tentang ayo, mengenal siklus pada makhluk hidup di kelas III SD.
3. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media video animasi *plotagon* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS tentang ayo, mengenal siklus pada makhluk hidup di kelas III SD.

## 1.6 Manfaat Penelitian

 Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. **Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini di harapkan dapat memberikan konstribusi atau manfaat dalam dunia pendidikan khususnya pada pengembangan media video animasi *plotagon* berbasis *problem based learning*. Dengan adanya media ini, siswa akan lebih fokus dan tertarik pada pembelajaran.

1. **Manfaat Praktis**
2. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah dan memberikan pengalaman bagi peneliti untuk bekal menjadi seorang pendidik dalam upaya mengembangkan media pembelajaran.

1. Bagi Guru

Dapat menambahkan wawasan guru terkait alternatif media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Dan dapat menjadi referensi tambahan pengetahuan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

1. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, yang dapat menumbuhkan minat Siswa dalam pembelajaran. Sehingga pemahaman siswa akan lebih mudah dalam menerima materi pembelajaran, dan siswa akan lebih fokus pada pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri.