

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPAS adalah singkatan dari, ilmu pengetahuan alam dan sosial, sebuah mata pelajaran dalam kurikulum merdeka yang menggabungkan sains(IPA) dan ilmu sosial (IPS). Menjadi satu kesatuan terpadu. Mata pelajaran ini mengajarkan siswa untuk memahami interaksi antara makhluk hidup serta kehidupan sosial dilingkungan sekitarnya(Anisah et al., 2023). IPAS tidak hanya belajar teori tapi juga mempelajari bagaimana cara menerapkan dalam kehidupan nyata, melestarikan lingkungan dan mengembangkan potensi sekitarnya(Intan Jioniza, 2024). IPAS adalah salah satu pendekatan baru dalam dunia pendidikan khususnya pada kurikulum merdeka. Dengan adanya kurikulum ini memudahkan kita membantu siswa untuk memahami pelajaran secara menyeluruh dan terhubung dengan kehidupan sehari-hari (Sekolah et al., 2024).

Hasil observasi di sekolah dasar SDN GAYAM 1 menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik dalam pelajaran IPAS masih sangat rendah oleh karena itu Dalam kegiatan belajar mengajar, guru masih bersifat monoton dan guru hanya mengarahkan peserta didik untuk mencatat materi yang dijelaskan, kemudian guru memberikan tugas kepada peserta didik (Nathasya, 2024). Selain berpatokan pada buku tema dan buku LKS sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran guru juga cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, yang mengakibatkan peserta didik cepat merasa bosan. Guru juga tidak melibatkan media pembelajaran yang berbasis video pembelajaran dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu video pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran IPA, dapat membantu memudahkan peserta didik untuk memahami dan menjawab

berbagai pertanyaan yang di tanyakan peserta didik (Andrasari et al., 2022) (*jurnalpendidikan MIPA*).

Animasi memiliki daya tarik visual yang kuat karena mampu menyajikan konten yang abstrak. atau kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa (*Afrillia et al., 2022*). Dengan penggunaan gambar bergerak, animasi dapat memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dijelaskan secara verbal atau statis. Dalam konteks pendidikan modern, animasi telah menjadi pusat perhatian para pendidik dan peneliti yang ingin memanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif. Mereka tertarik untuk menjelajahi potensi animasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (cahyani, 2020).

IPAS merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sekarang menjadi mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka (Shofia Hattarina et al., 2022). IPAS mulai diajarkan pada kelas III dan IV Sekolah Dasar dengan tujuan untuk membangun kemampuan dasar dari setiap peserta didik mengenai ilmu pengetahuan alam dan sosial (Rahayu et al., 2022). Penggabungan dua mata pelajaran tersebut sangat berguna karena menurut (Budiwati et al., 2021) IPA dan IPS sangat penting untuk menjawab banyak pertanyaan dan tuntutan manusia. Hal itu penting untuk peserta didik karena selain untuk menuntut ilmu dan belajar mengenai pengetahuan di sekolah, peserta didik juga harus paham mengenai kehidupan sosial disekitarnya. Oleh sebab itu diperlukan alat bantu penunjang proses tersebut yaitu modul. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. IPAS adalah gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Melalui IPAS, siswa diharapkan mampu menganalisis permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar serta menemukan solusi yang relevan. Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPAS masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah

kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep yang bersifat abstrak serta metode pembelajaran yang masih cenderung konvensional (Vania Hayunanda et al., 2025) Hal ini menyebabkan rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan media pembelajaran yang inovatif agar materi IPAS dapat disampaikan secara menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, pengembangan pembelajaran IPAS yang interaktif dan kontekstual menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui pendekatan yang tepat, IPAS diharapkan mampu membentuk peserta didik yang tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan sikap yang diperlukan dalam menghadapi tantangan kehidupan di masa depan (1, 2, 3, 2025)

Dalam penggunaan media pembelajaran guru harus bervariasi dan maksimal dalam menggunakan berbagai metode belajar, di antaranya adalah pembelajaran menggunakan media pengembangan video berbasis animasi, dengan ini membangkitkan semangat siswa agar lebih tertarik pada materi pembelajaran IPAS (Maura et al., 2025). Media yang ingin dikembangkan ini adalah media pembelajaran berupa video berbasis animasi untuk melengkapi dan menambah media belajar peserta didik. Sehingga peserta didik tidak mendapatkan sumber informasi hanya dari buku paket dan guru saja. Karena media ini adalah salah satu sarana yang digunakan untuk meningkatkan pembelajaran. Menurut (Apriansyah, 2020), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut, (Nasution et al., 2021) media animasi adalah salah satu platform atau software pembuat animasi berbasis online. Animasi dapat dijadikan video pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam proses pengembangan belajar pada materi IPAS ini.

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan profil belajar pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik indonesia. IPAS membantu peserta didik menubuhkan keingintuannya terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan sehari-hari(Sudarta, 2022). Sedangkan media pembelajaran merupakan perantara, sarana, dan media penghubung untuk mengkomunikasikan, menyebarluaskan gagasan pikiran dan minat siswa sehingga kegiatan belajarnya berjalan dengan baik.(Cahyadi,2019). Sedangkan video animasi ini adalah sebuah program komputer yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran yang berisikan konten digital dengan integrasi audio, teks, gambar, dan animasi. (Antika & Purnamasari, 2019). Pembelajaran media ini juga memiliki peran penting yang berfungsi untuk menyalurkan pesan, membantu siswa agar dapat lebih mudah memahami penjelasan yang disampaikan guru.

Media pembelajaran berbasis animasi ini di buat dengan menggunakan aplikasi CANVA. Canva merupakan program aplikasi desain grafis berbasis online yang berperan aktif sebagai pembuatan video animasi, poster, gambar, dan elemen grafis, untuk membantu menjelaskan hal hal yang membingungkan(Syahrir¹ et al., 2023). Tidak hanya itu canva juga memiliki berbagai karya visual yang sangat banyak. Aplikasi canva sangat mudah digunakan karena hasilnya berbentuk video animasi, dan mudah dianimasikan. Dapat menarik minat belajar peserta didik Sekolah Dasar dan mudah di akses kapanpun dan dimanapun(Nathasya, 2024). Aplikasi canva Menyediakan musik, dengan penggunaan dapat menambahkan suara (rekaman Audio), menganimasikan tulisan dan memberikan transisi dengan sebagai warna yang membuat pembelajaran mejadi lebih berasa hidup, (Sutarsih & Hermanto, 2029 : 3).

Permasalahan pembelajaran IPAS ini sering kali muncul karena kurangnya media pembelajaran yang memadai dan menarik. Sehingga peserta didik mengalami banyak kendala dan mengurangi daya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Tidak hanya media pembelajaran saja tapi faktor faktor lain pun ikut serta dalam permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS. Diantaranya adalah faktor eksternal dan faktor internal . menurut (kusuma 2023)

Kesulitan belajar siswa yang disebabkan faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa, seperti fisiologi, kecerdasan, motivasi, dan minat. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor berasal dari luar diri siswa, seperti lingkungan keluarga, masyarakat, guru, fasilitas belajar, dan lain-lain. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran IPAS yang disampaikan guru dalam kelas tidak bisa diterima dengan maksimal oleh peserta didik (Matematika, 2020). Oleh karena itu, guru harus memperhatikan beberapa hal kebutuhan peserta didik terhadap materi pembelajaran, lingkungan belajar dan menyesuaikan bahan ajar yang sangat tepat agar sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan Permendikbudristek Nomor 008/H/KR/2022 (Kemdikbud, 2022) menyatakan bahwa: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah 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. Dalam pembelajaran IPAS siswa juga belajar tentang pengetahuan alam dan sosial yang ada di lingkungan sekitarnya atau disebut sebagai pemahaman IPAS. Oleh karena itu pembelajaran ipas berbasis Animaker dapat meningkatkan pemahaman dan menambah daya minat siswa untuk belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat secara umum rumusan masalah penelitian pengembangan ini melalui proses penelitian dan pengembangan dalam bentuk pertanyaan untuk pemecahan masalah secara ringkas, spesifik dan jelas.

1. Bagaimana kebutuhan pengembangan pembelajaran video animasi berbasis canva siswa SDN Gayam 1 ?
2. Bagaimana pengembangan video pembelajaran animasi berbasis canva untuk meningkatkan belajar siswa SDN Gayam 1
3. Bagaimana efektivitas pengembangan pembelajaran video animasi berbasis canva dalam meningkatkan prestasi belajar siswa SDN Gayam 1 ?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan video animasi sebagai media pembelajaran IPAS kelas 3 Sekolah dasar yang sesuai dengan arakteristik siswa
2. Menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi yang layak, menarik, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 3 seolah dasar pada mata pelajaran IPAS.
3. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa siswa melalui penggunaan media animasi.
4. Menganalisis efektifitas penggunaan video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian diharapkan berguna untuk guru, siswa dan sekolah. Selain itu hasil penelitian pengembangan ini sebagai masukan media pembelajaran online maupun pembelajaran offline.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Menghasilkan karya dalam bentuk media pembelajaran yang menarik dan memberikan tambahan wawasan media pembelajaran yang dapat digunakan saat pembelajaran online maupun pembelajaran offline.

b. Bagi Siswa

- 1) Media pembelajaran ini berguna untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran berbasis online
- 2) Siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri
- 3) Siswa dapat fokus menggunakan media secara individual

c. Bagi Guru

Sebagai inovasi dalam media pembelajaran online maupun offline yang dapat dikembangkan pada saat pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk

1. Media pembelajaran ini dapat menarik minat siswa, karena materi berbentuk audio visual animasi yang menarik.
2. Media dapat di download secara offline maupun online. Sehingga siswa tidak memerlukan lagi kuota lagi untuk membuka video.
3. Media ini berbentuk video sehingga siswa dapat menggunakan sebagai sumber belajar mandiri
4. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan contoh soal sehingga siswa dapat memahami materi secara perlahan dan dapat di ulang Kembali.

5. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran animasi ini Adalah aplikasi Canva.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan penelitian ini sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa karena berfungsi sebagai jembatan antar teori dan Pratik. Dan menarik siswa agar lebih berminat dalam belajar IPAS dengan media video animasi. Diharapkan dengan adanya video pembelajaran ini siswa memiliki minat belajar yang dapat meningkatkan siswa guru untuk mengembangkan inovasi media pembelajaran online maupun offline

G. Definisi Istilah

Istilah – istilah yang digunakan dalam pengembangan penelitian pembelajran ini Adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan video pembelajaran animasi berbasis canva ini adalah suatu proses sistematis dalam merancang, membuat, dan menyempurnakan media pembelajaran berupa video animasi dengan memnfaatkan fitur – fitur yang tersedia dalam canva
2. Pengembangan Adalah kegiatan merancang hngga mengevaluasi media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran
3. Video pembelajaran Adalah alat media audi visual yang digunakan untuk membantu proses belajar yang dapat dilihat dan didengarkan
4. Animasi Adalah elemen bergerak yang membuat penyajian materi lebih hidup dan menarik.
5. Canva Adalah salah satu aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video yanag dapat digunakan secara mudah dan efisien.

