

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor 57 tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 12 menjelaskan, “Pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi anak didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat minat dan perkembangan fisik serta psikologis anak didik”. Mengenai pentingnya pendidikan, mendorong guna membentuk banyak lembaga, misalnya sekolah dasar, sekolah menengah, serta sekolah tinggi.

Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat” (Pristiwanti dkk., 2022:7915). Peraturan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik Indonesia Nomor 16 tahun 2022 Tentang Standar Proses pada pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah, pasal 2 ayat (1) menjelaskan bahwa “standar Proses digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efesien untuk mengembangkan potensi, prakarsa, kemampuan, dan kemandirian siswa secara optimal”. Sejalan dengan pasal 7 menjelaskan bahwa strategi pembelajaran yang dirancang untuk memberi pengalaman belajar yang berkualitas untuk mendorong

interaksi dan partisipasi aktif. Guru harus memiliki kemampuan untuk mengajar, mendidik, membimbing, melatih, menilai dan mengevaluasi.

Guru harus memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas mengajar dan menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan perkembangan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Salah satu materi yang diajarkan di sekolah dasar adalah IPAS (Ilmu pengetahuan alam dan sosial). Pelaksanaan kurikulum merdeka diterapkan keterpaduan IPA dan IPS yang menjadi salah satu solusi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis, (Nupus & Sari, 2024:37). Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi badan standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan Nomor 032/H/KR/2024, menjelaskan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya, dan mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai bagian dari masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungannya. Salah satu capaian pembelajaran pada mata pelajaran yang harus dicapai siswa adalah siswa dapat mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebinekaan berdasarkan pemahamannya terhadap nilai-nilai kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya, serta kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar.

Pembelajaran harus dipusatkan pada siswa dan difasilitasi oleh guru agar efektif, dengan cara ini siswa akan menikmati aktivitas belajar yang dilakukan. Pembelajaran adalah upaya untuk membuat lingkungan belajar yang baik untuk siswa dan siswa harus berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Purbayanti dkk., 2022:23). Pembelajaran aktif adalah jenis pembelajaran dimana

siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, hal ini sangat penting bagi siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Proses pembelajaran ini diharapkan memiliki dinamika yang mampu mengaktifkan siswa dan memungkinkan untuk tidak hanya mendengarkan dan memahami materi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar.

Keaktifan siswa merupakan bagian terpenting dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa seharusnya lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran karena siswa adalah subjek yang direncanakan untuk melakukan pembelajaran (Priyanto & Kock, 2021:240). Sangat penting bagi guru untuk meningkatkan keaktifan siswa karena keaktifan siswa menentukan keberhasilan pembelajaran. Keaktifan adalah komponen penting bagi kegiatan belajar karena dapat mendorong siswa untuk berinteraksi dengan guru melalui pengalaman belajar. Salah satu indikator yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran di kelas adalah tingkat keaktifan siswa. Keaktifan siswa dapat diketahui dari beberapa bentuk indikator menurut (Rikawati & Sitinjak, 2020:43) diantaranya, 1. mengikuti pembelajaran dengan bersemangat, 2. berani menjawab pertanyaan yang diberikan, 3. siswa berdiskusi dengan kelompok, 4. memiliki usaha untuk memecahkan masalah, dan 5. berani mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.

Sangat penting bagi guru untuk membuat suasana pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bagi siswa, dengan membuat metode pembelajaran baru dan menarik yang memungkinkan siswa belajar secara efektif, baik melalui belajar mandiri maupun di kelas. Salah satu metode adalah menggunakan berbagai jenis media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan mengajar siswa (Ismi & Ain, 2021:82). Penggunaan Media

pembelajaran dapat mendorong siswa untuk berfikir kreatif dan menciptakan inisiatif serta berfikir kritis untuk memecahkan masalah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat membuat materi yang biasanya tidak menarik bagi siswa lebih abstrak.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SDN 14/1 Sungai Baung tepatnya tanggal 21 September 2024. Disekolah 14/1 Sungai Baung sudah menggunakan kurikulum merdeka. Memiliki tempat yang sudah lumayan lengkap, dan ada beberapa proyektor yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Namun, yang terlihat pada mata pelajaran IPAS. Selanjutnya yang terlihat sesuai dengan indikator keaktifan belajar siswa seperti pada aspek (1) bersemangat saat mengikuti pembelajaran, hanya 4 dari total 22 siswa yang dikatakan bersemangat saat mengikuti pembelajaran, selebihnya siswa hanya bermain-main dan asik mengobrol bersama teman sebangkunya saat guru menjelaskan materi didepan (Tidak fokus), hal ini dikatakan bahwasannya kemauan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang, maka pada indikator pertama dikategorikan (Kurang aktif). (2) Berani menjawab pertanyaan yang diberikan, ketika guru mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi yang telah dipelajari, hanya 2 dari total 22 siswa yang mengangkat tangannya untuk menjawab pertanyaan. Selebih dari itu siswa hanya diam dan asik bermain bersama temannya, maka pada indikator kedua siswa masih dikategorikan (Kurang aktif). (3) siswa berdiskusi dengan kelompok, ketika melakukan berdiskusi guru meminta siswa untuk berdiskusi bersama teman kelompoknya hanya 6 siswa dari total 22 siswa yang fokus mengerjakan, selebihnya siswa tidak mau mengemukakan pendapat dan tidak bertanya terkait

dengan tugas yang telah diberikan oleh guru, maka pada indikator ketiga siswa dikategorikan (Kurang aktif). (4) memiliki usaha untuk memecahkan masalah, selama proses pembelajaran 2 dari 22 siswa tidak berpartisipasi dalam menyelesaikan masalah siswa merasa bosan dan jenuh karena metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, hal ini ditunjukkan saat melakukan observasi bahwa guru menggunakan buku paket dan siswa hanya mendengarkan apa yang dijelaskan guru, maka pada indikator keempat siswa masih dikategorikan (Kurang aktif). (5) berani mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas, ketika guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil diskusinya hanya 3 dari 22 siswa yang mau maju kedepan untuk menyampaikan hasil diskusinya, selebihnya hanya diam, bermain dan mengobrol bersama temannya, maka pada indikator kelima siswa masih dikategorikan (Kurang aktif). Pembelajaran yang berpusat pada guru tidak memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, hal tersebut keaktifan dalam proses pembelajaran masih sangat rendah.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas VA menyampaikan bahwa dalam pembelajaran IPAS keaktifan belajar siswa itu rendah, terlihat dalam proses pembelajaran banyak siswa yang bermain-main saat belajar, tidak fokus, tidak mau menjawab pertanyaan yang diberikan guru, tidak bersemangat, asik mengobrol dan bermain bersama temannya. Peneliti juga mewawancarai salah satu siswa kelas VA, dengan menanyakan media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran IPAS, media yang digunakan guru saat proses pembelajaran hanya menggunakan media seperti, buku cetak dan papan tulis, guru hanya menjelaskan materi pelajaran menggunakan buku paket dan siswa hanya diminta

untuk mendengarkan dan mencatat. Selanjutnya, peneliti menanyakan mengapa banyak siswa tidak memperhatikan guru saat mata pelajaran IPAS, siswa menjawab bahwa pelajaran IPAS membosankan karena siswa hanya mendengarkan guru berbicara didepan, yang membuat siswa jenuh dan mengantuk. Pembelajaran yang berpusat pada guru tidak memberikan kesan yang signifikan pada siswa dan pengalaman baru.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, terutama dalam mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam eksplorasi materi. Rendahnya keaktifan belajar siswa sering kali disebabkan oleh pembelajaran yang kurang kreatif dari guru. Proses pembelajaran monoton dapat membuat merasa bosan, kehilangan minat, dan menjadi kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, beberapa siswa cenderung menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain karena kurangnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan, siswa menganggap bahwa materi tersebut sulit untuk dipahami. Siswa juga sering kali merasa bahwa materi yang diajarkan sulit dimengerti, sehingga menghadapi kesulitan dalam mempelajari konsep kegiatan ekonomi. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Selain itu, guru harus memiliki keterampilan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan.

Keaktifan belajar siswa dapat disebabkan dari suatu faktor, dimana dapat dilihat pada cara guru dalam mengajar, seperti yang ditemukan peneliti bahwa guru di kelas V sudah menerapkan media pembelajaran melalui layar laptop saja akan tetapi belum bisa digunakan secara optimal, dimana guru hanya

menampilkan video yang ada di *youtube* tanpa ada suara menjelaskan materinya kemudian guru tanpa menjelaskan apa yang terdapat pada video tersebut, hal ini dapat menjadi salah satu penyebab keaktifan belajar siswa kurang dalam mengikuti pembelajaran dan kurang tertarik untuk fokus ke video yang ditampilkan.

Berdasarkan kondisi tersebut perlu adanya perubahan di dalam proses pembelajaran untuk dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Adapun alternatif atau solusi untuk menyelesaikan masalah itu, bahwa peneliti akan menerapkan media pembelajaran yang dapat untuk mendorong guru dan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih variatif dimana semua siswa dapat terlibat dan berkontribusi secara penuh. salah satunya adalah dengan menerapkan media video animasi dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Media video animasi adalah salah satu media yang dapat membantu siswa dengan mudah menangkap materi yang telah diberikan, karena dengan tayangan dari video yang bervariasi nantinya siswa akan tertarik dan fokus untuk mengikuti proses pembelajaran. Peneliti berpendapat bahwa video animasi memiliki gaya menarik sehingga memotivasi siswa untuk melibatkan selama proses pembelajaran. Keunggulan dalam menggunakan video animasi berbasis *CapCut* dapat memudahkan penggunaan, berbagai fitur kreatif seperti animasi teks dan efek visual, serta kemampuan untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, *CapCut* memungkinkan pembuatan video secara tepat portabel, dan dapat diakses gratis diperangkat. Penerapan video

animasi menggunakan aplikasi *CapCut* ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Oleh karena itu, alasan peneliti menerapkan media pembelajaran video animasi ini adalah mampu memotivasi guru dan siswa untuk terlibat ikut berpartisipasi aktif dan penuh mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan mampu menciptakan lingkungan belajar lebih bervariasi dimana semua siswa dapat terlibat dan berkontribusi secara penuh. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Berbantuan Aplikasi *CapCut* Pada Mata Pelajaran IPAS Di kelas V SDN 14/1 Sungai Baung”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah: Bagaimana peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS menggunakan video animasi berbantuan aplikasi *CapCut* di kelas V SDN 14/1 Sungai Baung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian adalah: Mendeskripsikan peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS menggunakan video animasi berbasis aplikasi *CapCut* di kelas V SDN 14/1 Sungai Baung.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat Penelitian diantaranya yaitu sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini diharapkan adalah dapat menjadi acuan sebagai salah satu media yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

b) Manfaat Praktis

Bagi Peneliti, Penelitian yang dilakukan ini dapat mengetahui manfaat video animasi terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, dan dapat menambah pengalaman dan pengetahuan baru. Bagi Guru, Penelitian ini melakukan, dalam menerapkan video animasi tersebut guru dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajaran, memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, menarik perhatian siswa untuk lebih mudah memahami pelajaran, dan memperoleh wawasan dalam melakukan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 14/1 Sungai Baung. Bagi Siswa, dengan menggunakan media video animasi ini, dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, mempermudah siswa dalam memahami materi menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan seperti video animasi dan memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran. Bagi Sekolah, dari hasil penelitian ini pihak sekolah dapat memanfaatkan media video animasi

menjadi acuan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan keaktifan dalam pembelajaran.

1.5 Definisi Operasional

1. Media video animasi merupakan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan suatu materi terhadap siswa guna mempermudah dalam memahami media yang disampaikan.
2. Pembelajaran aktif adalah keadaan dimana siswa secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga menambah lingkungan kelas yang positif.