

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era digital telah mengubah cara belajar, termasuk dengan pemanfaatan teknologi sebagai sarana pendidikan. Mengacu pada Permendikbud No. 16 tahun 2022 yang mengatur standar proses pendidikan tingkat dasar dan menengah, terdapat penekanan khusus pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi guna mengoptimalkan proses belajar mengajar. Sejalan dengan kebijakan tersebut, tenaga pendidik dituntut untuk aktif mengintegrasikan teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang bermutu serta mengembangkan metode pengajaran yang kreatif. Alat-alat pendidikan menawarkan peluang signifikan dalam mengubah cara seseorang belajar, memperoleh dan menyesuaikan data, serta memberikan kesempatan bagi pengajar untuk memperbaiki metode pengajaran demi mencapai hasil yang maksimal, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan elemen krusial dalam peningkatan kualitas pendidikan. Menurut Maulana (2022:2), media pembelajaran adalah instrumen penting yang seharusnya dioptimalkan penggunaannya oleh tenaga pendidik, tetapi faktanya seringkali terabaikan akibat minimnya pemahaman guru tentang urgensinya. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam memfasilitasi proses pembelajaran, mempercepat pemahaman siswa terhadap materi, dan mendorong peningkatan capaian belajar. Demi mencapai optimalisasi efisiensi dan efektivitas pembelajaran, diperlukan upaya pengurangan metode penyampaian materi yang didominasi verbal dengan beralih pada

pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai. Guru harus menyadari masalah yang terkait dengan penggunaan teknologi. Guru memegang peranan krusial dalam merancang pembelajaran yang menentukan kesuksesan aktivitas belajar mengajar. Merujuk pada ketentuan Permendikbud No. 16 tahun 2022 Pasal 3 Ayat 3 poin a, pendidik diberikan keleluasaan untuk mengadaptasi rencana pembelajaran yang disesuaikan dengan konteks mata pelajaran. Penerapan pembelajaran yang kontekstual ini dapat memicu antusiasme peserta didik dalam mengeksplorasi minat mereka serta meningkatkan motivasi belajar untuk mengembangkan potensi yang dimiliki.

Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan bidang studi yang mengkaji organisme hidup dan benda abiotik dalam alam semesta serta hubungan timbal balik yang terjadi di antaranya. Kajian ini juga mencakup aspek sosial kehidupan manusia, baik secara personal maupun dalam konteks bermasyarakat, yang berkaitan dengan lingkungan sekitarnya (Kemdikbud, 2022). Pengajaran IPAS memiliki kontribusi signifikan dalam pembentukan Profil Pelajar Pancasila yang menjadi acuan karakteristik ideal siswa di Indonesia. Berikut hasil parafrasenya:

Pembelajaran IPAS bertujuan menumbuhkan keingintahuan dan kepekaan siswa terhadap gejala-gejala di lingkungan sekitar. Keingintahuan tersebut dapat memotivasi siswa untuk mempelajari mekanisme kerja alam dan dinamika interaksi sosial manusia. Pengetahuan ini kemudian dapat diaplikasikan untuk mendeteksi berbagai persoalan yang muncul dan menemukan penyelesaiannya dalam rangka mendukung pembangunan yang berkelanjutan. Aspek-aspek seperti *curiosity* yang tinggi, kemampuan berpikir secara kritis dan sistematis, serta

ketepatan dalam penarikan kesimpulan menjadi fondasi metode ilmiah dalam pengajaran IPAS untuk mengembangkan sikap saintifik. Sebagai bangsa dengan keragaman budaya dan kearifan lokal yang melimpah, pengajaran IPAS di Indonesia diharapkan dapat memfasilitasi siswa untuk mengeksplorasi khazanah kearifan lokal di wilayahnya. Akan tetapi, sebagian peserta didik memandang mata pelajaran IPAS kurang menarik karena beberapa hal, seperti kurangnya penggunaan media untuk penyampaian materi dan pengaturan jadwal pembelajaran yang kurang strategis, sehingga menurunkan konsentrasi dan menimbulkan kejenuhan yang berpengaruh pada motivasi dan prestasi belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran IPAS yang inovatif untuk meningkatkan antusiasme peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN 80/I Muara Bulian diketahui dalam wawancara dengan guru kelas VB, Ibu Aulia mengungkapkan bahwa proses pembelajaran IPAS telah sesuai dengan CP yang ada. Fasilitas sekolah dan kelas sangat memadai mulai dari infokus, komputer, *chromebook*, jaringan wifi untuk penerapan media pembelajaran. Selama proses pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran dan guru lebih banyak menggunakan buku siswa untuk penyampaian materi khususnya pada materi Daerahku Kebanggaanku. Guru kesulitan dalam pembuatan media yang sesuai dengan materi tersebut dan keterbatasan waktu untuk membuat media. Adapun salah satu tujuan pembelajaran pada materi tersebut ialah mengenal warisan budaya yang ada di sekitar dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari. Dengan

membuat media yang sesuai dengan materi tersebut diharapkan peserta didik lebih mengenal kebudayaan di sekitarnya.

Berdasarkan analisis masalah yang telah dilakukan, solusi yang dapat diimplementasikan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen budaya lokal. Hal ini sejalan dengan pendapat Chan (2019:6) yang mengemukakan bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran memberikan berbagai manfaat, terutama bila dikaitkan dengan karakteristik siswa yang cenderung tidak tertarik dengan metode pembelajaran yang statis. Penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi permasalahan tersebut salah satu platform digital yang dapat menjadi pilihan yang aman dan efektif dalam mengembangkan media pembelajaran animasi adalah *Mental Canvas*. *Mental Canvas* memungkinkan pengguna untuk menggambar, mengeksplorasi ide, mengomunikasikan konsep, mendesain produk, dan menceritakan kisah.

Menurut Harjanto, A., & Elvadolla, C. (2021:8), pembelajaran yang memanfaatkan sumber pengetahuan yang ada di sekitar akan mempermudah pemahaman materi yang diajarkan. Tenaga pendidik memiliki peluang untuk mengembangkan pembelajaran berbasis kontekstual dengan menggabungkan konten IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dengan kearifan lokal untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi, sekaligus menghubungkannya dengan tradisi di lingkungan mereka. Pendekatan ini akan memberikan pengalaman pembelajaran yang nyata kepada peserta didik dalam memahami topik "Daerahku Kebanggaanku." Adapun kearifan lokal merupakan warisan komunitas yang dipercaya dan dijunjung tinggi, meliputi sistem nilai,

norma-norma, serta hasil karya budaya yang dihasilkan masyarakat, termasuk ritual adat, kebiasaan turun-temurun, bahasa daerah, dan seni tari tradisional.

Kabupaten Batanghari, yang terletak di Provinsi Jambi, merupakan wilayah yang kaya akan tradisi dan kearifan lokal yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Menurut Putri. R (2022:44) Kearifan lokal ini tidak hanya mencerminkan identitas budaya masyarakat setempat, tetapi juga menjadi perekat sosial yang mempererat hubungan antarwarga. Beberapa tradisi yang menonjol di antaranya adalah *Ngarak Garudo*, *Berewang*, dan *Bekarang Basamo*. Ketiga tradisi ini mencerminkan nilai-nilai luhur masyarakat Batanghari, seperti gotong royong, solidaritas, dan penghormatan terhadap alam. Tradisi ini juga menunjukkan bagaimana masyarakat setempat menjaga keseimbangan antara kehidupan sosial, budaya, dan lingkungan. Di tengah modernisasi, kearifan lokal seperti *Ngarak Garudo*, *Makan Merewang*, dan *Bekarang Basamo* menjadi pengingat akan pentingnya melestarikan warisan budaya agar tetap relevan bagi generasi mendatang.

Mengacu pada uraian permasalahan yang telah dikemukakan, penggunaan media pembelajaran dalam bentuk animasi *Mental Canvas* yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal Batanghari untuk topik "Daerahku Kebanggaanku" di tingkat Sekolah Dasar dapat mempermudah proses pemahaman materi oleh siswa. Di samping itu, implementasi teknologi semacam ini relevan dengan tuntutan era digital serta mampu mengoptimalkan pembelajaran berbasis teknologi bagi peserta didik. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi

Mental Canvas Berbasis Kearifan Lokal Batanghari pada Pembelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku di Kelas V Sekolah Dasar".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Mental Canvas* berbasis kearifan lokal Batanghari pada pembelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku di Kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat validitas kelayakan penerapan Media Pembelajaran Animasi *Mental Canvas* berbasis kearifan lokal Batanghari pada pembelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku di Kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan penerapan Media Pembelajaran Animasi *Mental Canvas* berbasis kearifan lokal Batanghari pada pembelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku di Kelas V Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, penulis memaparkan tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Mental Canvas* berbasis kearifan lokal Batanghari pada pembelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku di Kelas V Sekolah Dasar.

2. Untuk menguji tingkat kelayakan penerapan Media Pembelajaran Animasi *Mental Canvas* berbasis kearifan lokal Batanghari pada pembelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku di Kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk menguji tingkat kepraktisan penerapan Media Pembelajaran Animasi *Mental Canvas* berbasis kearifan lokal Batanghari pada pembelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku di Kelas V Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi berikut ini berlaku untuk item pengembangan media pembelajaran animasi *Mental Canvas* berbasis kearifan lokal *Ngarak Garudo*:

1. Materi yang dikembangkan adalah materi Daerahku Kebanggaanku BAB VII dalam muatan IPS topik A: “Seperti Apakah Budaya Daerahku?” pada mata pelajaran IPAS.
2. Hasil produk media pembelajaran animasi *Mental Canvas* yang dibuat berbentuk *website* dengan menggunakan Aplikasi *Mental Canvas* sebagai aplikasi pendukung dalam proses pembuatannya.
3. Media pembelajaran animasi *Mental Canvas* yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif yang memiliki fitur menarik yaitu layering gambar dan menampilkan animasi 3D.
4. Konten dan materi media pembelajaran animasi *Mental Canvas* yaitu mengenai tradisi *Ngarak Garudo*, *Makan Merewang*, dan *Bekarang Basamo* sebagai media ajar elektronik yang disesuaikan dengan sarana dan prasarana sekolah yang mendukung dan kebutuhan siswa di kelas V sekolah dasar.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Peran pengembangan sangat krusial dalam merancang proses pembelajaran yang memiliki kualitas dan dapat diimplementasikan secara efektif oleh guru dalam aktivitas belajar mengajar, serta mampu membuat peserta didik lebih tertarik terhadap pembelajaran dalam materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia karena visualisasi tampilan media yang menarik.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Dengan asumsi penggunaan media pembelajaran animasi *Mental Canvas* berbasis kearifan lokal Batanghari dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran secara kontekstual dan meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran, maka *Mental Canvas* merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran kelas V SDN 80/I Muara Bulian pada materi daerahku kebanggaanku.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pembuatan sumber daya pendidikan di aplikasi *Mental Canvas* dibatasi pada materi daerahku kebanggaanku topik A: “Seperti Apakah Budaya Daerahku?” muatan IPS pada mata pelajaran IPAS
- b. Pengembangan media pembelajaran hanya dikembangkan di kelas V SD.
- c. Media pembelajaran hanya berisi konten materi kearifan lokal *Ngarak Garudo*, *Makan Merewang*, dan *Bekarang Basamo*.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari ambiguitas dalam interpretasi atau pemahaman terminologi yang digunakan, peneliti memaparkan definisi operasional dari istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini. Diantaranya yaitu:

1. Pengembangan dapat diartikan sebagai serangkaian aktivitas menciptakan atau menyempurnakan suatu produk, atau dapat juga dipahami sebagai upaya meningkatkan kualitas produk yang telah ada agar lebih optimal dan efisien. Dalam penelitian ini, fokusnya adalah pada pembuatan media pembelajaran animasi *Mental Canvas* berbasis kearifan lokal *Ngarak Garudo* guna meningkatkan pengetahuan peserta didik kelas V sekolah dasar tentang kekayaan budaya di daerahnya.
2. *Mental Canvas* merupakan aplikasi yang tersedia di PC maupun ipad untuk pembuatan gambar dan memasukan gambar yang memungkinkan pengguna untuk membuat animasi 3D. Dengan aplikasi ini peneliti mencoba membuat media pembelajaran animasi *Mental Canvas* berbasis kearifan lokal *Ngarak Garudo* pada Pembelajaran IPAS materi Daerahku Kebanggaanku di Kelas V Sekolah Dasar.
3. Aspek kearifan lokal yang diintegrasikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis animasi *Mental Canvas* ini adalah tradisi *Ngarak Garudo*, *Makan Merewang*, dan *Bekarang Basamo* yang merupakan budaya masyarakat Batanghari yang diturunkan dari generasi ke generasi.