

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi dan Revolusi Industri 4.0, perkembangan teknologi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Transformasi digital yang semakin pesat menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan efektivitas penyampaian materi kepada siswa. Anak-anak generasi saat ini, yang sering disebut sebagai digital natives, lebih akrab dengan teknologi dan cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat interaktif serta visual. Di sisi lain, metode pembelajaran ceramah yang masih banyak digunakan di sekolah-sekolah sering kali kurang efektif dalam menarik minat siswa, terutama dalam memahami konsep yang kompleks seperti literasi multibudaya. Literasi multibudaya merupakan aspek penting dalam dunia pendidikan karena berperan dalam membangun sikap toleransi, menghargai perbedaan, serta memperkenalkan kekayaan budaya yang ada di Indonesia maupun dunia. Sayangnya, pembelajaran mengenai literasi multibudaya di sekolah dasar masih kurang optimal, baik dari segi metode pengajaran maupun penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Banyak guru masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran, yang terkadang kurang menarik bagi siswa dan membuat mereka sulit memahami konsep-konsep budaya yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini, yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

Salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap literasi multibudaya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis animasi, seperti Animaker. Animaker merupakan platform digital yang memungkinkan penggunanya untuk membuat video animasi secara mudah dan menarik. Dengan fitur-fitur interaktif yang tersedia, Animaker mampu menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang lebih hidup dan komunikatif, sehingga membantu siswa memahami konsep

yang diajarkan dengan lebih baik. Media pembelajaran interaktif seperti Animaker dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode ceramah. Selain itu, Animaker juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan mengeksplorasi berbagai konsep melalui animasi yang interaktif dan mudah dipahami. Dalam konteks literasi multibudaya, penggunaan Animaker dapat membantu siswa untuk memahami berbagai aspek budaya, seperti adat istiadat, bahasa, seni, dan tradisi dari berbagai daerah di Indonesia maupun dunia. Melalui visualisasi yang menarik, siswa dapat lebih mudah mengingat dan menginternalisasi nilai-nilai budaya yang diajarkan dalam pembelajaran IPAS. Penggunaan Animaker cukup mudah dengan memakai elemen yang tersedia termasuk karakter, ikon, teks, dan audio visual, Animaker juga menyediakan layanan pembuatan video animasi sehingga dapat membuat media pembelajaran interaktif yang berkualitas profesional dalam segi praktis media pembelajaran interaktif Animaker sangat mudah dinikmati oleh peserta didik karena dapat bercerita dengan gambar sehingga lebih mudah dicerna (Listiarini, 2014).

Penerapan media pembelajaran interaktif seperti Animaker dalam pembelajaran IPAS tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap literasi multibudaya, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Penerapan media pembelajaran interaktif dapat membuat siswa berpartisipasi aktif dengan materi yang dipelajari melalui fitur-fitur interaktif seperti bermain peran, simulasi, latihan dan umpan balik secara langsung (Lika Jafnihirda, 2023). Berdasarkan teori belajar konstruktivisme, siswa akan lebih memahami suatu konsep jika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Animaker memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mendalami materi yang diajarkan. Selain itu, penggunaan Animaker juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang semakin banyak diterapkan dalam kurikulum pendidikan saat ini. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif, yang pada akhirnya akan

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Animaker Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Literasi Multibudaya Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial” bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Animaker terhadap pemahaman siswa dalam literasi multibudaya dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam dunia pendidikan, khususnya dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi para pendidik dan pengambil kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap literasi multibudaya. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga mereka dapat lebih aktif dalam mengeksplorasi dan memahami keberagaman budaya yang ada di sekitar mereka. Dengan demikian, penggunaan Animaker sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar, serta membantu membentuk generasi muda yang lebih menghargai keberagaman budaya dan memiliki wawasan yang luas tentang warisan budaya Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dapat dikemukakan rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif Animaker untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap literasi multibudaya siswa dalam pembelajaran IPAS?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif Animaker terhadap pemahaman siswa dalam literasi multibudaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengevaluasi penggunaan media pembelajaran interaktif Animaker untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap literasi multibudaya dalam pembelajaran IPAS.
2. Menilai pengaruh penggunaan Animaker dalam membantu siswa memahami literasi multibudaya dan mengenal warisan budaya Indonesia.

1.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang dapat diuji secara statistik untuk mengukur hubungan antara dua atau lebih variabel. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif Animaker terhadap pemahaman siswa mengenai literasi multibudaya dalam pembelajaran IPAS.
- H_1 : Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif Animaker terhadap pemahaman siswa mengenai literasi multibudaya dalam pembelajaran IPAS.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

1. Manfaat teoritis:

Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori tentang peran teknologi dan media digital dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap literasi multibudaya dalam pembelajaran IPAS.

2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi pendidikan

Menjadi bahan ajar tambahan dalam kurikulum pendidikan guru sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran IPAS/IPS terkait literasi multibudaya dan warisan budaya Indonesia.

- b. Bagi masyarakat

Penelitian ini memberikan alternatif solusi bagi guru dalam menerapkan media pembelajaran inovatif dan interaktif melalui aplikasi Animaker.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan terkait efektivitas media pembelajaran interaktif Animaker serta memperluas wawasan tentang penerapan teknologi dalam pendidikan.

1.6 Struktur Organisasi

Penelitian ini disusun dalam lima bab. Berikut adalah penjelasan mengenai isi dari masing-masing bab dalam penelitian ini:

- 1) Bab I memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan, hipotesis, manfaat, dan sistematika penulisan, memberikan gambaran awal tentang fokus dan alasan penelitian dilakukan.
- 2) Bab II membahas teori yang relevan, termasuk media pembelajaran Animaker, literasi multibudaya, pembelajaran IPAS, penelitian terdahulu, serta kerangka teori dan pemikiran yang mendasari penelitian.
- 3) Bab III menjelaskan desain, lokasi, subjek, instrumen, prosedur pengumpulan data, dan teknik analisis data, memberikan detail langkah-langkah untuk menjawab pernyataan penelitian.
- 4) Bab IV menyajikan hasil penelitian, analisis data, dan interpretasinya, serta mengaitkan temuan dengan teori dan penelitian sebelumnya untuk menunjukkan kontribusi penelitian.
- 5) Bab V berisi kesimpulan yang menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian, serta rekomendasi untuk guru, peneliti lain, dan institusi pendidikan berdasarkan hasil penelitian.