

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pengembangan

Borg & Gall (1983) menyatakan bahwa “Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan”. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian atau proses pengembangan yang akan dikembangkan mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan. Penelitian dan pengembangan pendidikan itu sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, evaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas dan standar tertentu (Setyosari, 2013. Hal. 276-277).

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Model penelitian dan pengembangan adalah model penelitian yang menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifitasan produk tertentu. Pengembangan sebuah produk tidak digunakan dalam satu bidang, melainkan mencakup dalam berbagai bidang salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan. Model penelitian dan pengembangan menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Pendekatan

penelitian dan pengembangan ini dipandang tepat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran *audio visual* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik. Pendekatan penelitian ini lebih menekankan kepada pengembangan media yang memperhatikan situasi dan kondisi lapangan.

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa latin “*Medius*” yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Fatria (2017: 136) menyatakan bahwa “Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran,

dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa”. Selain itu, H.Malik (1994) juga menyatakan dalam (Sumiharsono, 2017:10) bahwa “Media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu”.

Media dipahami sebagai perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Sedangkan media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat yang dapat merangsang peserta didik sehingga terjadinya proses belajar. Selain itu terdapat pendapat lain, (Syaiful Bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020:121) yang menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran”.

Selain itu ada pendapat lain, Maman Rumanta (2019) yang menyatakan bahwa “Media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu yang dipergunakan untuk mendukung atau mempermudah pemahaman dalam menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran, segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar “. Oleh karena itu, proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Selain itu, pembelajaran seharusnya berlangsung interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi peserta didik serta memberi ruang yang cukup kemandirian peserta didik sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik peserta didik

1.1.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, menurut Arsyad (2017 : 31) yaitu:“(1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer”. Sedangkan menurut Rusman, dkk (2014:63) mengemukakan “ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu: (a) media visual, (b) media audio, (c) media audio visual, (d) kelompok media penyaji, (e) media objek dan komputer.”

Berdasarkan pendapat ahli di atas media pembelajaran dikelompokkan menjadi 5 jenis yaitu media yang tidak diproyeksikan, media yang diproyeksikan, media audio, multimedia berbasis komputer, dan multimedia kit. Semua jenis media pembelajaran tersebut digunakan

dalam proses pembelajaran karena memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Selain yang dikemukakan oleh Heinich, Molenda, dan Russel terdapat jenis – jenis media pembelajaran yang juga dikemukakan oleh Anderson (Sanjaya, 2016 : 124) sebagai berikut:(1)Audio contohnya pita audio (rol atau kaset), piringan audio, radio (rekaman siaran). (2) Cetak contohnya buku teks terprogram, buku pegangan/ manual, dan buku tugas. (3) Audio – Cetak contohnya buku latihan dilengkapi dengan kaset, gambar/ poster (dilengkapi audio). (4) Proyek Visual Diam contohnya film bingkai (slide), film rangkai (berisi pesan verbal). (5) Proyek Visual Diam dengan Audio contohnya film bingkai (slide)suara, film rangkai suar.(6) Visual Gerak contohnya film bisu dengan judul (caption). (7) Visual Gerak dengan Audio contohnya film suara, danvideo / vcd / dvd. (8) Benda contohnya benda nyata, model tiruan (mock Up). (9) Komputer contohnya media berbasis komputer CAI (Computer Assisted Instructional) dan CMI (Computer Managed Intructional)

Berdasarkan pendapat di atas media pembelajaran dapat digolongkan menjadi beberapa bagian; media berbasis manusia, (dimana media tersebut langsung dibawakan oleh manusia, seperti guru, tutor, dll) Berbasis cetakan (dimana media kita digunakan diperoleh dari majalah, Koran, dll) berbasis komputer (yang menggunakan langsung komputer sebagai media).

1.1.2.3 Media Video Pembelajaran

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun kelompok. Menurut (Daryanto, 2018: 87) Video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Disamping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar gerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya.

Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media *Audio Visual Aids* (AVA) atau media yang dapat dilihat atau didengar. Media *Audio MotionVisual* (media audio visual bergerak) yakni media yang mempunyai suara ada gerakan dan bentuk yang dapat dilihat, media ini paling lengkap informasi yang disampaikan melalui media menggunakan gambar yang bergerak yang menyampaikan pesan, media ini berbentuk dokumen yang berbentuk file yang hidup, dapat dilihat dilayar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui projector dapat di dengar suaranya dan dapat dilihat gerakannya (video atau animasi).

Video adalah salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak secara bersama sama dengan suara yang alamiah atau suara yang sesuai. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

1.1.2.4 Manfaat Media Video

Selain memiliki fungsi yang beragam, media pembelajaran juga memiliki banyak manfaat jika digunakan dalam proses pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (Arsyad, 2017:28) yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran,
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata – kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran,
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain – lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik merupakan salah satu manfaat dari media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan lebih bervariasi sehingga komunikasi dalam proses pembelajaran tidak semata-mata berasal dari komunikasi verbal melainkan dapat menggunakan media, selain itu dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Namun, media pembelajaran tidak hanya memiliki satu manfaat saja tetapi memiliki banyak manfaat lainnya sehingga proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien.

1.1.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Video

Kelebihan dan kelemahan Menurut Ronald Anderson (Siwi, 2019) media video memiliki kelebihan, antara lain:

1. Dengan menggunakan video (disertai suara atau tidak), kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu.

2. Dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu.
3. Dengan video, informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah penonton atau peserta yang tak terbatas dengan jalan menempatkan monitor di setiap kelas.
4. Dengan video siswa dapat belajar secara mandiri.

sedangkan keterbatasan penggunaan media video, antara lain:

1. Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya
2. Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecualijaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak.
3. Ketika akan digunakan, peralatan video harus sudah tersedia di tempat penggunaan.
4. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.

Video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan pembelajaran yang baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran.

1.1.3 Video Animasi

1.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

Video merupakan gambaran suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video memiliki kemampuan dalam melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Pada umumnya video digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap (Purnama, 2016, p. 87).

Selain itu, video sangat membantu proses pembelajaran efektif. Karena video merupakan media yang melibatkan dua indra, yakni penglihatan dan pendengaran. Dengan adanya

dipandaang oleh mata dan terdengar oleh teinga, maka lebih mudah diingat daripada hanya dengan dibaca saja atau didengar saja.

Pengemasan media video ini dikombinasikan dengan animasi. Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam. Suatu benda diam diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup (Syahfitri, 2011). Jadi animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seolah-olah hidupsesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubahberaturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar- gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik.

Pada media video pembelajaran menggabungkan teks, gambar, audio, musik, animasi gambar dalam satu kesatuan sebuah video untuk pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran, selain itu media berbasis video pembelajaran mampu memvisualisasikan materi yang abstrak dan sulit dipahami sehingga siswa mampu mencerna materi dengan lebih mudah.

1.1.3.2 Penerapan Media Video Pembelajaran

1. Tahap Persiapan

Tahap ini merupakan perencanaan dari kegiatan selanjutnya dan hasil akan dicapai.

Dalam tahap ini hendaknya guru melakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1 Memeriksa kelengkapan peralatan termasuk menyesuaikan tegangan peralatan dengan tegangan listrik yang tersedia di sekolah
- 2 Mempelajari isi materi sekaligus menandai bagian-bagian yang perlu atau tidak perlu disajikan dalam kegiatan pembelajaran
- 3 Memeriksa kesesuaian isi program video dengan judul yang tertera.
- 4 Meminta siswa agar mempersiapkan buku, alat tulis dan peralatan lain yang diperlukan.

2. Tahap Pelaksanaan

Sebelum penggunaan media video dilakukan ada beberapa hal yang perlu di perhatikan diantaranya: memperhatikan dengan jelas tayangan video yang ditampilkan dan mencatat hal-hal yang dianggap penting.

Pastikan semua siswa memperhatikan tayangan video, misalnya menggunakan gambar dalam video yang menarik dan menyenangkan bagi siswa dan ciptakan suasana yang menyejukkan dengan menghindari suasana yang menyenangkan.

2. Langkah Penutup

Apabila penggunaan media video selesai digunakan, program pembelajaran perlu diakhiri dengan memberikan tugas tugas tertentu yang ada kaitannya dengan materi yang telah ditayangkan dalam video tersebut dan prosetujuan pembelajaran. Hal ini perlu menyajikan apakah siswa memahami video atau tidak. Selain memberikan tugas yang relevan, ada baiknya guru dan siswa, melakukan evaluasi yang bersama tentang itu jalannya proses penayangan video untuk memperbaiki video selanjutnya.

2.1.3.3 Kelebihan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

Kelebihan media video animasi adalah penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Selain itu, dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik (Efanudin & Wibawa, 2017)

Menurut Purnama (2013, hal. 81-85) keuntungan menggunakan animasi adalah:

1. Menarik perhatian
2. Menampilkan aksi-aksi yang tidak terlihat atau proses fisik yang berbeda
3. Meningkatkan retensi
4. Memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek, dan hubungan-hubungannya
5. Animasi dapat menggabungkan sejumlah besar data ilmiah kedalam satu paket yang kemudian dapat disajikan dengan simple

Sedangkan kelemahannya antara lain yaitu:

1. Memerlukan tempat penyimpanan dan memory yang besar
2. Memerlukan peralatan khusus untuk presentasi yang berkualitas.

2.1.4 Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

2.1.4.1 Pengertian pembelajaran IPA

Ilmu pengetahuan alam (*natural science*) merupakan mata pelajaran yang didalamnya terdapat pembelajaran mengenai alam, benda-benda, gejala alam dan juga makhluk hidup. Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari mulai SD, SMP, SMA/SMK. Pembelajaran IPA di sekolah dasar memegang peranan penting dalam pembelajaran IPA di jenjang- jenjang berikutnya. IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang

melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap (Trianto, 2014:136-137). Pada definisi tersebut menjelaskan bahwa mata pelajaran ilmu pengetahuan alam adalah suatu mata pelajaran yang mempelajari tentang alam semesta.

Sains atau IPA adalah cabang ilmu dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan (Susanto, 2013:167). Dalam hal ini para guru, khususnya yang mengajar ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar, diharapkan mengetahui dan mengerti hakikat pembelajaran ilmu pengetahuan alam, sehingga guru tidak kesulitan dalam mendesain dan melaksanakan pembelajaran ilmu pengetahuan alam.

Siswa yang melaksanakan pembelajaran juga tidak mendapat kesulitan dalam memahami konsep pelajaran ilmu pengetahuan alam. Pembelajaran sains atau ilmu pengetahuan alam diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Pembelajaran sains dan teknologi yang ditanamkan dapat meningkatkan kreativitas siswa, keterampilan memecahkan masalah, dan minat dalam bidang sains (Madden, 2013). Hakikat pembelajaran sains yang didefinisikan sebagai ilmu tentang alam yang dalam bahasa Indonesia disebut dengan ilmu pengetahuan alam, dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu: ilmu pengetahuan sebagai produk, proses dan sikap (Susanto, 2013:167).

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam merupakan konsep pembelajaran sains dengan situasi lebih alami dan situasi dunia nyata siswa serta mendorong siswa membuat hubungan antar cabang sains dan antara pengetahuan yang dimiliki oleh siswa dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ilmu pengetahuan alam adalah pembelajaran yang erat dengan pengalaman siswa. Hal ini diperkuat oleh penelitian terdahulu oleh Permadi & Saini (2017) yang menyatakan bahwa para tenaga pengajar IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan alat peraga dan praktek dalam pembelajarannya. Maka dari itu dalam proses pembelajarannya IPA membutuhkan alat peraga.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Trianto (2011:137), hakikat IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip dan teori. Usman Samatowa (2011:3) mendefinisikan ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu natural science, artinya IPA. Berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam, science artinya ilmu pengetahuan. Jadi dapat disimpulkan IPA atau science dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini.

2.1.4.2 Sumber Daya Alam

Segala sesuatu yang berasal dari alam dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia disebut sumber daya alam. Sumber daya alam dapat dikelompokkan menjadi sumber daya alam yang dapat diperbarui dan yang tidak dapat diperbarui.

1. Sumber Daya Alam yang Dapat Diperbarui

Sumber daya alam yang dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang dapat diusahakan kembali keberadaannya dan dapat dimanfaatkan secara terus-menerus. Contohnya air, udara, tanah, hutan, hewan, dan tumbuhan.

a. Air

Air merupakan kebutuhan utama seluruh makhluk hidup. Kegunaan air yang utama bagi manusia antara lain untuk mandi, minum, dan mencuci. Air juga digunakan untuk irigasi, pembangkit listrik (PLTA), sarana transformasi, dan sarana wisata.

b. Tanah

Tanah merupakan lapisan kulit bumi bagian atas yang terbentuk dari pelapukan batuan dan bahan organik yang hancur oleh proses alamiah. Tanah banyak dimanfaatkan untuk menanam sumber daya alam pertanian dan perkebunan.

c. Udara

Bumi dilapisi oleh udara yang disebut atmosfer. Atmosfer melindungi kehidupan di bumi dengan menyerap sinar ultraviolet dari matahari. Dalam udara terdapat oksigen yang sangat penting untuk pernapasan manusia, hewan, dan tumbuhan. Tidak hanya itu, udara juga merupakan sarana transportasi dan media pemancar gelombang radio dan televisi.

d. Tumbuhan

Sumber daya alam tumbuhan sangat penting bagi manusia maupun hewan. Manusia dan hewan tidak mungkin hidup tanpa tumbuhan. Beraneka jenis tumbuhan ada yang tumbuh secara alami dan ada juga sengaja diupayakan oleh manusia. Menurut asalnya, tumbuhan yang banyak dimanfaatkan oleh manusia adalah tumbuhan hasil hutan serta hasil pertanian dan perkebunan.

e. Hewan

Beraneka jenis hewan terdapat di bumi. Hewan-hewan tersebut ada berupa mamalia, burung, ikan, dan serangga. Berdasarkan tempat hidupnya hewan dikelompokkan

menjadi hewan darat, hewan air, dan hewan amfibi. Hewan yang hidup di darat bermacam-macam, misalnya semut, ayam, kuda, dan harimau. Demikian juga yang hidup di air pun sangat bermacam-macam. Ada hewan yang hidup di air tawar seperti di kolam, sungai, danau. Hewan-hewan air tawar misalnya ikan gurame, mujair, emas, dan beberapa jenis udang. Ada hewan yang hidup di air laut. Hewan-hewan yang ada di laut lebih beraneka ragam lagi. Beberapa jenis ikan kecil, ikan sedang, dan ikan besar dapat dijumpai di laut. Selain ikan, di laut banyak pula hewan-hewan lain seperti udang, ubur-ubur, cumi-cumi, kuda laut, bintang laut, dan timun laut.

f. Sumber Daya Alam yang Tidak Dapat Diperbarui

Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah sumber daya alam yang apabila digunakan terus-menerus akan habis. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui meliputi barang tambang. Barang tambang merupakan sumber daya alam yang diperoleh dengan cara ditambang atau digali. Hal itu karena pada umumnya barang tambang tertimbun di dalam tanah. Barang tambang dikempokkan menjadi barang tambang mineral dan barang tambang bukan mineral.

2.1.5 Kurikulum Merdeka

2.1.5.1 Pengertian Kurikulum Merdeka

Menurut Badan Standar Pendidikan Nasional (BSNP) Merdeka Belajar adalah suatu proses pendekatan yang dilakukan supaya siswa dan mahasiswa bisa memilih pelajaran yang diminati. Kurikulum Merdeka Belajar adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kurikulum Merdeka Belajar diterapkan untuk melatih kemerdekaan dalam berpikir. Inti paling penting dari kemerdekaan berpikir ini ditujukan kepada guru (Nurani, Anggraini, Misiyanto, & Mulia, Rizqi, 2022). Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Projek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Projek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target pencapaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten matapelajaran. Pentingnya Kurikulum Merdeka Belajar dewasa ini ialah dari hasil studi nasional dan internasional yang menunjukkan bahwa Indonesia telah mengalami krisis pembelajaran (*learning crisis*) yang cukup lama. Berbagai

studi menunjukkan bahwa banyak dari anak-anak Indonesia yang tidak mampu memahami bacaan sederhana atau menerapkan konsep matematika dasar. Temuan lain juga menunjukkan bahwa kesenjangan pendidikan yang curam antarwilayah dan kelompok sosial di Indonesia. Keadaan ini kemudian diperparah dengan adanya Covid-19. Untuk mengatasi krisis dan berbagai tantangan tersebut maka diperlukan perubahan yang sistemik, salah satunya melalui kurikulum. Kurikulum menentukan materi yang diajarkan di kelas dan juga mempengaruhi kecepatan serta metode mengajar yang digunakan guru untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Kemendikbudristek kemudian mengembangkan Kurikulum Merdeka Belajar sebagai bagian penting dalam upaya memulihkan pembelajaran dari krisis pendidikan di Indonesia.

Menurut Nadiem Makarim dalam pidatonya ketika memperingati Hari Guru Nasional (Aina, 2020), tema Merdeka Belajar ialah pilihan yang paling tepat untuk dijadikan sebagai filosofi perubahan dari metode pembelajaran yang terjadi di Indonesia hingga kini. Sebab, dalam konteks merdeka belajar, terdapat kemandirian dan kemerdekaan bagi lingkungan pendidikan agar dapat menentukan sendiri cara terbaik dalam proses pembelajaran. Pemilihan konsep merdeka belajar bersumber pada filsafatnya Ki Hajar Dewantara yang memberikan inspirasi dalam dua konsep, yakni kemerdekaan dan kemandirian. Kemerdekaan dalam berfikir dan kemandirian dalam berinovasi yang menjadi esensi utamanya. Tanpa terjadi pada seorang pendidik, maka tidak mungkin pula terjadi pada murid. Selama ini, murid belajar dalam kelas, mulai dari PAUD sampai SMA lebih dari 10 tahun murid belajar dalam kelas yang notabene hanya mendengar penjelasan dari seorang guru dengan adanya Merdeka belajar murid dapat belajar diluar kelas dan murid dapat berdiskusi dengan guru, pembelajaran dengan sistem ini diharapkan untuk dapat mendorong siswa menjadi lebih berani tampil di depan umum, cerdas dalam bergaul, kreatif, serta inovatif.

Merdeka Belajar mempunyai makna kemerdekaan dalam belajar, artinya memberikan kesempatan bebas dan nyaman mungkin kepada peserta didik untuk belajar dengan rasa tenang, santai, dan gembira tanpa adanya tekanan dengan memperhatikan bakat yang dimiliki oleh peserta didik tanpa memaksa untuk mempelajari maupun menguasai suatu bidang pengetahuan diluar hobi dan kemampuan dari peserta didik, sehingga mereka mempunyai portofolio yang sesuai dengan kegemarannya (Widyastuti, 2022).

Melalui kebijakan ini, pemerintah bercita-cita dalam menghadirkan pendidikan bermutu tinggi bagi seluruh rakyat Indonesia, yang dicirikan oleh angka partisipasi yang tinggi diseluruh jenjang pendidikan, hasil pembelajaran berkualitas, dan mutu pendidikan yang merata baik secara geografis maupun status sosial ekonomi. Transformasi yang diusung dalam

kebijakan Merdeka Belajar akan terjadi pada kategori ekosistem pendidikan guru, pedagogi, kurikulum, dan sistem penilaian. Ekosistem pendidikan diharapkan menjadi ekosistem yang diwarnai dengan suasana sekolah yang menyenangkan, keterbukaan untuk melakukan kolaborasi, dan keterlibatan aktif dari orang tua maupun masyarakat serta guru tidak semata-mata hanya sebagai penyampai informasi, melainkan guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal pedagogi, pendidikan akan meninggalkan pendekatan standardisasi menuju pendekatan heterogen. Kurikulum akan bersifat fleksibel, berdasarkan kompetensi, berfokus pada pengembangan karakter, dan akomodatif. Kemudian sistem penilaian akan bersifat formatif untuk mendukung perbaikan dan kemajuan hasil pembelajaran.

Kesimpulan yang dapat diambil dari uraian di atas adalah, konsep Kurikulum Merdeka Belajar sangat berbeda dengan kurikulum yang pernah digunakan sebelumnya oleh pendidikan formal di Indonesia. Konsep Kurikulum Merdeka Belajar sangatlah memperhitungkan kemampuan serta keunikan kognitif individu para siswa. Ada dua poin penting dalam pendidikan, yakni Merdeka Belajar dan Guru Penggerak. Kunci Merdeka Belajar adalah desain strategi pembelajaran bermula dari kemerdekaan belajar pada guru menjadi kemerdekaan belajar pada siswa.

2.1.5.2 Keunggulan Kurikulum Merdeka Belajar

Ada beberapa keunggulan dari Kurikulum Merdeka Belajar (Nurani, Anggraini, Misiyanto, & Mulia, Rizqi, 2022), diantaranya adalah:

1. Lebih Sederhana dan Mendalam

Kurikulum Merdeka Belajar lebih fokus pada materi yang esensial dan pengembangan kompetensi peserta didik pada fasenya. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mendalam, dan bermakna.

2. Lebih Merdeka

Kurikulum Merdeka Belajar membuat guru dapat mengajar sesuai tahap capaian dan perkembangan dari peserta didik. Selain guru, sekolah penyelenggara juga memiliki wewenang untuk mengembangkan dan mengelola kurikulum dan pembelajaran sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan dan peserta didik.

3. Lebih Relevan dan Interaktif

Pembelajaran melalui kegiatan proyek memberikan kesempatan lebih luas kepada peserta didik untuk secara aktif mengeksplorasi isu-isu aktual, misalnya isu lingkungan, kesehatan, dan lainnya untuk mendukung pengembangan karakter dan kompetensi Profil

Pelajar Pancasila.

2.1.5.3 Struktur Kurikulum Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar

Menurut Keputusan Kemendikbudristek Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.

Dalam struktur kurikulum SD/MI dibagi menjadi 3 fase, yaitu:

1. Fase A untuk kelas I dan II
2. Fase B untuk kelas III dan IV
3. Fase C untuk kelas V dan VI

Satuan Pendidikan SD/MI dapat mengorganisasikan muatan pembelajaran menggunakan pendekatan mata pelajaran atau tematik. Proporsi beban belajar di SD/MI terbagi menjadi 2 (dua), yaitu:

1. Pembelajaran intrakurikuler
2. Proyek penguatan profil pelajar Pancasila, dialokasikan sekitar 20% (dua puluh persen beban belajar per-tahun).

Penyesuaian struktur kurikulum dimaksud dilakukan terhadap keterampilan fungsional dan mata pelajaran yang menunjang kebutuhan siswa.

2.1.5.4 Hal – Hal Esensial Kurikulum Merdeka Belajar di Jenjang Sekolah Dasar

Hal-hal esensial Kurikulum Merdeka Belajar pada jenjang Sekolah Dasar meliputi (Nuraini, Anggraini, Misiyanto, & Mulia, 2022):

1. Penguatan kompetensi yang mendasar dan pemahaman holistik:
Untuk memahami lingkungan sekitar, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan sebagai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).
2. *Integrasi computational thinking* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPAS.
3. Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran pilihan.

Pembelajaran berbasis proyek untuk penguatan profil Pelajar Pancasila dilakukan minimal 2 kali dalam satu ajaran

2.2 Penelitian Relevan

Kajian penelitian yang relevan merupakan penelusuran pustaka berupa buku, hasil

penelitian, karya ilmiah ataupun sumber lain yang dapat dijadikan penulis sebagai perbandingan terhadap penelitian yang penulis kerjakan, sehingga dalam penulisan penelitian ini didasarkan pada sumber kajian yang benar-benar relevan. Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan adalah :

1. Siti Musarofah judul penelitian “ Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Qur’an Dengan Output Youtube “. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa video animasi bermuatan ayat Al-Qur’an dengan output youtube sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Muhamad anwar judul penelitian “ Pengembangan Media *Autoplay* Berbasisi *Video* Animasi Pada Materi Kenampakan Alam Dan Sosisl Budaya Siswa Kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar”. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media ajar *autoplay* berbasisi *video* animasi bagi siswa kelas 4 SDN Ponggok Blitar dapat dikatakan memiliki kualitas yang baik.
3. Hendra Eka Wahyuono, dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Tema Lingkungan Kelas 3 SDN Lowokwaru 1 Malang. Pada skripsi ini peneliti menghasilkan produk yang sudah cukup layak. Kelayakan ini dapat dilihat dari rata-rata penilaian ahli media dengan memperoleh persentase 75,6% dan rata-rata penilaian ahli materi dengan memperoleh persentase 80%. Sehingga dapat dijumlahkan 79,20% dan produk dinyatakan layak

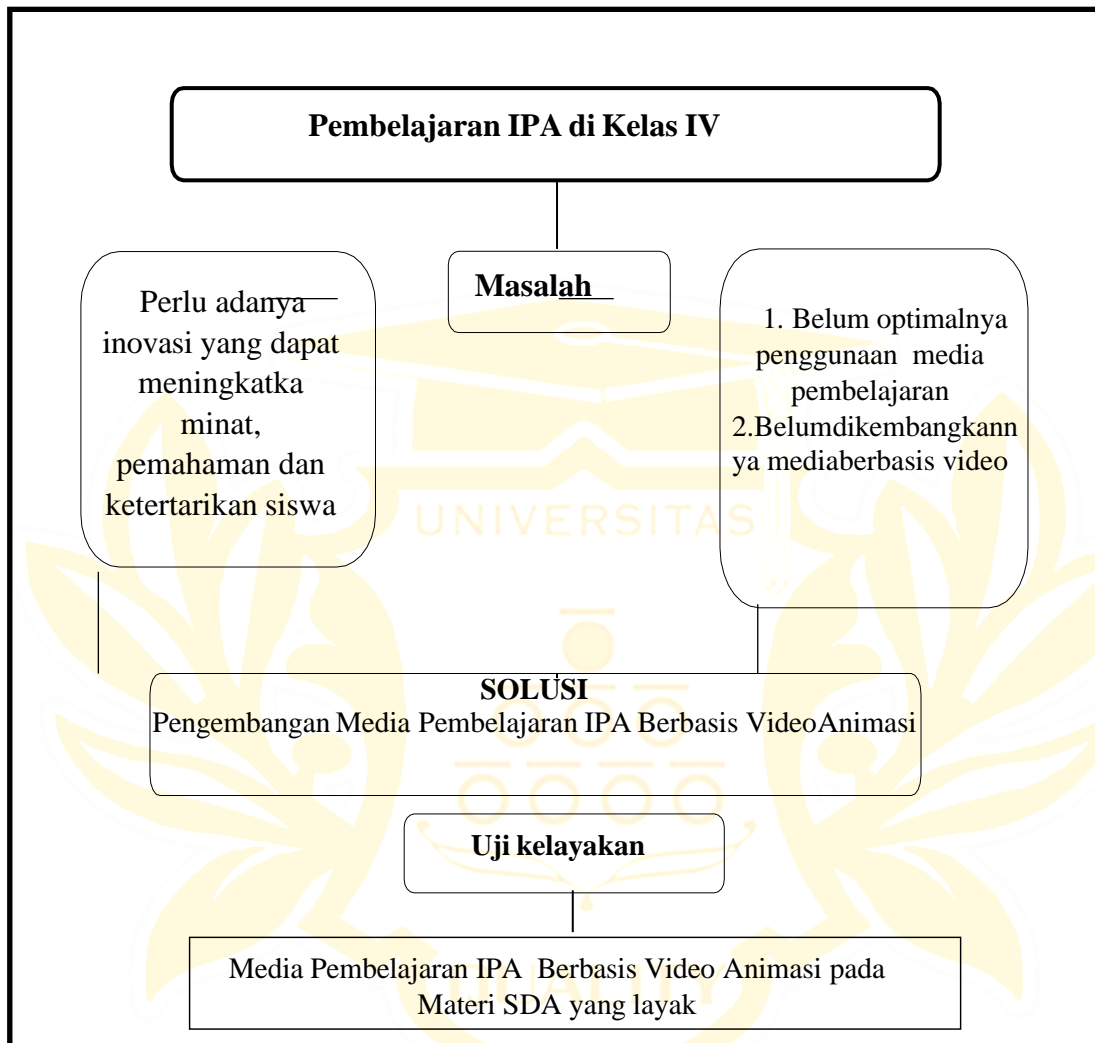
Berdasarkan uraian pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa *video* animasi sangat relevan untuk dijadikan alternative dalam metode pembelajaran saat ini. Persamaan yang terjadi dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media berbasis *video* animasi, namun perbedaanya pada sisi tujuan Penelitian tersebut yaitu peneliti yang akan diteliti ini bertujuan untuk melihat respon kemenarikan peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran berbasisi *video* animasi. Sehingga mampu meningkatkan keinginan peserta didik dalam pembelajaran IPA.

2.3 Kerangka Berpikir

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat, memberikan tuntunan bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu media video, namun kurang pemahaman guru masih kadang menggunakan media yang di *download*, pendidik masih membutuhkan keterampilan dan kreativitas untuk membuat media

yang interaktif, sehingga media yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Pengembangan media video animasi pembelajaran ini menggunakan metode *research and development*. Berdasarkan metode yang digunakan maka peneliti menjabarkan kerangka berpikir dalam bentuk bagan sebagai berikut.



Gambar 2.1 : Kerangka Berpikir