

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang mengkolaborasikan kecakapan literasi, pengetahuan, keterampilan, perilaku, serta penguasaan teknologi dalam pembelajaran. Peserta didik diharapkan mampu merumuskan permasalahan, dengan mencari informasi dari berbagai sumber, berpikir analitis dan bekerjasama saat menyelesaikan suatu permasalahan (Sinabang, 2020). Adapun hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran di abad ke-21 yaitu mempersiapkan peserta didik agar menguasai keterampilan-keterampilan yang nantinya membantu menghadapi permasalahan di masa depan (Aliftika et al., 2019).

Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini menuntut adanya memberikan suatu perubahan atau inovasi-inovasi baru yang signifikan dilihat dari pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang menyebabkan terjadinya perubahan dalam paradigma pembelajaran yang ditandai dengan perubahan kurikulum, media, dan teknologi guna menunjang proses pembelajaran (Rahayu et al., 2022; Sansaka Megahantara, n.d.). Maka dari hal inilah, peserta didik dituntut agar mampu menguasai beberapa keterampilan yang meliputi keterampilan belajar dan berinovasi, menguasai media dan teknologi informasi, serta keterampilan kehidupan dan berkarir (Zubaidah, 2016).

Dalam pelaksanaan pembelajaran sekarang ini sebagai tenaga pendidik diharuskan untuk kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yang semakin cepat agar proses pembelajaran bisa dilaksanakan secara jarak jauh maupun bertatap muka (Marlina, 2021). Di era globalisasi ini pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan bukan lagi hal yang asing tetapi sudah umum, munculnya teknologi dalam dunia pendidikan wajar saja apabila dengan penggunaan teknologi bisa membantu jalanya proses pembelajaran (Artikel, 2018). Pergantian kurikulum dalam dunia pendidikan diharapkan mampu mengembangkan mutu pendidikan yang lebih baik sehingga

guru bisa berinovasi dan berkolaborasi sesuai dengan perkembangan zaman agar kualitas pembelajaran dengan diterapkan kurikulum 'Merdeka Belajar' mampu memberikan perubahan yang lebih baik (Ningrum, 2022). Salah satu implementasi Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran adalah dalam pembuatan, pengembangan, dan penggunaan media yang digunakan lebih variatif dan inovatif sehingga akan mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik (Karmila et al., 2022). Dalam Kurikulum m.erdeka belajar guru diberikan kebebasan dalam mengembangkan media pembelajaran dan juga hanya berperan sebagai fasilitator di dalam proses belajar mengajar akan tetapi mengkondisikan jalannya proses pembelajaran agar tidak menyimpang pada ketentuan capaian pembelajaran (Faiz & Kurniawaty, 2022)

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam proses pembelajaran yang mampu menciptakan suasana baru. Sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dengan penggunaan media di kelas dapat membantu peserta didik untuk lebih mengembangkan tingkat berpikirnya yang lebih aktif dan kreatif (Andriani, 2019). Media pembelajaran memiliki karakteristik, kelebihan dan kekurangan masing-masing. Oleh karena itu, perlunya perencanaan sistematis dalam hal penggunaan media dalam pembelajaran (Nurseto, 2012). Media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan membantu keefektifan dalam proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu (Firdaus, 2018). Pengaruh penggunaan media ini cukup signifikan terhadap berhasilnya proses berlangsungnya pembelajaran. Sehingga guru harus dapat menyesuaikan media yang digunakan agar sesuai dengan materi dan jumlah peserta didik (Amir, 2016). Media pembelajaran yang sesuai akan mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi apabila dimanfaatkan dengan baik (Abidin, n.d.). Menurut Sadiman (1996:30), menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran ini mempunyai kelebihan antara lain bersifat nyata/konkrit, dengan menggunakan gambar dapat mengatasi ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan dalam pengamatan, memperjelas suatu masalah sehingga bisa meminimalisir adanya kesalahpahaman.

Masih ada guru yang bersikap acuh tak acuh dan tidak menganggap penting penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Karena berpikiran bahwa semasih ada buku pegangan dan buku tema pembelajaran masih bisa berjalan meski tanpa media pembelajaran lainnya. Memang tidak bisa dipungkiri bahwa pernyataan pemikiran tersebut masih banyak melekat pada pikiran beberapa tenaga pendidik sehingga menyebabkan kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Sejalan dengan hal itu menurut Hamalik (1986) yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran mampu memunculkan keinginan dan minat yang baru serta meningkatkan motivasi dan rangsangan belajar serta juga memberikan pengaruh terhadap perilaku dan sikap peserta didik (Indriyani, 2019).

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara yang telah dilakukan terdapat permasalahan yang ditemukan di SD Negeri 4 Panji Anom, yaitu diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya memanfaatkan media pembelajaran yang hanya berupa buku paket saja, terkadang menggunakan youtube untuk mendukung proses pembelajaran, pembelajaran hanya berpusat pada guru dan peserta didik hanya sebagai pendengar, belum tersedianya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, karena sehingga dalam proses pembelajaran guru masih menerapkan metode konvensional yaitu metode ceramah. Selain itu juga fasilitas yang dimiliki Sekolah Dasar Negeri 4 Panji Anom dapat digunakan dalam pembuatan media ajar dan sudah memadai seperti tersedianya LCD proyektor, pengeras suara saat penampilan video, namun guru belum memanfaatkannya dan membuat media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Temuan lain di lapangan bahwa saat pembelajaran peserta didik cenderung menghafal materi pada buku dan hanya memanfaatkan media seperti buku pembelajaran, gambar, dan video youtube, dalam pembelajaran dikelas. Berkaitan dengan hasil wawancara dan observasi di SD Negeri 4 Panji Anom dengan berkembangnya teknologi dan tuntutan kurikulum saat ini, guru tidak bisa menjadi satu-satunya sumber informasi. Di era digital ini, yang mana sumber belajar bisa didapatkan dengan mudah dengan bantuan teknologi informasi. Media pembelajaran yang dikembangkan bukan hanya sebagai alat bantu atau sarana untuk membantu proses pembelajaran akan

tetapi media yang dikembangkan juga dalam setiap langkahnya mampu merangsang peserta didik agar mampu berpikir secara kritis ketika menyelesaikan permasalahan dengan terampil dalam berkomunikasi dan menangkap suatu informasi dengan menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Indonesia berada di posisi ke 62 dari 70 negara atau bisa dikatakan menempati urutan 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi yang rendah. Data ini didapatkan berdasarkan hasil studi yang telah dilakukan oleh PISA (Program for International Student Assessment) yang merupakan suatu program penilaian berskala tingkat Internasional yang dibuat oleh negara-negara yang tergabung dalam OECD. Kemudian hasil studi yang dilaksanakan PISA disampaikan secara resmi oleh Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) di tahun 2019 (Dyah Utami, 2021). Di tingkat sekolah dasar pembelajaran literasi sangat penting untuk diberikan perhatian khusus serta aturan yang jelas sebagai alternatif untuk meningkatkan budaya budi pekerti peserta didik yang bertujuan mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. (Gogik et al., 2022). Dengan adanya kurikulum merdeka sebagai inovasi terkini yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran serta literasi di sekolah. Alternatif yang bisa dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas mutu peserta didik yaitu dengan gerakan literasi sekolah. Gerakan literasi ini juga dapat meningkatkan pengetahuan dan juga membentuk kebiasaan dari peserta didik agar bisa lebih disiplin dan memiliki wawasan yang luas.

Dalam proses pembelajaran membaca merupakan suatu kegiatan yang membawa dampak yang cukup signifikan terhadap kemampuan berpikir dari peserta didik, yang mana kemampuan berpikir ini mencakup kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan kemampuan komunikasi dan kolaborasinya (Pratama, dkk., 2020). Dengan membiasakan peserta didik untuk membaca kritis yang mana bukan hanya sekedar membaca sekilas tetapi memahami apa isinya akan mampu merangsang cara berpikir dengan terus dilatih dan berlatih terus sehingga akan mendapatkan informasi yang jelas dan benar. Semakin tinggi tingkat intensitas literasi yang dilakukan oleh peserta didik bisa dikatakan akan mampu meningkatkan kemampuan HOTS setiap individu dari peserta didik. Dari hal inilah bisa dibedakan

dilihat dari bagaimana cara peserta didik tersebut menyampaikan dan mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan jelas dan terstruktur ketika menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan dengan mengandalkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Hikmah, dkk., 2019).

Di era sekarang ini kemampuan berpikir kritis sangat dibutuhkan untuk bisa menghadapi tantangan berbagai aspek kehidupan di perkembangan iptek dan tekanan globalisasi yang semakin pesat dan mendorong setiap bangsa untuk mengerahkan pikiran serta seluruh potensi sumber daya yang dimilikinya agar mampu bertahan dan memenangkan persaingan ketika memanfaatkan kesempatan di berbagai sisi kehidupan. Menurut Herman (2014) menjelaskan Higher Order Thinking Skill (HOTS) merupakan cara berpikir tingkat tinggi yang mana memfokuskan pada proses transfer, berpikir kritis, dan penyelesaian masalah. Sehingga komponen-komponen ini menjadi bagian integral yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar di sekolah. *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang tidak hanya memerlukan kemampuan untuk mengingat, tetapi juga memerlukan kemampuan lain yang lebih tinggi (Hamidah, 2018). Lewis dalam (Maslakhatunni'mah & Dimas, 2022) menjelaskan bahwa HOTS merupakan keterampilan atau kemampuan dimiliki oleh peserta didik ketika saat menerima informasi terbaru bisa menghasilkan informasi baru. *High Order Thinking Skills* (Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi) diartikan sebagai suatu kemampuan untuk mengintegrasikan, memanipulasi, dan menggunakan pengetahuan serta pengalaman yang sudah dimiliki secara kritis dan kreatif untuk memutuskan keputusan agar dapat mengatasi persoalan-persoalan yang ada (Dinni, 2018).

Terdapat studi internasional yang bernama TIMSS . Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) adalah evaluasi berskala internasional yang paling dipercaya yang sudah dilaksanakan di 50 negara untuk mengukur kemajuan dalam pembelajaran matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). TIMSS merupakan studi internasional mengenai kecenderungan atau arah dan perkembangan matematika dan sains. Adapun studi ini dilaksanakan oleh International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA) yaitu suatu badan asosiasi internasional untuk menilai prestasi dalam pendidikan.

TIMSS berpusat di Lynch School of Education, Boston College, USA (McComas, 2014).

Hasil studi TIMSS (*The Trends in International Mathematics and Science Study*) menunjukkan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi di Indonesia masih dikategorikan rendah, disebabkan karena dalam proses pembelajaran peserta didik kurang dirangsang saat pembelajaran berlangsung dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Disamping itu, faktor lainnya adalah guru kurang memahami benar mengenai HOTS hal ini dikarenakan terbatasnya informasi dan keterampilan yang dimiliki serta dalam kegiatan evaluasi guru masih mempergunakan soal yang dibuat sendiri maupun menggunakan dari buku sumber (Herawati et al., 2014). Selain itu berdasarkan hasil PISA 2016, Indonesia menempati peringkat 62 dari 70 negara (OECD, 2016). Pencapaian Indonesia menunjukkan bahwa masih terdapat permasalahan pada sistem pendidikan di Indonesia. Dijelaskan bahwa kekurangan peserta didik di Indonesia adalah ketidakmampuan menghadapi masalah yang membutuhkan pemikiran kritis, kreatif dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) (Hengki Primayana, 2019).

Beberapa penelitian sebelumnya yang menemukan permasalahan yang sama. Penelitian pertama yang memaparkan bahwa kemampuan pemahaman peserta didik, khususnya pada jenjang pendidikan khususnya di sekolah dasar masih tergolong rendah (Fatimah, 2017; Handayani, 2018). Dilanjutkan dengan penelitian kedua yang menjelaskan bahwa peserta didik di tingkat sekolah dasar dikategorikan belum mampu mengimplementasikan pengetahuan dalam mengatasi permasalahan yang kompleks, menganalisis dan mengevaluasi permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Hewi & Shaleh, 2020; Wibawa, 2020). Beberapa hasil penelitian tersebut memberikan penguatan bahwa kemampuan berpikir peserta didik di Indonesia (khususnya pada ditingkat sekolah dasar) masih tergolong rendah. Adapun proses keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik didapatkan berdasarkan pengalaman yang dimiliki saat mengikuti pembelajaran, sehingga bisa mengkonstruksi dan membangun wawasan yang ada dalam dirinya sehingga mempunyai pemahaman dalam proses pembelajaran (Acesta, 2020).

Keterampilan berpikir tingkat tinggi secara hakiki dapat membantu dalam

kegiatan pembelajaran. Dapat membantu peserta didik untuk mengatasi permasalahan yang rumit nantinya. (N. P. W. Pratiwi et al., 2019). Keterampilan berfikir tingkat tinggi peserta didik ini tidak hanya dibutuhkan untuk memahami materi saja, melainkan bisa mengkaji dan memecahkan permasalahan. High Order Thinking Skills (HOTS) ini dapat dipelajari sebagai keterampilan berfikir secara mendetail dan menganalisis secara mendalam untuk bisa menemukan solusi yang akan digunakan untuk merumuskan, menata dan memecahkan masalah (Islam et al., 2020). Kemampuan berpikir tingkat tinggi dapat dilatihkan dengan mengintegrasikannya dalam pembelajaran (Ariandari, 2015). Pembelajaran yang dilaksanakan hendaknya memberikan ruang kepada peserta didik untuk dapat mengeksplorasi berbagai konsep pengetahuan dengan melakukan berbagai aktivitas yang bermakna (Widihastuti & Suyata, 2014). Untuk melatih sejauh mana tingkat kemampuan HOTS peserta didik saat proses pembelajaran bisa dengan menggunakan soal-soal berbasis HOTS, memberikan kesempatan peserta didik untuk mengkonstruksi, menganalisis, mengevaluasi serta bisa menciptakan suatu hal yang baru dengan kreativitas yang dimilikinya dengan konsep berpikir tingkat tinggi (Acesta, 2020).

Namun kenyataannya, implementasi media pembelajaran berorientasi HOTS masih belum bisa dilaksanakan secara optimal. Terdapat berbagai kendala yang muncul, baik itu dari peserta didik maupun guru. Salah satu kendala yang muncul dari peserta didik adalah kurang terlatihnya peserta didik dalam menyelesaikan persoalan yang berkaitan dengan HOTS, dan salah satu kendala yang muncul dari sudut pandang guru adalah kurangnya kemampuan yang dimiliki oleh guru dalam mengembangkan pembelajaran berorientasi HOTS (Nofrion & Wijayanto, 2018; N. S. Pratama & Istiyono, 2015). Maka dari hal itulah, perlu dicarikan alternatif untuk mengatasi permasalahan saat ini (Widiara, 2020). Pelaksanaan pembelajaran diharapkan agar memberikan kesempatan yang luas pada peserta didik agar bisa menemukan beragam jenis pengetahuan dengan segala aktivitasnya melakukan aktivitasnya (Widihastuti & Suyata, 204). Sehingga pembelajaran yang dilaksanakan harus mampu memberikan latihan untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik.

Kurangnya pemahaman guru dalam menyusun media pembelajaran yang inovatif, khususnya pada proses pembelajaran berbasis HOTS hal ini dikarenakan kurang ketersediaannya media pembelajaran di sekolah yang mampu mencakup serta membantu dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis HOTS (Putri et al., 2021). Terdapat temuan yang diperoleh dari (Driana & Ernawati, 2019) yang menjelaskan bahwa penyusunan media pembelajaran secara umum belum muncul dan tidak terfokus pada HOTS melainkan hanya materi saja, hal ini disebabkan pemahaman guru dalam menyusun soal-soal HOTS kurang. Sehingga pembelajaran terkesan berbeda jauh dari apa yang terjadi di lingkungan peserta didik sehingga pembelajaran yang diterima menjadi tidak berarti dan sia-sia hal ini dikarenakan apa yang didapatkan tidak bisa diterapkan apabila dihadapkan dengan apa yang ditemui. Setelah dilakukan suatu observasi di SD Negeri 4 Panji Anom mengenai soal evaluasi sumatif pada muatan IPAS kelas 5 dengan jumlah 20 soal yang masuk dalam ranah berpikir tingkat tinggi HOTS dengan indikator soal C4, C5, C6 yaitu hanya 5 soal atau 25% dan 15 soal atau 75% termasuk dalam ketrampilan berpikir tingkat rendah LOTS. Hal ini diungkapkan oleh (Murti & Sunarti, 2021) yang menjelaskan bahwa hanya terdapat beberapa guru yang mengukur peserta didik dan membuat soal yang masih tergolong LOTS dan kurangnya pengetahuan peserta didik dalam kebiasaan membaca yang mengakibatkan dalam memecahkan soal permasalahan atau soal bersifat hafalan tidak pada menganalisis konsep soal bacaan.

Di perkembangan teknologi sekarang ini hendaknya guru memanfaatkan penggunaan teknologi di dalam proses pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran digital. Penggunaan teknologi komputer dan Internet adalah tempat yang sudah biasa. Semua komunikasi mereka mengambil tempat di internet dan mereka menunjukkan kemahiran komunikasi lisan yang sangat sedikit. Anak-anak sekarang ini tentu juga sudah tidak terkejut lagi dengan media pembelajaran berbasis digital seperti ini karena sejak usia dini, generasi ini disebut dengan generasi Z yang tentunya sudah mengenal dan menggunakan berbagai macam teknologi (Suhandiah et al., 2019). Menghadapi generasi Z tentunya terkait teknologi sudah tidak asing lagi, memiliki karakteristik yang aktif, penuh percaya diri, dan gampang bosan, inovasi dan terobosan dalam media pembelajaran sangat

diperlukan, di mana pendidik berperan sebagai fasilitator (Kelly, 2008). Sehingga pendidik memerlukan strategi yang mampu memberikan kesempatan yang seluas-luasnya untuk peserta didik untuk bereksperimen dan eksplorasi pada sebuah topik (Hasibuan & Prastowo, 2019).

Adapun hal yang mendasari pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran adalah sebagai bentuk upaya untuk mengoptimalkan potensi dan proses pembelajaran sehingga mencapai target yang diharapkan. Menurut A.M. Sudirman (2006), media animasi adalah suatu hal yang bisa dipergunakan untuk bisa menyampaikan pesan dari pengirim (guru) kepada penerima (peserta didik) sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian dalam proses pembelajaran (Rochmania & Restian, 2022).

Powtoon adalah suatu aplikasi berbasis IT yang dimanfaatkan untuk menciptakan penyajian materi yang menarik dengan fitur animasi yang ada seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang tegas serta pengaturan garis waktu yang mudah diatur. Secara keseluruhan fitur bisa diakses di satu tempat layar. Tidak hanya itu aplikasi Powtoon ini bisa diakses oleh semua guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengembangan produk dalam bentuk media pembelajaran berbasis video animasi Powtoon dimana dapat di manfaatkan sebagai media pembelajaran. Powtoon ini penting untuk dikembangkan karena media ini masih jarang untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran yang dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran. Untuk itu dengan mengembangkan Powtoon sebagai media pembelajaran di kelas IV dalam muatan pembelajaran IPAS dapat menjadi inovasi terbaru dan dapat meningkatkan literasi serta kemampuan HOTS siswa. Menambah variasi media pembelajaran serta dapat memberikan pengalaman baru bagi guru maupun siswa dalam proses pembelajaran, terlebih media ini sangat mudah untuk digunakan termasuk oleh pemula. Dengan menggunakan video animasi powtoon peserta didik lebih gampang dalam memahami materi yang sulit untuk dipahami hal ini dikarenakan video yang ditayangkan akan dibuat ringkas mungkin ditambah dengan audio dan animasi yang membuat peserta didik lebih relaks (Prakoso, 2020).

Video Animasi Powtoon yang mana didalam video ini mengaitkan kegiatan literasi yang berbasis kearifan lokal. Kearifan lokal adalah suatu kultur

budaya yang masih kental dengan otentisitas dalam ruang lingkup kemasyarakatan yang mengikat suatu sikap manusia dalam bertindak kearah yang positif serta mengacu pada nilai-nilai dan lingkungan sekitar (Winangun, 2020). Pengintegrasian kearifan lokal dalam media pembelajaran ini mempunyai tujuan yaitu pada kegiatan literasi tetap bisa diterapkan dalam video dengan ditampilkan penggalan-penggalan pengetahuan mengenai kearifan lokal yang berada di suatu daerah. Di Indonesia tentunya memiliki beragam kearifan lokal yang mana setiap daerah dan wilayah mempunyai nilai kearifan lokal yang beragam banyak mengandung arti tentang nilai kebaikan, motivasi dan tentu memiliki nilai yang universal. Kearifan lokal khususnya di Bali, mempunyai suatu nilai dapat ditemukan dalam suatu tradisi, budaya, sastra, kegiatan masyarakat serta tradisi lisan seperti konsep-konsep, *menyama braya*, *paribahasa bali* dan konsep kehidupan salah satu contohnya *Tri Kaya Parisudha*, *Catur Paramitha*. Makna yang terkandung dalam kearifan lokal tersebut dapat di kolaborasikan dengan muatan pembelajaran di sekolah yang mana nantinya bisa ditampilkan dalam video pembelajaran, sebagai upaya untuk menumbuhkan karakter peserta didik yang telah mengakar dalam kehidupan sehari-hari yang diimplementasikan di sekolah bahkan dimasyarakat nantinya yang dikemas dalam konten-konten budaya lokal.

Video animasi powtoon bermuatan materi IPAS memiliki peranan penting untuk diterapkan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dengan berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi akan memberi kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih dalam menyelesaikan masalah-masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir yang lebih tinggi (U. Pratiwi & Fasha, 2015). Tidak hanya itu seiring perkembangan zaman sekaligus banyaknya inovasi-inovasi yang terus berkembang di khawatirkan nilai-nilai kearifan lokal cepat atau lambat akan terkikis sehingga hal ini menjadi tugas penting bagi guru untuk menjawab tantangan di revolusi 4.0 ini, Dengan memadukan kegiatan literasi didalam video animasi powtoon ini sekaligus adanya unsur-unsur kearifan lokal agar tetap menjaga nilai-nilai tetap terjaga dan melekat di benak peserta didik dan yang paling penting dengan media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan HOTS peserta didik kelas IV di tingkat sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan

dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Selain itu, mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam media pembelajaran sebagai referensi untuk menambah wawasan peserta didik mengenai kearifan lokal daerah masing-masing diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Andriani (2019) Dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar “ yang menyimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) peserta didik yang menggunakan media video animasi lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media gambar. Dengan demikian pembelajaran menggunakan media video animasi lebih efektif dibandingkan pembelajaran menggunakan media gambar dapat meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS). Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Literasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 4 Panji Anom”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan dalam latar belakang di atas adapun identifikasi masalah yang didapat, yaitu sebagai berikut.

- 1) Guru belum menggunakan media yang bervariasi dalam pembelajaran di sekolah
- 2) Kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang digunakan dan masih monoton hanya menggunakan buku pembelajaran, youtube , dan gambar-gambar, sehingga kurang menarik perhatian peserta didik.
- 3) Rendahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik dalam pembelajaran dikelas karena masih berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat rendah (mengingat dan menghafal).
- 4) Kurangnya partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran IPAS karena pembelajaran masih berpusat pada guru.

- 5) Media pembelajaran yang digunakan tidak terdapat literasi didalamnya
- 6) Guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga dalam pembelajaran belum terlihat konsep kemampuan berpikir tingkat tinggi

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dipaparkan di atas, permasalahan yang ada cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah ; (1) Tingkat kemampuan HOTS peserta didik yang cenderung rendah, dan (2) belum diterapkan media untuk meningkatkan kemampuan HOTS dalam pembelajaran literasi dengan memadukan unsur kearifan lokal didalamnya. Oleh karena itu, fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan HOTS peserta didik kelas IV dengan berbasis kearifan lokal dengan media berupa video animasi powtoon yang akan diujikan di SD Negeri 4 Panji Anom

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan latar belakang, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut

- 1) Bagaimana karakteristik media pembelajaran literasi berbasis kearifan lokal pada muatan IPAS Kelas IV di SD Negeri 4 Panji Anom ?
- 2) Bagaimana validitas isi media pembelajaran literasi berbasis kearifan local untuk meningkatkan kemampuan HOTS peserta didik?
- 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran literasi berbasis kearifan lokal disekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan HOTS peserta didik?
- 4) Bagaimana efektivitas media pembelajaran literasi berbasis kearifan local disekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan HOTS peserta didik?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan utama dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan karakteristik media pembelajaran literasi berbasis kearifan lokal pada muatan IPAS peserta didik kelas IV di SD Negeri 4 Panji Anom.
2. Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran literasi berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan HOTS peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Panji Anom.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran literasi berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan HOTS peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Panji Anom.
4. Untuk mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran literasi berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan HOTS peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Panji Anom

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Manfaat penelitian dapat dipilih menjadi dua jenis manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis maupun manfaat praktis tersebut dipaparkan sebagai berikut.

1) Manfaat Teori

Secara teoritis penelitian ini diharapkan ma. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi serta menjadi sumber bacaan dalam penelitian sejenis. Selain itu, hasil penelitian diharapkan memberikan sumbangan pemikiran ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran literasi berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan HOTS di SD Negeri 4 Panji Anom. Pemanfaatan media pembelajaran ini diupayakan mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memilih apa yang akan dipelajarinya dan dikaitkan dengan kearifan lokal Bali. Manfaat teoritis lainnya adalah mampu memanfaatkan teknologi yang ada agar nantinya guru dapat menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kemajuan teknologi.

2) Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Manfaat pengembangan media pembelajaran literasi berbasis kearifan lokal Bali bagi peserta didik adalah dapat mendukung pembelajaran dan diharapkan dapat mengembangkan kemampuan HOTS peserta didik.

2) Bagi Tenaga Pendidik

Manfaat pengembangan media pembelajaran yang berupa produk pengembangan dari penelitian ini memiliki manfaat praktis bagi tenaga pendidik, salah satunya dapat membantu tenaga pendidik (guru) mempersiapkan media pembelajaran yang menarik dan kreatif dengan mengedepankan kearifan lokal Bali dalam pembelajaran literasi untuk meningkatkan kemampuan HOTS peserta didik.

3) Bagi Kepala Sekolah

Manfaat pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan dapat dijadikan informasi yang berharga bagi kepala sekolah untuk mengarahkan wali kelas dalam menyusun media pembelajaran yang lebih bervariasi dan bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik kedepannya

4) Bagi Penelitian Lain

Manfaat pengembangan media pembelajaran bagi penelitian lainnya diharapkan mampu menjadi salah satu referensi untuk para peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran di sekolah maupun sebagai pedoman tambahan teori untuk tugas akhir.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Dalam penelitian ini dikembangkan spesifikasi produk yang nantinya diharapkan mampu mengatasi kesulitan guru pada saat proses pembelajaran khususnya dalam kegiatan literasi berbasis kearifan lokal yang mampu meningkatkan kemampuan HOTS peserta didik. Berikut spesifikasi produk yang diharapkan yaitu:

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video animasi powtoon, dalam media ini terdapat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, indikator pencapaian tujuan pembelajaran, adanya profil pelajar Pancasila (penerapan nilai-nilai pada peserta didik), pertanyaan pemantik (berupa kasus/permasalahan yang diberikan diawal kemudian dari kasus tersebut peserta didik diarahkan untuk menganalisis agar bisa menjawab pertanyaan yang diberikan) hal ini bertujuan untuk merangsang kemampuan berpikir peserta didik.
- 2) Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu berupa video animasi powtoon di dalamnya terdapat literasi. Literasi yang dimaksud adalah adanya wacana/bacaan 15 menit dalam video, sebelum pembelajaran dimulai peserta diarahkan untuk membaca dan mendengarkan secara seksama
- 3) Adanya unsur kearifan lokal dalam media pembelajaran dikembangkan lebih focus pada kearifan lokal Bali seperti tradisi dan budaya, kegiatan masyarakat serta mengandung nilai kearifan lokal pada masyarakat Bali seperti *menyama braya*, *tat twam asi*, *paribahasa bali* dan konsep kehidupan seperti Tri Kaya Parisudha, Catur Paramitha dalam budaya Bali
- 4) Media pembelajaran yang dirancang pada muatan pembelajaran IPAS Bab 6 “Indonesiaku Kaya Budaya” di kelas IV khususnya kegiatan pembelajaran literasi berbasis kearifan lokal, dimana dalam pengimplementasiannya peserta didik tidak hanya sekedar membaca, sesuai dengan model membaca yang digunakan peserta didik mampu meningkatkan kemampuan berfikir tinggi dan mampu meningkatkan keaktifan peserta didik berdasarkan nilai-nilai/kebiasaan-kebiasaan budaya kearifan lokal masyarakat setempat.
- 5) Pengembangan media pembelajaran ini dirancang melalui aplikasi powtoon dan dibantu dan pengisi audio di premier dengan bantuan komputer yang dikemas dengan menggunakan link google drive dan dapat digunakan oleh guru dengan menggunakan laptop sebagai alat sekaligus menyimpan media ini dan ditayangkan melalui LCD proyektor.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Adapun kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan mengandung muatan pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka saat ini, guru jarang merancang media yang menerapkan kegiatan literasi didalamnya, terkadang guru hanya melakukan kegiatan literasi di awal pembelajaran saja dan sebagai kebiasaan untuk mendukung adanya kegiatan GLS. Dalam perancangan media pembelajaran kegiatan yang dilakukan belum memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar memahami bacaan secara konsep melainkan memahami bacaan dan menjawab pertanyaan bersifat hafalan, maka dari itu kemampuan peserta didik untuk berfikir tinggi masih terbatas. Sesuai dengan capaian pembelajaran kurikulum merdeka belajar saat ini penerapan pembelajaran yang diharapkan guru mampu mengaitkan pembelajaran dengan nilai kearifan lokal peserta didik berdasarkan kebiasaan kebiasaan yang dilakukan namun masih kedalam ranah positif yang mengedepankan kebebasan siswa untuk belajar dan mencari sumber darimana saja. Untuk itu penting adanya dilakukan pengembangan media pembelajaran literasi berbasis kearifan lokal guna untuk meningkatkan kemampuan HOTS peserta didik, menjadikan manusia literat yang tidak meninggalkan nilai-nilai budaya melalui kemampuan berfikir tingkat tinggi dan kreatif.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

- 1) Asumsi Pengembangan
 - a. Ketersediaan buku -buku dipergustakaan dan sarana prasarana di SD Negeri 4 Panji Anom memadai sehingga untuk pengembangan media pembelajaran literasi akan berjalan sesuai dengan tujuan.
 - b. Media pembelajaran berupa video animasi powtoon ini dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan sekolah yaitu pada guru dan peserta didik dalam menunjang proses belajar mengajar di SD Negeri 4 Panji Anom. Penggunaan media pembelajaran ini dapat mengenalkan peserta didik dengan budaya-budaya lokal yang ada di Bali.
 - c. Guru di Sekolah Dasar Negeri 4 Panji Anom ssebagian besar sudah bisa menggunakan fasilitas sekolah seperti laptop yang ada di sekolah

sehingga dapat membuat media pembelajaran berupa video animasi.

- d. Media pembelajaran yang dikembangkan menarik dan mudah untuk dipahami sehingga dapat meningkatkan kemampuan HOTS dan bisa digunakan oleh guru ataupun peserta didik sekolah dasar.

2) Keterbatasan Pengembangan

- a. Media pembelajaran literasi berbasis kearifan lokal hanya memuat materi Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV yang terfokus pada mata pelajaran IPAS saja.
- b. Media pembelajaran literasi berbasis kearifan lokal Bali dirancang khusus untuk peserta didik kelas IV di sekolah dasar dan berfokus untuk meningkatkan kemampuan HOTS peserta didik kelas IV disamping juga hanya menampilkan kebudayaan yang ada di Bali.
- c. Media pembelajaran literasi berbasis kearifan lokal Bali dikembangkan berdasarkan permasalahan dalam pendidikan serta karakteristik siswa kelas IV SD Negeri 4 Panji Anom sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa SD Negeri 4 Panji Anom.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini tidak lain bertujuan untuk menghindari adanya kesalahpahaman saat memahami istilah-istilah dalam penelitian. Berikut penjelasan mengenai istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini

- a. Media pembelajaran yaitu alat untuk menyampaikan pesan dan informasi pembelajaran yang dirancang dengan baik membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- b. Literasi adalah suatu kemampuan yang dimiliki individu dengan menggunakan potensi serta keterampilannya dalam mengolah dan memahami informasi saat melakukan aktivitas membaca dan menulis.
- c. Kearifan lokal diartikan sebagai ciri khas suatu daerah atau wilayah tertentu yang memiliki nilai kebudayaan, berkembang dalam lingkup lokal dari generasi ke generasi berikutnya
- d. High Order Thinking Skills (Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi)

diartikan sebagai suatu kemampuan untuk mengintegrasikan, memanipulasi, dan menggunakan pengetahuan serta pengalaman yang sudah dimiliki secara kritis dan kreatif untuk memutuskan keputusan agar dapat mengatasi persoalan-persoalan yang ada.

- e. Media pembelajaran berbasis kearifan lokal adalah sebuah media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran di kelas. Media pembelajaran dibuat dengan mengolaborasikan kearifan lokal Bali agar nilai-nilai yang ada di masyarakat terus berkembang dan tidak terlupakan seiring dengan perkembangan zaman.
- f. Model ADDIE adalah model yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) sebagai model pengembangan yang berlandaskan sistematis dan teoritis pembelajaran. sebagai berikut.

