

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan, dan teknologi di dunia semakin canggih. Hal ini berdampak pada beberapa aspek kehidupan manusia, khususnya di bidang pendidikan. Menurut (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional), pendidikan adalah usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu, pendidikan adalah suatu keharusan bagi manusia karena memungkinkan manusia untuk mengembangkan potensi dan bakat utama serta pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan.

Saat ini, pendidikan menerapkan Kurikulum Merdeka yang mencakup paradigma belajar abad 21, yang harus dihadapi oleh guru dan siswa yaitu melalui keterampilan *4C collaboration, communication, critical thinking and problem solving, creativity and innovation*. Pada Kurikulum Merdeka ini, fokus pembelajaran berpusat kepada siswa (*student-centered learning*) yang mendorong keterlibatan aktif siswa daripada dominasi guru. Tujuan Kurikulum Merdeka adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk menciptakan pengalaman belajar berkualitas tinggi yang sesuai dengan lingkungan belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Darlis et al., 2022, hlm. 389) tujuan pembelajaran merdeka belajar yaitu mengembangkan potensi siswa, pembelajaran lebih menyenangkan, dan merespon kebutuhan sistem pendidikan. Untuk mencapai tujuan tersebut salah satunya melalui pendidikan seni.

Pendidikan seni merupakan usaha yang dapat meningkatkan kreativitas anak untuk merealisasikan kegiatan artistiknya. Menurut Susanto (2016, hlm. 261) pendidikan seni di satuan tingkat sekolah dasar dijadikan sebagai upaya untuk mengapresiasi karya seni dan menanamkan akan kesadaran budaya lokal serta sekitarnya. Selain dapat menanamkan akan kesadaran budaya, pendidikan seni

dapat digunakan untuk menyiapkan anak mempunyai kemampuan kreativitas dan berinovatif. Hal tersebut salah satunya melalui kegiatan pembelajaran seni rupa, dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan media yang diajarkan (Audie, 2019, hlm. 4). Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas dapat membangkitkan perhatian dan antusiasme siswa. Media pembelajaran dapat mempengaruhi cara pandang siswa terhadap pengajaran di kelas, sehingga informasi dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dibuat oleh (Tafonao, 2018, hlm. 105) bahwa media sangat penting karena menyebarkan informasi, membantu siswa dalam memahami penjelasan guru, mendorong komunikasi yang lebih baik, dan mendukung interaksi dua arah.

Pengetahuan dan keterlibatan siswa yang rendah merupakan akibat langsung dari kompetensi guru yang kurang dalam penggunaan media ajar seni rupa. Pandangan ini sejalan dengan temuan (Awalia et al., 2019, hlm. 50) yang menemukan bahwa rendahnya siswa dalam mengolah materi pelajaran dikaitkan dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang memadai. Pendapat lain juga mengatakan menurut teori kerucut pengalaman Edgar Dale yang dikutip oleh (Arsyad, 2013, hlm. 16) pengetahuan akan meningkat apabila belajar dengan pengalaman langsung, siswa harus memiliki pengalaman langsung agar tidak terjadi salah persepsi terhadap pengetahuan yang diajarkan salah satu cara agar siswa memiliki pemahaman yang konkret dengan menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu siswa lebih memahami materi pelajaran serta dapat mengatasi suasana proses pembelajaran yang membosankan. Salah satu bentuk media pembelajaran yang bermanfaat untuk pembelajaran seni adalah video animasi.

Pembuatan media ajar video animasi bertujuan untuk menimbulkan perhatian, semangat, dan pemahaman siswa terhadap kreasi seni. Penggunaan media video animasi tidak terbatas pada kegiatan pembelajaran di kelas, tetapi juga

dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar di luar kelas. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa media video animasi dapat diakses melalui perangkat laptop atau ponsel, proses pembuatan video animasi melibatkan penggunaan aplikasi powtoon. Powtoon adalah perangkat lunak berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat video untuk digunakan dalam presentasi dan media pembelajaran. Manfaat menggunakan powtoon adalah menawarkan berbagai elemen animasi yang menggugah dan efek transisi yang menghindari pembelajaran menjadi membosankan (Rahmawati, 2021, hlm. 5).

Adanya media pembelajaran video berbasis powtoon ini diharapkan dapat menginspirasi siswa untuk belajar di sekolah dan mengikuti kegiatan di luar sekolah serta meningkatkan semangat dan keaktifan pada saat kegiatan belajar. Salah satu materi pembelajaran di sekolah dasar pada muatan pembelajaran seni rupa khususnya di kelas IV yang penyampaiannya sesuai menggunakan video animasi adalah materi montase, materi montase ini ringan, menarik, dan mudah digunakan untuk siswa sekolah dasar. Adapun permasalahan yang ditemukan di lapangan, pada materi montase guru belum memahami sepenuhnya mengenai karya seni montase.

Montase adalah karya seni rupa yang pada dasarnya sama dengan guntingan gambar atau biasa disebut juga sebagai karya seni gunting tempel *cut and paste* (Muharrar, S & Verayanti, 2013, hlm. 44). Montase adalah proses menggabungkan sejumlah gambar yang sudah jadi menjadi sebuah cerita baru dengan memotong dan menempelkan gambar dari majalah, koran, kalender, dan kertas berwarna.

Semangat, keaktifan, dan minat siswa terhadap seni montase diharapkan dapat meningkat akibat penggunaan media video animasi dalam pembelajaran sehingga materi lebih mudah dipahami. Manfaat dari penelitian ini adalah dapat menambah dan memperdalam pemahaman tentang bagaimana media pembelajaran dibuat, serta pemahaman tentang bagaimana video animasi dibuat sebagai alat untuk kegiatan belajar mengajar. Bersamaan dengan itu, dapat membantu sekolah yang dijadikan lokasi penelitian penulis untuk melakukan studi pendahuluan yakni di SDN 2 Tuguraja. Berdasarkan studi pendahuluan ditemukan bahwa kondisi pembelajaran di kelas belum maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran, guru masih cenderung memanfaatkan buku atau penjelasan langsung kepada siswa.

Melihat ketersediaan sumber daya teknologi informasi dan komunikasi yang memadai termasuk *speaker*, proyektor, dan laptop, namun pada penggunaannya masih kurang. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk memudahkan guru dalam mengajarkan pembelajaran seni rupa dengan bantuan video animasi berbasis *powtoon*.

Peneliti ingin membuat media pembelajaran ini dikarenakan agar siswa mengenal karya seni montase melalui video animasi dalam kegiatan pembelajaran. Media video animasi ini dapat menarik perhatian siswa dan memahami materi pembelajaran. Media video animasi di sekolah belum pernah digunakan pada pembelajaran seni rupa, sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan media tersebut.

Diharapkan para guru lebih mudah dalam menerapkan media pembelajaran dan materi yang diajarkan khususnya pada pembelajaran seni rupa, sebagai hasil ketersediaan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video animasi berbasis *powtoon*. Selain itu, siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran dengan adanya video ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, hasil akhir dari penelitian ini yaitu desain media pembelajaran berbentuk video animasi berbasis *powtoon* dapat diakses di *smartphone* untuk memudahkan guru dan siswa. Berdasarkan hasil analisis tersebut, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Seni Rupa Materi Montase di Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran.
2. Media yang digunakan hanya menggunakan media secara konvensional.
3. Belum dikembangkannya media video animasi khususnya pada mata pelajaran seni rupa di sekolah.
4. Diperlukannya media pembelajaran yang inovatif dan menarik.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti memberikan batasan dalam ruang lingkup penelitian yang dilakukan. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran seni rupa materi montase di kelas IV sekolah dasar.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE, adapun rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran seni rupa materi montase pada kelas IV di sekolah dasar?
2. Bagaimana desain rancangan media pembelajaran video pembelajaran animasi pada mata pelajaran seni rupa materi montase di kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran seni rupa materi montase di kelas IV sekolah dasar?
4. Bagaimana implementasi pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran seni rupa materi montase di kelas IV sekolah dasar?
5. Bagaimana evaluasi media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran seni rupa materi montase di kelas IV sekolah dasar?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran seni rupa materi montase di kelas IV sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan desain rancangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran seni rupa materi montase di kelas IV sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran seni rupa materi montase di kelas IV sekolah dasar.
4. Mendeskripsikan implementasi pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran seni rupa materi montase di kelas IV sekolah dasar.

5. Mendeskripsikan evaluasi pembelajaran media video pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran seni rupa materi montase di kelas IV sekolah dasar.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dibagi menjadi dua yakni manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bisa menambah referensi pembuatan media pembelajaran sebagai upaya untuk membantu pembelajaran di sekolah dasar dan lingkungan pendidikan lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini dapat membantu guru menggunakan media yang lebih mendalam selama kegiatan pembelajaran di kelas, memudahkan guru menyampaikan informasi, dan menumbuhkan lingkungan belajar mengajar yang lebih menyenangkan pada materi montase.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu untuk mengenal materi montase menjadi sederhana, menarik, dan menyenangkan bagi siswa, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi mengenai media pembelajaran untuk menciptakan pengalaman baru pada pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai pengembangan kemampuan dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah serta sebagai pengimplementasian ilmu pengetahuan yang telah didapat selama perkuliahan.

e. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat menginspirasi peneliti lain untuk lebih mendalami topik tentang pengembangan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran seni rupa materi montase di kelas IV sekolah dasar.

1.7. Struktur Penulisan Skripsi

Struktur organisasi atau sistematika penulisan skripsi ini mengacu kepada aturan pedoman karya tulis ilmiah (KTI) UPI 2021, diantaranya sebagai berikut:

1.7.1. BAB 1 Pendahuluan

Bab ini berisikan tentang latar belakang penelitian mengenai alasan landasan peneliti melakukan penelitian pengembangan media video animasi, rumusan masalah peneliti mengenai rancangan proses dan hasil pengembangan media serta kelayakan media, tujuan penelitian yaitu untuk mengembangkan media dan mendeskripsikan poin pada rumusan masalah, manfaat penelitian yaitu mendeskripsikan manfaat secara teoritis dan secara praktis, serta struktur organisasi skripsi.

1.7.2. BAB II Kajian Pustaka

Bab ini berisi kajian pustaka yang memuat teori dan konsep, kerangka berpikir, dan gagasan terkait terkait bidang pengembangan yang dikaji, serta penelitian yang relevan. Kajian pustaka yang dibahas mengenai media pembelajaran, video animasi, pembelajaran seni rupa, dan materi montase di sekolah dasar.

1.7.3. BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisi penjabaran mengenai metode penelitian dan beberapa komponen yang memenuhinya, yaitu desain penelitian sesuai dengan tahapan model penelitian ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*), langkah-langkah pengembangan yang diuraikan melalui prosedur penelitian, prosedur evaluasi, dan prosedur untuk analisis data.

1.7.4. BAB IV Hasil Temuan dan Pembahasan

Hasil temuan ini berisi tentang penjabaran mengenai proses pelaksanaan setiap tahapan pada prosedur penelitian terkait jawaban dari rumusan masalah. Pembahasan ini berisi tentang penjabaran secara keseluruhan mengenai proses dan hasil terkait pengembangan media video animasi pada mata pelajaran seni rupa materi montase.

1.7.5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab ini berisi tentang simpulan hasil dari temuan dan pembahasan yang telah diuraikan sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang meliputi proses dan

hasil pengembangan media dan kelayakan media. Implikasi dan rekomendasi dijabarkan berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan secara ilmiah.

1.7.1. Daftar Pustaka

Bagian ini tinjauan terhadap teori, kerangka kerja, dan konsep-konsep yang relevan dalam bidang pengembangan. Penulisan ini juga mengkaji penelitian-penelitian terkait yang relevan, termasuk media pembelajaran, hasil video, dan kegiatan seni rupa di sekolah dasar.

1.7.2. Lampiran-lampiran

Lampiran terdiri dari semua dokumen yang digunakan dalam penelitian ini dan juga materi-materi yang disajikan.