

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan pilar penting dalam kehidupan, karena dengan pendidikan dapat melahirkan generasi-generasi emas yang dapat menjadi penerus dalam memajukan bangsa. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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”. Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat pada semua tempat dan situasi yang memberikan pengaruh positif terhadap pertumbuhan setiap makhluk hidup (Pristiwanti, et al., 2022). Artinya bahwa untuk menuju pendidikan yang lebih tinggi kita harus belajar sepanjang hayat hidup kita. Oleh karenanya, sejak kecil kita sudah diwajibkan untuk menempuh pendidikan secara bertahap, dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Untuk menempuh pendidikan tersebut tentunya tak lepas dari pembelajaran di Sekolah.

Dalam pembelajaran, guru sebagai fasilitator, sumber belajar, motivator, serta teladan bagi siswa tentunya memiliki tanggung jawab dalam pembelajaran. Sebagaimana yang termaktub dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen Pasal 1 “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”. Dalam hal ini guru sebagai fasilitator dapat menciptakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Menurut Hasan et al (2021) media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan menghasilkan *output* yang memuaskan termasuk perubahan tingkah laku siswa.

Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal (Saleh et al., 2023). Jika dahulu media pembelajaran hanyalah berbentuk fisik, saat ini media pembelajaran sudah bisa dibuat dengan menggunakan *platform* digital yang tersedia. Terlebih di era modern saat ini, guru memang diharuskan untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk kegiatan belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah yang mana di dalamnya termaktub proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Terlebih di era globalisasi saat ini siswa dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *higher order thinking skills* (HOTS).

Perkembangan dan kemajuan Ilmu pengetahuan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat, khususnya teknologi informasi telah banyak membawa dampak baik itu dari segi positif dan negatif di dunia pendidikan, baik itu formal, informal maupun non formal (Fadrianto, 2019). Saat ini, teknologi menjadi kebutuhan hidup sehari-hari dalam masyarakat. Semakin pesatnya perkembangan teknologi membawa pengaruh besar di bidang kehidupan salah satunya bidang pendidikan. Seperti yang termaktub dalam Kemendikbudristek 2019 Pasal 1 “Teknologi adalah cara, metode, proses penerapan dan pemanfaatan berbagai disiplin ilmu Pengetahuan yang bermanfaat dalam pemenuhan kebutuhan, kelangsungan, dan peningkatan kualitas kehidupan manusia”. Teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang perlu diperhatikan, seperti membuat media pembelajaran digital yang baik dan berpotensi terhadap kebutuhan siswa. Meskipun media pembelajaran dengan teknologi, namun esensi materi dalam pembelajaran tersebut tetap ada dan sesuai.

Di era globalisasi saat ini, dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat tentunya terdapat dampak positif dan negatif terhadap kehidupan masyarakat. Budaya-budaya asing yang masuk dan diikuti oleh generasi muda menjadi salah satu faktor negatif. Hal tersebut tentunya menjadi sebuah keresahan akan lunturnya budaya lokal yang mana semakin sedikit masyarakat atau generasi muda yang tahu akan budayanya sendiri. Dikutip dari Kompasiana majunya pertumbuhan teknologi di masa revolusi 4.0 membuat budaya lokal lambat laun tergerus oleh teknologi yang saat ini telah jadi kebutuhan dalam kehidupan setiap hari sudah mengganti pola pikir serta sikap warga khususnya Gen Z, sehingga berakibat pada luntunya nilai-nilai budaya Indonesia yang diwarisi generasi terdahulu. Budaya merupakan warisan leluhur yang patut dijaga dan dilestarikan, oleh karenanya dalam pendidikan diajarkan untuk mengenal budaya kepada siswa sebagai generasi muda penerus bangsa, materi tentang kebudayaan ini masuk ke dalam pelajaran Ilmu pengetahuan sosial atau saat ini bersama IPAS.

Kekayaan budaya Indonesia merupakan salah satu materi pada pembelajaran IPS atau IPAS kelas IV di Sekolah Dasar. Adanya pergantian kurikulum saat ini, pembelajaran IPS dirubah menjadi IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang mana materinya disatukan dengan IPA. Pembelajaran IPS sendiri memiliki tujuan untuk menekankan aspek perubahan sikap dan tingkah laku siswa. Hal ini berkaitan dengan seperti apa siswa belajar dan bagaimana prosesnya. Menurut Robert M. Gagne (dalam Basyir et al., 2022) mengatakan bahwa belajar yaitu mekanisme seseorang di mana ia menjadi anggota masyarakat yang berfungsi secara kompleks. Artinya bahwa bagaimana siswa belajar, kemampuan apa yang ia miliki dapat diperoleh dari stimulus dan lingkungannya serta proses kognitif. Oleh karenanya, lingkungan budaya yang ada di sekitarnya memiliki pengaruh besar terhadap kognitifnya. Pembelajaran IPAS dalam materi kekayaan Budaya Indonesia mencakup keragaman budaya dan kearifan lokal. Seiring dengan perkembangan zaman, pengenalan budaya yang ada di Indonesia semakin luntur. Banyak siswa yang tidak mengenal keberagaman budaya di negaranya sendiri. Oleh karenanya budaya perlu dikenalkan secara lebih intens kepada siswa.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar melalui wawancara guru kelas IV. Terdapat perbedaan yang signifikan pada pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital, yang mana pembelajaran IPAS digital lebih disukai oleh siswa dibandingkan hanya dengan menggunakan buku. Daya tangkap siswa dalam pembelajaran merujuk pada kemampuan siswa untuk memahami, menyerap, dan mengingat informasi yang ditangkap. Dalam kaitannya dengan pendidikan anak usia sekolah dasar, guru perlu mengetahui benar sifat-sifat serta karakteristik tersebut agar dapat memberikan pembinaan dengan baik dan tepat sehingga dapat meningkatkan potensi kecerdasan dan kemampuan anak didiknya sesuai dengan kebutuhan anak dan harapan orang tua (Astini & Purwati, 2020). Untuk mengetahui bagaimana daya tangkap siswa terhadap pembelajaran. Terkait dengan hal itu maka kebutuhan siswa pada pembelajaran berbeda-beda, ada siswa yang kesulitan memahami materi jika hanya mendengarkan namun ia mudah memahami materi jika menggunakan visual begitupun sebaliknya. Melalui wawancara ini juga diketahui bahwa kurikulum yang ada pada saat ini menuntut guru untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi.

Beberapa faktor yang dialami oleh guru ialah mereka belum beradaptasi secara maksimal pada pembelajaran berbasis teknologi salah satunya dengan membuat media pembelajaran digital. Faktor tersebut juga ditemukan oleh peneliti melalui wawancara kepada guru mengenai kesulitan mereka dalam membuat media digital yang menarik untuk siswa. Kebutuhan siswa akan media diakui oleh guru kelas IV bahwa pembelajaran akan lebih hidup jika menggunakan media digital yang dapat membuat siswa lebih interaktif dan pengkondisian kelas akan lebih mudah teratur. Hal ini sejalan dengan pendapat Hakim & Istiqlal (dalam Hidayati & Aslam, 2021) bahwa pengkondisian kelas yang dapat dilakukan oleh guru bisa berupa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar hal tersebut sangatlah mempengaruhi kemampuan daya tangkap siswa terhadap ilmu pengetahuan yang diberikan guru. Penting untuk memperhatikan media apa yang dipakai terutama dalam pembelajaran budaya yang sangat beragam.

Mengenalkan kembali kekayaan budaya Indonesia kepada anak-anak melalui animasi audio visual berbasis aplikasi menjadi suatu hal yang baru. Animasi audio visual berbasis aplikasi menjadi pilihan untuk membuat suatu wadah yang dapat bermanfaat bagi lingkup pendidikan baik itu bagi guru, siswa, maupun sekolah. Cakupan-cakupan materi bisa disajikan lewat animasi secara *inovatif* dengan memasukkan elemen-elemen berupa ilustrasi, video, audio, games, kuis dan lain sebagainya. Semua itu dipadukan dalam satu animasi audio visual berbasis aplikasi yang kemudian menampilkan simulasi-simulasi *interaktif* pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar sehingga pembelajaran terasa lebih aktif.

Animasi adalah “*illusion of motion*” yang dibuat dari image statis yang ditampilkan secara berurutan (Afrianto, 2019). Aplikasi adalah suatu program di dalam komputer atau *handphone* yang digunakan untuk menjalankan suatu program yang telah dibuat (Dewi et al., 2021). Dalam hal ini aplikasi sebagai wadah untuk animasi audio visual dapat ditampilkan secara *interaktif*. Audio visual sebagai media penyampai yang disuguhkan dalam bentuk animasi menjadi daya tarik dan kebaruan pada penelitian. Fungsi pada media ini secara umum yaitu untuk menyediakan media pembelajaran mandiri yang fleksibel, memperluas aksesibilitas dan mendukung gaya belajar yang beragam, memudahkan pemahaman materi dengan visualisasi, mendorong pembelajaran interaktif dengan fitur kuis dan permainan, dan memberikan *feedback* secara langsung melalui kuis.

Animasi audio visual berbasis aplikasi ini akan memberikan sesuatu yang baru kepada siswa. Kombinasi dari aspek audio visual pada animasi dengan berbasis aplikasi ini menjadi kebaruan sekaligus suatu keunggulan yang dapat menciptakan dan mewujudkan suasana baru serta dinamis bagi siswa. Penggunaan animasi audio visual berbasis aplikasi ini akan semakin optimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran siswa, selain itu dengan animasi audio visual berbasis aplikasi ini dalam batasan khusus dapat menyeimbangkan peran guru. Oleh karenanya, peneliti mengembangkan produk media ini berdasarkan analisis kebutuhan siswa. Mengembangkan media terbaru untuk siswa dapat belajar, terutama mengenai budaya yang ada di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini, dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1 Bagaimana rancangan animasi audio visual berbasis aplikasi pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar?
- 2 Bagaimana penerapan animasi audio visual berbasis aplikasi pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar?
- 3 Bagaimana respon siswa dan guru terhadap kelayakan animasi audio visual berbasis aplikasi pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana rancangan animasi audio visual berbasis aplikasi pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar
2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan animasi audio visual berbasis aplikasi pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar
3. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa dan guru terhadap kelayakan animasi audio visual berbasis aplikasi pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar

1.4 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kebaruan dari animasi audio visual berbasis aplikasi bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Bagi siswa, memberikan pengalaman belajar baru belajar mengenal budaya dengan menggunakan animasi audio visual berbasis aplikasi.
- 2 Bagi Guru, mengenalkan inovasi baru mengenai media pembelajaran yang interaktif, agar tidak monoton. Membantu guru dalam penyajian materi dengan cara yang lebih menarik dan juga interaktif. Dengan adanya media pembelajaran animasi audio visual berbasis aplikasi, guru dapat menjelaskan materi kekayaan budaya Indonesia dengan cara yang lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa.
- 3 Bagi sekolah, Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan animasi audio visual berbasis aplikasi pada pembelajaran ini agar dapat menarik minat dan perhatian siswa. Mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional karena media pembelajaran juga menjadi bagian dari kurikulum sekolah, terlebih lagi fokus media pembelajaran ini yaitu memperkenalkan dan melestarikan budaya Indonesia. Kemudian daya saing sekolah yang semakin ketat, sekolah yang menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan modern dapat membuat sekolah tersebut terlihat lebih menonjol.
- 4 Manfaat bagi peneliti, Penelitian ini dapat menambahkan wawasan peneliti terhadap bidang pengembangan. Peneliti juga memperoleh pengalaman dan keahlian dalam mengembangkan media pembelajaran dan menerapkan metode penelitian yang relevan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Skripsi penelitian berjudul “Pengembangan animasi audio visual berbasis aplikasi pada materi kekayaan budaya indonesia siswa kelas IV sekolah dasar” terdapat lima bab, berikut penjelasan dari struktur penelitian ini:

Bab 1 Pendahuluan terdapat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian di mana, pada bab ini membahas mengenai apa yang melatar belakangi dibuatnya skripsi ini disertai dengan pendapat yang dikutip dari beberapa referensi relevan. Kemudian membahas bagaimana arah skripsi peneliti ini, tujuannya untuk apa dan apa manfaatnya baik bagi siswa, guru, sekolah, maupun bagi penulis.

Bab II Kajian Pustaka terdapat berbagai gagasan, ide, konsep dan teori dari pustaka-pustaka terkait yang disusun secara terstruktur dan dijelaskan dengan baik. Adapun isi dari kajian pustaka penelitian ini yaitu berisikan uraian teori, penelitian relevan, dan kerangka berpikir

Bab III Metode Penelitian terdapat metode dan desain penelitian, menggunakan desain penelitian pengembangan D&D atau design and development tipe 1 Richey Klein, prosedur penelitian yang berisikan tahapan-tahapan pengembangan D&D tipe 1, kemudian instrumen penelitian yang berisikan uji validasi ahli materi dan media, teknik pengumpulan data berisikan wawancara terakhir yaitu teknik analisis data yang terdiri atas dua aspek yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

Bab IV Hasil dan Pembahasan terdapat penyajian hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan juga pembahasan. Bab ini merupakan inti dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis. Isi dari hasil dibahas secara detail pada hasil dan pembahasan.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi terdapat penyajian kesimpulan dari seluruh rangkaian penelitian yang telah dilaksanakan serta rekomendasi untuk penelitian yang telah dilaksanakan. Semuanya diringkas dan dijelaskan secara jelas dan baik.