

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan ialah suatu hal krusial yang harus diperhatikan oleh suatu negara sebab permasalahan pendidikan akan menyangkut kehidupan masa depan suatu bangsa. Pendidikan dikatakan sebagai wadah untuk membentuk manusia menjadi lebih baik karena dengan adanya pendidikan seorang individu akan memperoleh berbagai macam ilmu pengetahuan yang dapat di aplikasikan dalam kehidupan. Hal tersebut sejalan dengan pengertian pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mana dijelaskan bahwa pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana untuk dapat mewujudkan suasana belajar juga proses pembelajaran agar siswa dapat lebih aktif dalam mengembangkan segala potensi yang dimilikinya sehingga siswa tersebut memiliki kekuatan dalam hal spiritual, upaya pengendalian diri, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta berbagai macam keterampilan yang sangat dibutuhkan oleh dirinya sendiri, lingkungan tempat tinggal atau masyarakat, dan negara.

Pendidikan yang diberikan kepada anak tidak lain adalah untuk membentuk kemampuan mental anak agar dapat hidup di masa yang akan datang. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Uno (2016, hlm. 5) bahwa pendidikan tidak lagi dilihat sebagai upaya menyiapkan anak untuk memasuki masa depan akan tetapi sebagai suatu proses agar seseorang dapat hidup kapanpun, di mana pun, dan dalam berbagai macam situasi apapun. Maka dari itu tujuan pendidikan yang paling penting adalah mengembangkan kemampuan mental yang memungkinkan seseorang dapat belajar. Dengan demikian pendidikan ini sangat dibutuhkan oleh seseorang untuk membekali dirinya dengan berbagai macam keterampilan dan ilmu pengetahuan yang dapat berguna bagi dirinya di masa yang akan datang.

Jenjang sekolah dasar (SD) menjadi pendidikan paling dasar yang ditempuh oleh siswa dalam melaksanakan pendidikan secara formal. Pada jenjang sekolah dasar (SD), siswa akan dibekali ilmu pengetahuan dan keterampilan melalui berbagai macam kelompok mata pelajaran sesuai dengan kurikulum yang sedang dipergunakan. Salah satu mata pelajaran pada jenjang sekolah dasar (SD) adalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang menggabungkan berbagai macam ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, politik, hukum hingga agama dan kewarganegaraan. Isi materi pada mata pelajaran IPS dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat, kewilayahan, adaptasi, pengelolaan lingkungan, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup (Sumantri dalam Alidawati, 2019, hlm. 70). Dalam mata pelajaran IPS siswa tidak hanya dibekali ilmu pengetahuan akan tetapi melalui mata pelajaran IPS, siswa diajarkan untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan sosialnya dengan menjunjung tinggi nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Tidak hanya itu, melalui mata pelajaran IPS siswa diajarkan untuk dapat menganalisis segala gejala dan masalah sosial yang terjadi di masyarakat yang dapat ditinjau dari berbagai macam aspek kehidupan bermasyarakat.

Pada masa abad ke-21 ini, pemanfaatan teknologi sangat dibutuhkan dalam pembelajaran. Keberhasilan dalam suatu pembelajaran dapat dilihat dari kemampuan seorang guru dalam memadukan antar komponen pembelajaran. Dalam rangka mewujudkan pembelajaran abad ke-21, sudah seharusnya seorang guru dapat memiliki kemampuan yang berkaitan dengan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), yang mana aktivitas mengajar guru didasari oleh pengetahuan tentang materi yang akan diajarkan kepada siswa (*content knowledge*), cara mengajarkan suatu materi kepada siswa (*pedagogical knowledge*), dan pengetahuan tentang penggunaan berbagai teknologi yang berkembang (*technological knowledge*) sehingga ketiganya memiliki persinggungan untuk dapat mendukung satu di antara lainnya (Mishra dan Koehler dalam Rahmadi, 2019, hlm. 66). Dengan begitu, pengetahuan baru mengenai pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran dapat dilakukan secara maksimal sehingga TPACK ini dapat dijadikan sebagai kerangka kerja untuk mendesain kurikulum sesuai dengan tuntutan abad ke-21. Trilling dan Fadel (dalam Wijaya., dkk, 2016, hlm. 267) berpendapat bahwa keterampilan abad ke-21 adalah (1) *life and career skills*, (2) *learning and innovation skills*, dan (3) *Information media and technology skills*. Disamping tuntutan abad ke 21, siswa juga perlu dibekali pendidikan karakter ditengah pesatnya kemajuan teknologi.

Materi konsep budaya Indonesia merupakan salah satu materi yang diajarkan kepada siswa dan membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) karena siswa yang memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi akan lebih terbuka terhadap adanya perbedaan atau keragaman yang mana seperti kita ketahui bahwa materi budaya ini cukup kompleks dan beragam. Materi konsep budaya Indonesia berkaitan dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.2 pada mata pelajaran IPS di Kelas IV dengan tingkat usia 10-12 tahun. Materi konsep budaya ini sangat penting diajarkan kepada siswa untuk memperkenalkan berbagai macam kebudayaan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia dan juga menanamkan rasa cinta terhadap tanah air. Hal tersebut dikarenakan perkembangan zaman yang semakin maju membuat sebuah perubahan kehidupan yang lebih kebarat-baratan seperti yang diungkapkan pada jurnal Nahak (2019, hlm. 67-68) yang menyebutkan bahwa era globalisasi mempengaruhi pola pikir masyarakat yang membawa perubahan dari gaya berpakaian, berbahasa dan kebiasaan yang lebih kebarat-baratan serta beranggapan bahwa kebudayaan barat diidentikkan sebagai budaya modernisasi. Dengan adanya perubahan tersebut menunjukkan bahwa kebudayaan asli Indonesia sudah terkontaminasi oleh kebudayaan barat. Oleh karena itu, penanaman rasa cinta terhadap budaya harus diperkenalkan kepada anak sedini mungkin serta sudah menjadi kewajiban seluruh lapisan masyarakat untuk dapat mempertahankan dan mewarisi kebudayaan bangsa Indonesia kepada generasi-generasi penerus bangsa. Melalui materi konsep budaya Indonesia diharapkan siswa dapat menjadi generasi-generasi penerus bangsa yang dapat menghargai dan menjaga warisan budaya bangsa.

Pada pelaksanaannya, mata pelajaran IPS ini cenderung lebih memunculkan bacaan-bacaan yang membuat siswa kurang tertarik untuk membaca dan menghafal materi. Hal tersebut didukung oleh penelitian Alfianti., dkk (2019, hlm. 8) yang menemukan bahwa siswa cenderung merasa jenuh dan sulit menghafal karena pembelajaran IPS yang monoton. Seperti halnya dalam materi konsep budaya Indonesia pada buku siswa tema 7 kelas IV yang hanya memberikan contoh-contoh keragaman budaya seperti keragaman bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, makanan khas daerah, alat musik daerah, tarian daerah dan lagu daerah dengan bentuk daftar tabel tanpa diberikan wujud visualisasi contoh dari masing-masing

item pada jenis keragaman budaya tersebut sedangkan perkembangan kognitif anak usia 10 tahun atau setara dengan kelas IV sekolah dasar sudah berada pada fase dapat membandingkan objek-objek yang ada.

Menurut teori Piaget, pemikiran anak pada tingkat sekolah dasar sudah memasuki fase operasional konkret. Fase operasional konkret ini dimaknai bahwa kondisi anak pada fase tersebut sudah dapat memfungsikan akalinya untuk dapat berpikir secara logis terhadap sesuatu yang bersifat konkret atau nyata. Akan tetapi, pada fase ini juga ketika anak dihadapkan pada sesuatu yang bersifat abstrak (verbal) tanpa adanya objek nyata, maka anak akan merasa kesulitan dan tidak dapat menyelesaikannya dengan baik (Bujuri, 2018, hlm. 41). Maka dari itu, untuk menyampaikan konten atau materi budaya yang beragam anak harus diberikan objek-objek nyata seperti gambar, audio dan lain sebagainya agar anak lebih mudah mengingat dan dapat menelaah secara lebih mendalam terhadap objek yang diberikan sehingga hal tersebut memerlukan media dalam penyampaiannya. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang mendukung mengenai penggunaan media pembelajaran pada materi kebudayaan Indonesia disampaikan oleh Novita., dkk. (2019), penggunaan media pembelajaran pada materi kebudayaan Indonesia sangat dibutuhkan guru dan siswa dalam pembelajaran, karena hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap kelas yang tidak menerima perlakuan dengan kelas yang menerima perlakuan. Kelas yang menerima perlakuan memiliki hasil belajar yang lebih unggul dibandingkan kelas yang tidak menerima perlakuan. Hal tersebut menunjukkan bahwa konten atau materi budaya Indonesia pada pembelajaran IPS di SD ini memerlukan media dalam penyampaiannya.

Perkembangan teknologi yang semakin maju dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengembangkan kreativitasnya untuk mengelola proses pembelajaran salah satunya dengan menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran yang digunakan guru sebagai alat bantu proses pembelajaran. Media didefinisikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan yang dilakukan oleh pengirim pesan kepada penerima pesan. Dengan begitu, guru menggunakan media sebagai alat

untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari oleh siswa contohnya yaitu pada mata pelajaran IPS materi konsep budaya Indonesia.

Media pembelajaran yang dikembangkan seorang guru dapat dikemas secara sederhana, informatif namun tetap menarik perhatian siswa. Semakin menarik suatu media yang dikembangkan maka akan semakin besar rasa keingintahuan siswa terhadap konteks materi yang dijelaskan. Seperti yang dijelaskan Wina Sanjaya (dalam Nurrita, 2018, 176) bahwa media pembelajaran ini memiliki fungsi motivasi yaitu media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar. Pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengenai unsur art (seni) akan tetapi media pembelajaran dapat membantu siswa untuk dapat mempelajari materi pelajaran sehingga gairah siswa dalam belajar akan lebih meningkat. Selain fungsi motivasi, media pembelajaran juga memiliki fungsi kebermaknaan. Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta. Berdasarkan kedua contoh fungsi tersebut dijelaskan bahwa media pembelajaran ini sangat memberikan manfaat bagi keberlangsungan proses pembelajaran. Media pembelajaran memberikan stimulus untuk menarik rasa keingintahuan siswa terhadap sesuatu. Oleh karena itu, semakin menarik suatu media yang dikembangkan maka akan semakin timbul pula rasa keingintahuan siswa terhadap suatu informasi.

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik secara langsung di kelas maupun tidak langsung seperti pada saat pembelajaran daring yang telah dilaksanakan sejak mewabahnya pandemik Covid-19 pada awal tahun 2020 yang menyebabkan segala aktivitas diluar rumah menjadi di rumah saja seperti saat ini adalah media audio visual. Akan tetapi, berdasarkan hasil wawancara terhadap satu orang guru kelas IV ditemukan sebuah fakta bahwa media audio visual berupa video pembelajaran dengan tampilan sederhana menggunakan gambar yang disusun menjadi sebuah video biasa atau video sederhana yang dibuat dengan tampilan guru menjelaskan tidak cukup membuat siswa tertarik dan paham akan materi yang disampaikan. Oleh karena itu, media audio visual tersebut dapat dikreasikan menjadi sebuah media yang lebih menarik dan memberikan kemudahan

kepada siswa untuk memahami materi terutama pada materi konsep budaya Indonesia yang materinya sangat banyak.

Media audio visual yang dapat dibuat dengan tampilan menarik adalah video pembelajaran berbasis animasi. Video animasi dirancang dengan menyisipkan teks, gambar, audio dan animasi untuk memudahkan siswa dapat memahami konteks materi yang sedang dipaparkan atau dijelaskan. Video pembelajaran berbasis animasi ini dapat diakses kapan saja, di mana saja dan juga dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama apabila konteks materi yang dijelaskan masih relevan dan memberikan informasi yang cukup. Akan tetapi dalam membuat video animasi ini, seseorang memerlukan waktu yang cukup lama. Meski demikian, media pembelajaran video animasi ini sangat membantu siswa dalam mempelajari materi karena siswa tidak perlu mendengarkan penjelasan guru seperti metode ceramah, akan tetapi dengan media pembelajaran video animasi siswa hanya cukup menonton dan menyimak pemaparan materi yang tersaji.

Pembuatan media pembelajaran video animasi ini didasarkan pada penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Raihanati., dkk (2020) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* layak digunakan dalam pembelajaran karena penggunaannya yang mudah dan sangat membantu guru dan siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Contoh aplikasi lain yang mudah digunakan dalam membuat video animasi adalah *Doratoon*. *Doratoon* merupakan suatu platform yang dapat digunakan dalam proses pembuatan video pembelajaran berbasis animasi. Platform tersebut memiliki fitur untuk menambahkan karakter, gambar, background, musik pengiring, menyisipkan audio yang memaparkan penjelasan materi. Penggunaan aplikasi *Doratoon* untuk pembelajaran masih dapat dikatakan tidak banyak digunakan. Kebanyakan guru membuat media pembelajaran video animasi ini menggunakan aplikasi *Powtoon*. Akan tetapi, peneliti lebih tertarik menggunakan *Doratoon* dalam pembuatan video animasi karena platform *Doratoon* ini lebih ringan dan lengkap untuk digunakan. Pengguna yang ingin menggunakan platform *Doratoon* untuk membuat video animasi dapat mengunjungi laman <https://Doratoon.com/>.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti bermaksud untuk merancang suatu penelitian dengan merancang dan menciptakan suatu media

pembelajaran yaitu video pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran IPS dalam konteks materi Konsep Budaya Indonesia. Maka dari itu, judul dalam penelitian ini adalah **“Rancang Bangun Media Video Animasi Konsep Budaya Indonesia Pada Pelajaran IPS di Sekolah Dasar”**.

Dalam proses perancangan dan penciptaan video pembelajaran berbasis animasi, peneliti akan memanfaatkan platform *Doratoon* yang lebih nyaman dan mudah digunakan. Dalam pembuatan gambar yang dibutuhkan untuk mengisi video animasi tersebut peneliti akan memanfaatkan gambar di internet seperti *freepik*, *png wing*, *png egg* dan lain sebagainya. Video animasi yang dibuat akan menampilkan teks, gambar, audio narasi dan musik dengan background yang menarik. Untuk narasi dalam video, peneliti menggunakan *Prosa.ai* sebagai platform pengubah *text to speech* secara gratis dan terbatas dengan waktu satu bulan pemakaian. Dengan terciptanya video pembelajaran berbasis animasi tersebut, peneliti berharap dapat memberikan makna bagi para penontonnya khususnya bagi siswa yang akan mempelajari materi Konsep Budaya Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka terdapat beberapa rumusan masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran video animasi Konsep Budaya Indonesia di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana uji kelayakan terbatas media pembelajaran video animasi Konsep Budaya Indonesia di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran video animasi Konsep Budaya Indonesia di Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini terbagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk merancang dan menciptakan media pembelajaran video animasi untuk kebutuhan pendidikan. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk menjelaskan rancangan dari media pembelajaran video animasi Konsep Budaya Indonesia di Sekolah Dasar.
2. Untuk menganalisis uji kelayakan terbatas media pembelajaran video animasi Konsep Budaya Indonesia di Sekolah Dasar.
3. Untuk memaparkan respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran video animasi Konsep Budaya Indonesia di Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diperoleh dalam penelitian ini antara lain:

1. Secara teoritis

Hasil dari penelitian dapat menambah wawasan pengetahuan dan referensi mengenai media pembelajaran video animasi khususnya pada mata pelajaran IPS materi konsep budaya Indonesia.

2. Secara praktis

- a. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini diharapkan anak dapat memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan dengan belajar melalui media pembelajaran video animasi konsep budaya Indonesia.

- b. Bagi Guru

Memberikan pengetahuan tentang media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk proses pembelajaran dan menambah koleksi media yang dapat digunakan oleh guru dalam memberikan materi IPS kepada siswa dengan memanfaatkan teknologi digital.

- c. Bagi Sekolah

Memberikan tambahan variasi media yang menyenangkan dan dapat digunakan dalam kegiatan belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS materi konsep budaya Indonesia.

- d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dan memberikan kesempatan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa khususnya pada mata pelajaran IPS materi konsep budaya Indonesia.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran lebih jelas tentang isi dari keseluruhan penelitian ini disajikan dalam struktur organisasi penelitian. Adapun struktur organisasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang merupakan bagian awal dari penelitian ini. Bagian pada bab ini menguraikan tentang latar belakang dari penelitian, rumusan masalah yang berkaitan dengan batasan masalah yang dibahas dalam penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi yang menggambarkan keseluruhan dari penelitian yang dilakukan.

Bab II Tinjauan Pustaka yang berisi tentang teori-teori yang mendukung penelitian ini. Teori-teori tersebut berasal dari sumber-sumber yang relevan dengan penelitian ini melalui buku dan jurnal. Adapun kajian pustaka dari penelitian ini yaitu membahas tentang media pembelajaran, video animasi, konsep budaya Indonesia, pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dan penelitian yang relevan.

Bab III Metode Penelitian berisi tentang deskripsi mengenai metode penelitian yang digunakan, desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan berisi tentang temuan-temuan penelitian berdasarkan hasil analisis data yang sesuai dengan rumusan permasalahan penelitian. Adapun pembahasan dalam penelitian ini yaitu berisi tentang uraian secara jelas tentang temuan dalam penelitian sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini.

Bab V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi berisi tentang penafsiran dan pemberian makna peneliti terhadap hasil analisis dari temuan dalam penelitian. Bab ini secara jelas memberikan simpulan secara keseluruhan penelitian serta saran atau rekomendasi dari peneliti.