

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam proses pendidikan di sekolah, belajar merupakan salah satu kegiatan yang paling pokok. Belajar dipandang sebagai proses alami yang dapat membawa perubahan pada pengetahuan, tindakan, dan perilaku seseorang. Berhasil atau tidaknya siswa dalam pembelajaran tergantung pada proses pembelajarannya. Pembelajaran merupakan proses yang dihasilkan melalui keterlibatan aktif individu dalam merefleksikan pengalaman dan tindakan yang ia praktikkan di lingkungan tertentu (M. Huda, 2013, hlm. 38). Sehingga dalam hal ini diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri. Kemandirian dalam belajar menjadi suatu hal yang harus diupayakan dalam pembelajaran di kelas.

Idealnya pelajar Indonesia merupakan pelajar mandiri, yaitu bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya. Sedangkan elemen kunci dari mandiri terdiri dari kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi serta regulasi diri (Kemendikbud, 2021). Dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Proses Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah dinyatakan bahwa kemandirian belajar merupakan penentu keberhasilan belajar siswa. Siswa tidak lagi tergantung pada penjelasan detail guru dalam setiap materi, namun diharapkan siswa dapat menciptakan kegiatan belajarnya sendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Rochmah (2015) siswa yang mandiri akan mampu merencanakan, menetapkan, serta mengevaluasi belajar pada saat pembelajaran teori maupun praktik, sehingga siswa mampu meningkatkan kinerja belajar dan mampu mencapai prestasi belajar yang baik (dalam Labudasari, 2018, hlm. 58).

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan selama pembelajaran tatap muka di salah satu sekolah di Kabupaten Garut, masih terdapat banyak siswa yang terbiasa dengan pembelajaran jarak jauh (daring). Siswa tidak hadir dalam pembelajaran, abai terhadap tugas yang diberikan guru, dan pasif dalam aktivitas pembelajaran. Sebagian siswa bahkan lebih banyak bermain sehingga tidak memiliki

kepercayaan diri ketika diminta menjawab pertanyaan dari tugas yang sudah diberikan. Kurangnya inisiatif dari siswa menyebabkan kegiatan pembelajaran tidak hidup. Sebaliknya, jika kemandirian belajar siswa terbentuk akan sangat memiliki kemauan dan keingintahuan siswa mengenai pengetahuan semakin berkembang dan maju. Selain itu, kemandirian belajar yang dimiliki siswa merupakan bekal yang dapat mempengaruhi kesuksesan di masa yang akan datang.

Rendahnya kemandirian belajar siswa kelas II di salah satu sekolah di Kabupaten Garut disebabkan karena tidak menariknya proses pembelajaran, di mana penggunaan media selama proses pembelajaran masih belum sering diterapkan. Guru terkadang memiliki keterbatasan dalam mengolah informasi dan juga mempresentasikan pembelajaran terutama pembelajaran yang bersifat abstrak di dalam kelas, sehingga siswa menjadi mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran dan mengakibatkan pemahaman konsep siswa rendah. Proses pembelajaran juga sering menggunakan alat dan bahan ajar yang masih konvensional, seperti gambar-gambar pada buku. Belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran menjadikan peserta didik bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran. Pentingnya penggunaan media pembelajaran dikemukakan dalam penelitian Kurniawan dan Trisharsiwi, 2016 (dalam Novita, 2019, hlm. 65) bahwa media pembelajaran, menjadikan peserta didik senang, tertarik, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung juga hasil belajar dapat diperoleh dengan maksimal. Dalam proses belajar mengajar, guru SD harus bisa memanfaatkan media pembelajaran yang lebih modern secara kreatif sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Media pembelajaran menjadi salah satu bagian penting yang mendukung proses berlangsungnya pembelajaran, membuat proses pembelajaran tidak terlalu monoton, serta membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Hamalik (dalam Kurniasih, dkk., 2020, hlm. 142) mengatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran mampu menumbuhkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam pembelajaran, serta dapat membawa dampak psikologis terhadap siswa. Jenis-jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan karakter kemandirian belajar siswa diantaranya buku cerita bergambar

dan video animasi. Video animasi adalah media *audible* (dapat didengar) dan media *visible* (dapat dilihat) yang artinya media tersebut dapat memperlihatkan tampilan video serta suara kepada siswa. Media video animasi sewajarnya memiliki pesan-pesan yang positif yang disisipkan melalui adegan maupun dialog dalam film.

Nilai yang terkandung dari hasil temuan Magnesen (dalam Muslimah, 2020, hlm 1473) mengatakan bahwa setiap siswa hanya belajar 10% dari yang dibaca, 20% dari yang didengar, 30% dari yang dilihat, 50% dari yang dilihat dan didengar, 70% dari yang dikatakan, dan 90% dari yang dikatakan dan dilakukan. Dengan demikian, unsur visual bergerak dan audio pada video animasi ini lebih memudahkan peserta didik belajar jika dibandingkan menggunakan kata-kata dan gambar saja seperti yang ada pada media buku cerita bergambar. Adegoke, 2011 (dalam Rosmilasari, 2018, hlm. 185) meneliti tentang penggunaan animasi, narasi, dan teks sebagai cara untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Penggabungan ketiga unsur tersebut ternyata mampu meningkatkan daya ingat siswa dan siswa dapat mengimplementasikan pengetahuannya. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Ogochukwu (2010) yang menunjukkan bahwa presentasi multimedia yang memuat animasi ternyata mampu menarik minat siswa, keterlibatan dalam belajar, membuat pembelajaran menyenangkan, dan siswa mulai menyukai pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti memiliki pemikiran untuk mengembangkan media video animasi yang bertujuan untuk menumbuhkan karakter mandiri belajar siswa di kelas II Sekolah Dasar khususnya pada subtema “Tugasku Sehari-hari di Rumah” pembelajaran 3.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan rumusan masalah umum penelitian ini yaitu “Bagaimanakah Pengembangan Media Video Animasi untuk Menumbuhkan Karakter Mandiri Belajar Siswa di Kelas II Sekolah Dasar?”.

Untuk menjawab rumusan permasalahan tersebut, maka dibuat beberapa pertanyaan penelitian yang disajikan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran untuk siswa di kelas II Sekolah Dasar saat ini?
2. Bagaimana proses desain media video animasi untuk menumbuhkan karakter mandiri belajar siswa di kelas II Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kelayakan dari ahli mengenai media video animasi untuk menumbuhkan karakter mandiri belajar siswa kelas II di Sekolah Dasar?
4. Bagaimana produk akhir pengembangan media video animasi untuk menumbuhkan karakter mandiri belajar siswa kelas II di Sekolah Dasar?
5. Bagaimana karakter kemandirian belajar siswa setelah menggunakan video animasi “Aku Bisa Sendiri”?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran untuk siswa di kelas II Sekolah Dasar saat ini.
2. Mendeskripsikan proses desain media video animasi untuk menumbuhkan karakter mandiri belajar siswa kelas II di Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan kelayakan dari ahli mengenai media video animasi untuk menumbuhkan karakter mandiri belajar siswa kelas II di Sekolah Dasar.
4. Mendeskripsikan produk akhir pengembangan media video animasi untuk menumbuhkan karakter mandiri belajar siswa kelas II di Sekolah Dasar.
5. Mendeskripsikan karakter kemandirian belajar siswa setelah menggunakan video animasi “Aku Bisa Sendiri”.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya. Selain itu, penelitian ini juga memberikan pengetahuan kepada peneliti dan pembaca dalam mengembangkan media video animasi untuk menumbuhkan karakter mandiri belajar siswa kelas II Sekolah Dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak terkait dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Bagi Siswa

Media video animasi ini dapat memberi contoh kebiasaan baik mengenai nilai-nilai karakter mandiri belajar berdasarkan kehidupan sehari-hari peserta didik agar lebih mudah dipahami, sehingga peserta didik tidak bergantung pada orang lain dalam aktivitas belajarnya.

2. Bagi Guru

Video animasi ini dapat dijadikan referensi, sumber belajar, dan media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka.

3. Bagi Sekolah

Media video animasi ini dapat membantu sekolah dalam menambah referensi media pembelajaran untuk menumbuhkan karakter mandiri belajar pada peserta didik.

4. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan kesempatan dan pengalaman untuk mengembangkan media pembelajaran bagi siswa kelas II Sekolah Dasar dalam menumbuhkan karakter mandiri belajar.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I berisi uraian pendahuluan yang terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.
2. BAB II berisi landasan teori yang terdiri dari tinjauan pendidikan karakter, karakter mandiri belajar, media pembelajaran, dan video animasi. Pada bab ini juga terdapat penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan definisi operasional.

3. BAB III berisi metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, dan analisis data.
4. BAB IV berisi temuan dan pembahasan yang berkaitan dengan penelitian ini. Untuk menjawab rumusan masalah, bab ini berisi proses desain awal, hasil penilaian, dan produk akhir media video animasi. Pada bab ini juga terdapat keterbatasan penelitian.
5. BAB V merupakan penutup yang berisi simpulan dari hasil penelitian dan rekomendasi untuk pembaca.