

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan nasional memiliki peran penting dalam memperluas kemampuan individu dan membentuk karakter dan budaya yang layak bagi bangsa. Akan tetapi, secara mendasar setiap siswa memiliki potensi yang perlu dikembangkan termasuk aspek kognitif, sosial, moral, spiritual dan lain-lain. Oleh sebab itu, pendidikan tidak terbatas pada perolehan pengetahuan akademis, teoritis dan kognitif saja, melainkan pendidikan harus mengakomodasi tumbuh kembang siswa sesuai dengan perkembangannya.

Siswa sekolah dasar merupakan usia emas untuk memperoleh dasar-dasar pengetahuan. Oleh karena itu, jika mereka tidak diperkenalkan dengan budaya Indonesia sejak dini, anak-anak ini akan mengalami krisis pengetahuan budaya Indonesia. Dengan demikian, upaya menghidupkan kembali budaya Indonesia di sekolah dasar sangat perlu dilaksanakan dengan sinergi yang baik antara sekolah, keluarga dan masyarakat (Yayuk & Ekowati, 2017, hlm. 460). Penguatan pendidikan karakter dan pendidikan kebudayaan saat ini perlu diimplementasikan untuk mengatasi krisis moral dan budaya dengan cara pembelajaran di sekolah harus mengedepankan nilai-nilai karakter dan budaya.

Tujuan pemajuan kebudayaan yang dinyatakan dalam UU Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, antara lain adalah untuk mengembangkan nilai-nilai luhur budaya dan memperkaya keanekaragaman budaya serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Bahkan menurut Effendy dalam Kominfo Tahun 2021 bahwa usaha memajukan kebudayaan menjadi sangat penting di era tantangan abad 21, pemanfaatan budaya tersebut dapat dijadikan untuk membangun karakter bangsa yang kuat, meningkatkan ketahanan budaya dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Tindakan pemajuan kebudayaan tidak hanya dilakukan untuk memajukan saja, tetapi kini tugas dan tanggung jawab pendidikan menjadi sangat penting dalam mensosialisasikan tentang budaya Indonesia. Bukan hanya menumbuhkan rasa cinta, tetapi mengenalkan karena bisa jadi anak belum mengenal macam-macam

budaya sebagai produk budaya bangsa yang perlu kita hargai dan kita terima sebagai suatu anugerah tuhan yang maha kuasa.

Menurut Mendikbud (2017) UNESCO mengakui Indonesia memiliki keberagaman budaya yang sangat besar, dengan itu masyarakat Indonesia perlu melakukan inventarisasi dan melakukan pelestarian budaya agar tidak punah di era modernisasi saat ini. Dalam Kemendikbud (2022) mengenai implementasi kurikulum merdeka juga dikatakan bahwa kini pembelajaran di sekolah dapat menambahkan muatan lokal yang sesuai dengan karakteristik daerahnya. Integrasi muatan lokal dapat dilakukan pada seluruh mata pelajaran sebagai bagian dari pengembangan karena pada dasarnya pendidikan itu berakar pada budaya bangsa, artinya setiap kondisi budaya dan karakteristik setiap daerah memiliki ruang yang cukup luas untuk berada di kurikulum.

Kurikulum 2013 memperkenalkan program dengan tujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir tingkat tinggi (HOTS). Berpikir HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) merupakan kemampuan untuk memecahkan masalah dan pengambilan keputusan yang kompleks melalui proses berpikir yang kritis, reflektif dan kreatif. Pembelajaran abad 21 menekankan pada pengembangan keterampilan dan kompetensi yang berhubungan dengan kemampuan berpikir seperti kritis, komunikasi, kreativitas dan kolaborasi. Dalam konteks pembelajaran abad 21, penggunaan berpikir HOTS sangat penting karena kemampuan ini memungkinkan peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang kompleks, mengambil keputusan yang tepat dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pembelajaran.

Kecakapan abad 21 ini menggabungkan antara kemampuan kognitif, sikap, keterampilan dan kemampuan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai modal dalam menghadapi persaingan di abad 21. Pembelajaran di sekolah dasar saat ini dituntut untuk mengimplementasikan pembelajaran dengan kehidupan abad 21. Selain itu, pembelajaran abad 21 memiliki keterkaitan yang erat dengan teknologi. Teknologi memungkinkan pembelajaran menjadi lebih efisien, efektif dan menarik bagi peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran saat ini perlu disesuaikan dengan pengaplikasian TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). Menurut Wijayanto dkk. (2018,

hlm. 107) TPACK merupakan pendidik harus memiliki kompetensi pengetahuan serta keterampilan yang holistik dan komprehensif dalam segala hal yang meliputi konten, materi, ilmu serta teknologi. Dengan penjelasan di atas, guru dituntut memiliki keterampilan dalam mengintegrasikan teknologi dengan konten pembelajaran agar dapat memfasilitasi kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien.

Pada kegiatan pembelajaran, terdapat berbagai komponen yang saling terkait dan membentuk suatu sistem kesatuan yang utuh, sehingga satu komponen dapat mempengaruhi komponen lainnya. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat delapan komponen diantaranya tujuan pendidikan, pendidik, peserta didik, isi pelajaran, teknik/metode, alat bantu/media dan evaluasi. Komponen-komponen tersebut berinteraksi dalam mengembangkan pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Peranan penting dalam pembelajaran dimiliki oleh media pembelajaran sebagai salah satu komponen pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan kejelasan pesan pembelajaran dengan berfungsi sebagai alat bantu yang efektif. Pemanfaatan media pembelajaran dapat memperbaiki produktivitas belajar siswa dan memperkuat konsentrasi peserta didik pada kegiatan pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar kepada siswa dalam ikut terlibat aktif di dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018, hlm. 171). Melalui penelitian Gunawan dkk. (2022, hlm. 45) mengemukakan kesimpulan bahwa pemanfaatan media pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap kemajuan siswa dalam proses belajar mengajar, terlebih kini media pembelajaran bukan hanya bisa diakses di dalam kelas saja tetapi bisa diakses melalui jarak jauh serta penerapan media pembelajaran memperoleh banyak hasil positif terhadap pembelajaran.

Perangkat pembelajaran memiliki peran dalam pengembangan moral dan budaya siswa. Mengerjakan perangkat pembelajaran yang tepat dan lengkap sangat penting bagi pendidik, jika pendidik mampu memberikan pengajaran dengan baik, maka siswa akan menerima pelajaran dengan efektif dan memperoleh pemahaman yang lebih baik. Secara umum, keterlibatan fisik siswa dalam pengalaman pembelajaran dan penggunaan contoh konkret lebih efektif dalam meningkatkan

daya ingat siswa dibandingkan dengan hanya mendengarkan ceramah yang bersifat abstrak. (Maryani dkk., 2019, hlm. 37).

Karakteristik yang dimiliki oleh setiap peserta didik pasti berbeda, menurut teori kognitif Piaget dalam (Anditiasari & Dewi, 2021, hlm. 99) bahwa pada rentang usia 7-12 tahun, anak mengalami tahap operasional konkret yang menunjukkan kemampuan berpikir terkait objek konkret dengan penerapan pada proses berpikir. Menurut (Bujuri, 2018, hlm. 46) bahwa anak pada usia 9-10 tahun atau pada jenjang kelas empat SD telah mampu memahami keterkaitan dan hubungan antara elemen-elemen yang berbeda sehingga mampu mempelajari materi pembelajaran tentang sejarah (agama, budaya, kerajaan, penjajahan dan topik lain yang sejenis). Secara keseluruhan, anak-anak pada rentang usia ini lebih memahami hal-hal yang berwujud dan kemampuan berpikirnya masih berhubungan dengan benda-benda atau hal konkret.

Senada dengan karakteristik pembelajaran IPS yaitu meliputi pengenalan konsep yang relevan dengan kehidupan masyarakat agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis dan memiliki keterkaitan yang tinggi dalam mengatasi masalah (Hidayat, 2020, hlm. 147). Selain itu pembelajaran IPS juga diharapkan dapat melatih peserta didiknya dalam bersikap santun, arif dalam menyikapi suatu masalah sosial (Marhayani, 2018, hlm. 70). Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS harus menonjolkan pengalaman konkret dan mendorong perkembangan nilai-nilai budaya dan karakter pada peserta didik. Pendidikan karakter melibatkan pengembangan nilai-nilai seperti agama, Pancasila, tujuan pendidikan nasional dan budaya. Dalam konteks pendidikan karakter, kebudayaan memiliki peranan krusial sebagai salah satu sumber nilai, sehingga dalam proses pembelajaran perlu ditekankan agar peserta didik mengembangkan rasa cinta dan penghargaan terhadap keanekaragaman budaya Indonesia.

Indonesia, sebagai negara yang terdiri dari banyak pulau, memiliki kekayaan yang melimpah baik dari segi alam maupun adat dan budaya yang beragam. Banyaknya suku, tradisi, rumah adat, pakaian tradisional dan Bahasa yang dimiliki oleh setiap daerah di Indonesia mencerminkan keanekaragaman yang ada, salah satu contohnya adalah rumah adat. Rumah adat merupakan pola perilaku dan

kebiasaan yang menjadi ciri khas suatu masyarakat, penyebaran rumah adat di Indonesia dapat dikatakan cukup tersebar di berbagai daerah. Walaupun rumah adat masih ada hingga saat ini, namun banyak siswa sekolah dasar saat ini yang kurang mengenal dan mempelajari kebudayaan rumah adat yang ada di Indonesia. Sejalan dengan pendapat Abdulghani & Sati (2020, hlm. 44) bahwa pembelajaran dan wawasan mengenai rumah adat saat ini kurang diperhatikan karena kurangnya media pembelajaran yang menunjang, sehingga mulai menghilangnya informasi rumah adat di kalangan pelajar dan masyarakat.

Dendi & Suarno (2015, hlm. 118) mengemukakan bahwa materi dalam pembelajaran IPS yang diajarkan kebanyakan bersifat teoritis, sehingga dibutuhkan Waktu yang relatif lama untuk memahami materi-materi tersebut. Sebagaimana yang terdapat pada buku tematik kelas IV yang digunakan bagi SD yang menerapkan kurikulum 2013 bahwa materi rumah adat hanya disajikan nama rumah adat dan asal daerahnya dalam tabel tanpa ada gambar serta penjelasan yang khusus pada setiap rumah adatnya, sedangkan pada buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang digunakan bagi SD yang menerapkan kurikulum merdeka bahwa buku tersebut hanya menyajikan beberapa rumah adat serta asal daerahnya tanpa ada penjelasan yang lebih mendalam. Dengan itu, adanya keterbatasan materi keragaman rumah adat yang tidak terdokumentasikan secara meluas pada buku-buku yang tersedia.

Selanjutnya, permasalahan juga ditemukan dalam proses pembelajaran di SDN 090 Cibiru bahwa sekolah dasar tersebut masih jarang menggunakan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pemanfaatan teknologi untuk menjelaskan berbagai materi, salah satunya materi keragaman budaya. Materi keragaman budaya di sekolah dasar tersebut, masih bergantung pada penggunaan benda-benda konkret sebagai media pembelajaran utama. Kendala yang dihadapi dalam menjelaskan materi rumah adat, yaitu guru merasa kesulitan menjelaskan konsep yang tidak dapat dihadirkan secara visual karena rumah adat tersebut tidak dapat dilihat secara langsung. Namun, meminta siswa untuk mengunjungi daerah tersebut untuk melihat rumah adat menjadi hal yang sulit dilakukan. Keterbatasan pengalaman langsung dalam melihat rumah adat menyebabkan siswa merasa kurang memahami dan mengetahui banyak tentang

rumah adat, mengingat mereka jarang memiliki kesempatan untuk melihatnya secara langsung.

Selain itu, ditemukan juga permasalahan di SD Plus Al-Ghifari bahwa sekolah dasar tersebut sudah menerapkan penggunaan media pembelajaran digital secara rutin dalam proses pembelajaran, khususnya dalam materi keragaman budaya. Pembelajaran sudah sering menggunakan video, namun video tersebut diambil dari *YouTube* bukan buatan guru sehingga tidak sepenuhnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi siswa, meskipun materi rumah adat telah disampaikan, siswa masih kurang mengenal dan memahami rumah adat di Indonesia, serta siswa merasa bahwa video yang digunakan masih monoton karena hanya menampilkan gambar dan teks tanpa variasi yang berbeda dengan yang terdapat dalam buku.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka pembelajaran dapat dilakukan dengan memunculkan media pembelajaran, mengingat penerapan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tidak bisa diabaikan. Dengan merancang materi pembelajaran yang menarik, pendidik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang optimal dari target pembelajaran yang diharapkan oleh pendidik yaitu tercapainya kompetensi, sehingga materi yang bersifat abstrak maupun konkret harus diajarkan melalui media agar dapat terbantu dengan visualisasi media (Pakpahan, 2022, hlm. 606). Media berperan sebagai sarana berbagi informasi. Selain itu, media adalah berbagai benda, orang, dan lingkungan yang digunakan untuk menciptakan kondisi bagi penerima informasi untuk memperoleh informasi (Azhar, 2017, hlm. 18).

Terdapat banyak jenis media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar sesuai dengan karakteristik mata pelajaran tersebut. Salah satu media pembelajaran interaktif adalah animasi. Keunggulan media pembelajaran animasi adalah memiliki tampilan yang menarik dalam bentuk gambar bergerak yang dapat dipadukan dengan suara dan dapat dioperasikan secara mandiri oleh siswa sehingga memiliki pengalaman yang seru dan menyenangkan (Bulkani dkk., 2022, hlm. 68). Media animasi dapat dikatakan menyenangkan bagi pendidik maupun siswa. Selain itu, konsep abstrak maupun konkret dalam pembelajaran mudah untuk disajikan, ditampilkan, dan disampaikan jika menggunakan media pembelajaran animasi.

Video animasi merupakan video berbasis animasi yang dapat menyajikan materi yang sulit dijelaskan secara konkret. Berdasarkan penelitian Lindstrom (1994) (dalam Sari dkk., 2020) bahwa seseorang hanya dapat memperoleh 15% informasi dari visual dan 30% dari visual dan audio, maka video animasi dianggap sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang efektif di sekolah dasar, terutama dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan penelitian Ponza dkk. (2018, hlm. 17) bahwa menggunakan media video animasi dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas dan pendidik merasa terbantu dengan adanya media yang dihasilkan. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, penting untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan tahap perkembangan kognitif siswa, sebagaimana pada salah satu penerapan teori perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran adalah dengan memastikan bahan pelajaran yang diajarkan terasa baru namun tidak terlalu asing bagi siswa. Maka dari itu kebaruan dari video animasi yang akan peneliti kembangkan yaitu video animasi *pop-up book* pada materi keragaman rumah adat di Indonesia.

Video animasi tersebut dibuat menggunakan aset-aset yang baru, desain rumah adatnya tidak terlepas dari aturan rumah adat itu sendiri, video tersebut juga akan terdapat penjelasan secara rinci karena mengingat *pop-up book* belum banyak digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar dan relatif mahal. Oleh karena itu, pengembangan video animasi *pop-up book* dalam pembelajaran IPS dapat digunakan dan dapat bermanfaat bagi pengguna. Video dapat dimanfaatkan dan mudah digunakan serta dapat diakses dengan efektif oleh siapa pun, sehingga semua pengguna dapat mencoba video yang telah dikembangkan tanpa harus mengeluarkan banyak waktu dan biaya.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis merasa penting untuk melakukan penelitian yang diberi judul **“Pengembangan Media Video Animasi *Pop-Up Book* Rumah Adat di Indonesia dalam Pembelajaran IPS di SD”** agar pembelajaran materi ini lebih bermakna.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut.

Agnia Rahmi, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI POP-UP BOOK RUMAH ADAT DI INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Bagaimana pengembangan media video animasi *pop-up book* rumah adat di Indonesia dalam pembelajaran IPS?
2. Bagaimana kelayakan media video animasi *pop-up book* rumah adat di Indonesia untuk dijadikan media dalam pembelajaran IPS?
3. Bagaimana tanggapan siswa dan guru terhadap penggunaan media video animasi *pop-up book* rumah adat di Indonesia dalam pembelajaran IPS?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media video animasi *pop-up book* rumah adat di Indonesia dalam pembelajaran IPS.
2. kelayakan media video animasi *pop-up book* rumah adat di Indonesia untuk dijadikan media dalam pembelajaran IPS.
3. Untuk mendeskripsikan tanggapan siswa dan guru terhadap penggunaan media video animasi *pop-up book* rumah adat di Indonesia dalam pembelajaran IPS.

1.4 Manfaat Penelitian

Berikut adalah beberapa manfaat yang dapat dihasilkan dari penelitian ini.

1. Manfaat Teoritis

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat menambah pengetahuan, referensi dan variasi belajar pada pembelajaran di kelas IV SD.

2. Manfaat Praktis

Berikut adalah beberapa manfaat praktis yang dapat dirasakan oleh beberapa pihak.

a. Bagi Siswa

Mendapatkan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk memahami materi pelajaran.

b. Bagi Guru

Mendapat gagasan baru mengenai media pembelajaran yang bisa diterapkan baik di kelas maupun dalam proses belajar jarak jauh guna memudahkan proses penyampaian materi.

c. Bagi Peneliti

Agnia Rahmi, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI POP-UP BOOK RUMAH ADAT DI INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Meningkatkan kompetensi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran melalui penambahan pengetahuan dan keterampilan yang lebih luas dan mendalam.

d. Bagi Sekolah

Menambah variasi media pembelajaran keragaman rumah adat.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi terstruktur dalam 5 (lima) BAB yang masing-masing membahas cakupan dari awal hingga akhir penelitian. Kelima bagian tersebut mencakup:

BAB I terdiri dari pengantar yang membahas latar belakang penelitian yang membuat peneliti mengambil penelitian ini, beberapa sumber yang mendukung penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian yang akan dihasilkan

BAB II berisi mengenai teori-teori yang digunakan untuk menguatkan penelitian yang akan dilakukan.

BAB III menjelaskan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian dan pengambilan data, sehingga dapat memberikan gambaran tentang penerapan penelitian di lapangan.

BAB IV menjelaskan hasil dan pembahasan temuan penelitian yang telah dilakukan.

BAB V menjelaskan interpretasi dari hasil temuan dan pembahasan yang telah dilakukan pada bagian sebelumnya, dan akan disajikan dalam bentuk simpulan, implikasi, dan rekomendasi.