

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu dasar atau pondasi yang harus dibangun dalam hidup dengan sebaik-baiknya. Pendidikan juga dapat meningkatkan kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian serta keterampilan yang bermanfaat baik bagi diri sendiri dan masyarakat umum. Menurut Nurkholis (2013) Pendidikan adalah sebuah proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Penekanan pendidikan lebih fokus pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu maupun masyarakat di samping juga fokus dengan transfer ilmu dan kepribadian. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1, Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh manusia secara sadar dan terencana agar mampu mengembangkan potensi dalam dirinya melalui sebuah proses pembelajaran. Dapat dikatakan pendidikan adalah hasil dari peradaban manusia untuk selalu mengembangkan potensi dalam dirinya. Menurut Kosidah & Septian (2020) Pendidikan di sekolah dasar adalah salah satu faktor yang sangat penting, karena pada jenjang sekolah dasar potensi anak sedang berkembang dan juga pada jenjang ini dijadikan sebagai pondasi awal terhadap kemampuan belajar pada jenjang berikutnya. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar yakni , faktor guru, siswa, lingkungan, sarana dan prasarana. Usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yakni salah satunya dengan

meningkatkan sumber daya manusia, dalam hal ini adalah guru. Dalam mengajar tidak hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan tetapi juga agar ilmu pengetahuan atau materi yang ditransfer dapat dipahami dengan mudah. Hal yang dapat dilakukan adalah dengan menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan juga menyenangkan sehingga dapat menjadikan siswa menjadi semangat untuk mengikuti pembelajaran dan ilmu pengetahuan atau materi yang ditransfer dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami.

Menurut Rasvani & Wulandari (2021) Pada era perkembangan teknologi seperti saat ini memiliki pengaruh yang signifikan pada semua aspek kehidupan manusia khususnya pada dunia pendidikan yakni salah satunya pemanfaatan hasil teknologi pada sarana penunjang proses belajar yaitu media pembelajaran. Dalam melaksanakan pembelajaran guru dituntut untuk dapat memanfaatkan sarana penunjang proses belajar yaitu media pembelajaran secara maksimal.

Kata media berasal dari Bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harafiah memiliki arti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media pembelajaran atau pengajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi, pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran (Wahid, 2018). Media pembelajaran memiliki pengaruh yang positif sehingga dapat merubah tingkah laku dan sikap ke arah perubahan yang lebih baik, yang lebih kreatif dan dinamis.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh dan membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia baik dalam hal ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan. Dengan adanya perkembangan teknologi, agar pendidikan tidak tertinggal perkembangan zaman dan perkembangan teknologi, maka perlu diadakan penyesuaian terutama yang berkaitan dengan faktor pengajaran di sekolah.

Menurut Mashuri & Budiyo (2020) Animasi terbentuk dari kumpulan gambar bergerak berupa objek yang diberikan efek tertentu sehingga terlihat lebih realistis dan menarik. Objek yang terdapat pada animasi bisa berupa benda hidup atau benda tak hidup. Sebuah animasi terlihat menarik karena diberikan perpaduan warna dan tulisan-tulisan pendukung dengan tepat, dan animasi akan menjadi lebih menarik jika diberikan suara atau audio. Jadi, video animasi adalah sebuah media gambar bergerak yang tersusun secara khusus yang berasal dari berbagai objek dan tergabung dari media audio dan media visual yang bertujuan untuk dapat menarik perhatian siswa dan dapat membantu menyampaikan pesan atau informasi dengan lebih mudah. Penggunaan media video animasi sebagai media pembelajaran memiliki peranan penting yaitu karena media video animasi dapat memvisualisasikan materi yang akan diajarkan atau yang sulit diajarkan oleh guru.

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebuah kegiatan penyajian informasi yang menggunakan komunikasi sebagai sarana utama untuk dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah diharapkan untuk dapat membantu siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang

lain, mengemukakan pendapat dan gagasan yang dimiliki dan dapat menggunakan kemampuan imajinatif dalam dirinya. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa karena dengan pembelajaran Bahasa Indonesia memungkinkan setiap individu untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman dan juga saling belajar.

Pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* merupakan pembelajaran berbasis masalah dimana dalam kegiatannya memiliki fokus pemecahan masalah yang nyata, dimana siswa melaksanakan diskusi, kerja kelompok dan umpan balik dengan tujuan dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam materi pembelajaran dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Menurut Lestari, dkk (2017) Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis yaitu *Problem Based Learning (PBL)*. Guru dapat mendesain pembelajaran dengan memberikan permasalahan yang melibatkan keterampilan berpikir siswa dan melibatkan proses menganalisis berdasarkan permasalahan yang nyata dan sebenarnya.

Di Indonesia masih banyak individu yang kurang dalam literasi atau kurang minat dengan membaca. Dalam membaca sebuah teks atau cerita pastilah menemukan yang namanya pokok pikiran. Letak sebuah pokok pikiran biasanya berada di kalimat utama. Kalimat utama bukan merupakan kalimat yang ada pada paragraf pertama karena kalimat utama bisa berada pada awal paragraf, pada akhir paragraf, atau bisa pada awal dan akhir paragraf. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya saat membaca sebuah teks atau

cerita masih banyak siswa yang kesulitan saat menentukan pokok pikiran karena masih banyak yang menganggap bahwa pokok pikiran selalu terletak pada kalimat utama yang berada pada kalimat pertama pada paragraf. Dengan kurangnya media yang digunakan saat menyampaikan materi tentang pokok pikiran dalam teks menjadi alasan kurangnya pemahaman siswa mengenai bagaimana cara menentukan pokok pikiran dalam teks. Dari hasil wawancara dengan wali kelas V di SD Negeri 1 Pandak Gede dapat diketahui bahwa sumber belajar yang digunakan seperti buku guru, buku siswa dan LKS. Media pembelajaran yang digunakan hanya buku dan gambar-gambar dan jika siswa hanya ditugaskan untuk membaca maka siswa cenderung merasa cepat bosan.

Berdasarkan penjelasan permasalahan di atas, maka dapat dikembangkan media pembelajaran video animasi materi pokok pikiran dalam teks pada muatan Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar. Sehingga judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Model *PBL* Materi Pokok Pikiran Dalam Teks Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 1 Pandak Gede”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

- 1.2.1 Minat siswa masih rendah dalam mengikuti pembelajaran.
- 1.2.2 Kurangnya literasi yang dilakukan oleh siswa.
- 1.2.3 Masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.2.4 Sumber belajar dan media pembelajaran yang terbatas dan kurang memadai.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, agar penelitian ini dapat dilakukan lebih optimal dan fokus maka pembatasan permasalahan dalam penelitian ini terbatas pada muatan materi pokok pikiran dalam teks, dengan siswa kelas V di SD Negeri 1 Pandak Gede dan dengan media pembelajaran video animasi berbasis model PBL.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah penelitian dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan di atas, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran video animasi berbasis model *PBL* materi pokok pikiran dalam teks pada muatan bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 1 Pandak Gede Tabanan?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis model *PBL* materi pokok pikiran dalam teks pada muatan bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 1 Pandak Gede Tabanan?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, adapun tujuan masalah yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran video animasi berbasis model *PBL* materi pokok pikiran dalam teks pada muatan bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 1 Pandak Gede Tabanan.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis model *PBL* materi pokok pikiran dalam teks pada muatan bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 1 Pandak Gede Tabanan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan pada penelitian ini yaitu dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media video animasi dan memberikan manfaat untuk menemukan fakta-fakta di lapangan mengenai penggunaan media pembelajaran dan mampu menentukan pokok pikiran dalam teks pada siswa kelas V sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain manfaat teoretis, penelitian ini juga memberikan manfaat secara praktis bagi siswa, guru dan peneliti lainnya dan mahasiswa.

a. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, siswa menjadi lebih tertarik terhadap materi ide pokok paragraf pada muatan Bahasa Indonesia, karena dalam penelitian ini menggunakan media video animasi. Dengan media video animasi penyampaian materi akan lebih

menarik dan menjadikan siswa tidak cepat bosan serta secara tidak langsung siswa menjadi lebih cepat dalam memahami materi yang disampaikan.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini, memberikan manfaat bagi guru karena guru mendapatkan referensi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa materi pokok pikiran dalam teks pada muatan Bahasa Indonesia.

c. Bagi Peneliti Lainnya

Dengan adanya penelitian ini, hasil penelitian yang dihasilkan dapat digunakan oleh peneliti lainnya sebagai referensi untuk mendalami penelitian yang sejenis dan juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan penggunaan media video animasi.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran. Media pembelajaran materi pokok pikiran dalam teks pada muatan Bahasa Indonesia dapat dikembangkan dalam bentuk video animasi dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

- 1.7.1 Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video animasi materi pokok pikiran dalam teks pada muatan Bahasa Indonesia kelas V siswa sekolah dasar.
- 1.7.2 Media pembelajaran ini dibuat dalam bentuk video animasi.

- 1.7.3 Media pembelajaran video animasi ini diharapkan dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang bersifat interaktif, menarik dan menyenangkan materi pokok pikiran dalam teks pada muatan bahasa Indonesia.
- 1.7.4 Di dalam media pembelajaran video animasi ini memuat materi pokok pikiran dalam teks pada muatan bahasa Indonesia pada Tema 1 kelas V sekolah dasar.
- 1.7.5 Media video animasi ini mengandung prinsip pembelajaran dimana media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran.
- 1.7.6 Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini penggunaannya dalam pembelajaran memerlukan laptop atau *handphone* untuk menontonnya.
- 1.7.7 Media pembelajaran video animasi ini dapat menarik perhatian siswa, karena siswa mendapatkan informasi dan mendapatkan penyampaian materi yang menarik dengan menyimak media video animasi yang disajikan.
- 1.7.8 Muatan materi dalam media video animasi disesuaikan dengan tema yang diajarkan di buku guru sehingga pengetahuan dan keterampilan siswa meluas sesuai dengan materi terkait.
- 1.7.9 Media video animasi ini diharapkan dapat memberikan visualisasi yang jelas terhadap materi yang akan disampaikan kepada siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan sebuah produk atau menyempurnakan sebuah produk yang sudah ada sebelumnya.

Pentingnya pengembangan ini adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi terkait. Pengembangan ini dilakukan untuk memperbaharui media-media pembelajaran yang selama ini sudah digunakan oleh guru di sekolah. Pada tema 1 subtema 2 muatan Bahasa Indonesia khususnya materi pokok pikiran dalam teks media yang digunakan masih dengan tulisan-tulisan yang ada di buku paket atau buku LKS dimana hal itu masih kurang efektif untuk dapat melatih siswa menyimak dan berfikir secara kritis. Pengembangan ini sangat penting karena dapat memotivasi guru untuk menyadari bahwa media pembelajaran sangat penting untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran di kelas dan penyampaian materi kepada siswa menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Tujuan dibuatnya media pembelajaran video animasi ini adalah sebagai sumber belajar untuk memberikan pengetahuan tentang bagaimana media pembelajaran yang baik, yang menarik dan yang mudah diaplikasikan dalam pembelajaran serta dapat memotivasi guru-guru di sekolah untuk berlatih dan lebih kreatif dalam menyiapkan media pembelajaran. Dengan begitu, diadakan penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi untuk mengetahui pengembangan, kelayakan dan efektivitas media pembelajaran video animasi materi pokok pikiran dalam teks pada muatan bahasa Indonesia.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi ini mengacu pada beberapa asumsi sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini menarik, interaktif, menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa,
- b. Media yang ada sebelumnya belum sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa sekolah dasar
- c. Media pembelajaran video animasi yang digunakan diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut

- a. Muatan materi media pembelajaran video animasi hanya tentang pokok pikiran dalam teks.
- b. Dalam penggunaan media video animasi membutuhkan laptop, proyektor dan speaker.

1.10 Definisi Istilah

Dalam penelitian ini digunakan istilah-istilah untuk menghindari kesalahpahaman, maka istilah-istilah tersebut perlu untuk diidentifikasi sebagai berikut.

- 1.10.1 Pengembangan adalah usaha yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk atau mengembangkan dan menyempurnakan sebuah produk yang sudah ada sebelumnya.
- 1.10.2 Media pembelajaran video animasi adalah media yang menyajikan materi dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan sebagai alat penyerapan informasi yang disajikan.

- 1.10.3 Media pembelajaran video animasi merupakan sebuah video yang berisi animasi gambar, tulisan dan suara serta scenario yang sudah disusun dengan bantuan gambar-gambar yang diperoleh pada aplikasi Kinemaster.
- 1.10.4 Muatan bahasa Indonesia adalah suatu muatan yang sangat penting pada setiap tema. Dengan muatan bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan intelektual dan literasi siswa.
- 1.10.5 Pokok pikiran adalah bagian dari sebuah paragraf yang merupakan ide utama dari sebuah paragraf.
- 1.10.6 Tingkat kelayakan produk adalah kemampuan suatu produk dapat bermanfaat dan berguna untuk siswa maupun guru dalam memahami isian materi terkait.

