

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aksara merupakan sistem tanda grafis atau simbol visual dari Bahasa yang digunakan masyarakat untuk berkomunikasi. Di bali pada awalnya aksara bali digunakan untuk menulis Bahasa asli masyarakat bali yaitu Bahasa Bali. Dalam perkembangannya, bahasa bali bisa ditulis dengan tulisan bali latin dan bisa juga ditulis dengan menggunakan tulisan bali yang disebut dengan aksara bali. Aksara bali merupakan Bahasa ibu bagi masyarakat bali. Aksara bali adalah suatu huruf tradisional masyarakat bali, biasanya sering digunakan saat menulis lontar untuk keperluan keagamaan, sastra, sejarah dan kalimat suci dalam sarana upacara umat hindu di bali. Maka dari itu aksara bali sangat penting untuk dipelajari dari sejak dini. Menurut Wendra (2007) aksara bali merupakan sarana yang vital untuk dapat lebih mengenal budaya bali secara mendalam karena aksara bali berfungsi sebagai sarana untuk menuliskan berbagai macam masalah keagamaan, adat istiadat, sastra dan sebagainya. Aksara bali merupakan akar dari budaya bali yang saat ini keberadaanya semakin terasingkan. Dalam perkembangan saat ini minat anak-anak untuk belajar aksara bali mulai berkurang.

Ada banyak faktor yang menyebabkan minat anak dalam mempelajari aksara bali berkurang, yaitu yang pertama karena adanya pengaruh globalisasi, yang membawa budaya luar masuk sehingga dapat

mengikis budaya yang sudah melekat dalam diri. Faktor lain yang menyebabkan minat anak berkurang yaitu pembelajaran online dirumah. Dilakukan wawancara kepada Ibu Dera selaku guru mata pelajaran Bahasa Bali pada tanggal 27 september 2021 Sistem pembelajaran *online* membuat minat anak berkurang dalam mempelajari aksara bali karena pembelajaran yang dilakukan melalui *Google Classroom* belum terlaksana secara maksimal. Pembelajaran dilakukan dengan mengirim foto materi yang berpedoman pada buku penunjang atau lembar kerja siswa yang lebih banyak berisikan teks dibandingkan ilustrasi penjelas, sehingga pembelajaran kurang menarik. Sehingga anak – anak cepat bosan dalam mempelajarinya. Sistem pembelajaran tersebut dirasa kurang efektif apalagi mata pelajaran Bahasa bali dengan materi aksara bali tergolong rumit. Metode pembelajaran tersebut yang kurang menarik dapat mengakibatkan berkurangnya minat siswa khususnya siswa sekolah dasar untuk mengenal lebih jauh tentang aksara bali. Selain itu media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi. Media pembelajaran sangat penting perannya dalam proses pembelajaran. Maka dari itu perlu dibuatkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Bali. Dari penulisan aksara bali dasar sampai membuat sebuah kalimat menggunakan aksara bali. Selain itu, media yang dikembangkan juga harus sesuai dengan karakteristik siswa juga.

Pada masa pandemi seperti saat ini, pembelajaran harus dikemas dengan menarik agar siswa tetap memahami pelajaran yang diberikan oleh

guru walaupun belajar dari rumah. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini, merupakan suatu hal yang mengembirakan dan harus bisa kita terima secara positif. Dengan pemanfaatan teknologi pengembangan pengetahuan seharusnya menjadi menarik khususnya dalam dunia pendidikan. Teknologi juga bisa dimanfaatkan sebagai bahan atau alat penunjang pendidikan. Dengan adanya teknologi akan mempermudah proses pembelajaran (Kurniawan, 2018:119). *Information technology* (IT) adalah istilah umum untuk teknologi yang bermanfaat untuk membantu seseorang dalam memberikan sebuah informasi.

Sebagai seorang guru hendaknya mampu menguasai bidang IT di dalam era perkembangan jaman ini. Salah satu pemanfaatan IT yang dapat digunakan adalah salah satunya media pembelajaran berupa video berbasis *sparkol videoscribe*. *Sparkol videoscribe* merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan pengguna untuk membuat presentasi animasi. *Sparkol videoscribe* merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar-gambar, suara, dan musik yang bisa menarik peserta didik untuk lebih fokus dalam pembelajaran sehingga bisa meningkatkan minat untuk belajar. Media pembelajaran interaktif berbasis *sparkol videoscribe* ini nantinya akan dikembangkan dalam bentuk video pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran ini akan sangat mempengaruhi pembelajaran selama pembelajaran daring maupun tatap muka di dalam kelas, karena siswa lebih cenderung lebih suka melihat dan mendengar melalui video pembelajaran sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih efektif. Hal ini diungkapkan

karena siswa lebih suka pada hal-hal yang baru dan menarik baginya. Guru dituntut lebih peka terhadap karakteristik siswa. Agar siswa tidak cepat bosan maka guru bertugas untuk membangkitkan kembali semangat belajar siswa. guru merupakan seseorang yang dapat di gugu dan ditiru sehingga guru dituntut untuk selalu mencontohkan yang terbaik bagi siswanya. Ketika melihat permasalahan yang terjadi selama pembelajaran daring, guru tidak sepatutnya untuk hanya diam saja namun, upaya dan usaha guru sangat dibutuhkan dalam membangun pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. pembelajaran dalam pendidikan ditinjau dari kurikulum yang digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran di kelas.

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor yang meliputi faktor internal dan eksternal. Faktor internal, seperti motivasi, kecerdasan, bakat, dan sebagainya. Sementara faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, sarana dan prasarana belajar, maupun metode yang digunakan pada proses pembelajaran (Mulasari,2020). Pada jenjang pendidikan, saat ini menerapkan kurikulum 2013. Salah satu pembelajaran Bahasa Bali adalah aksara bali yang terdapat pada buku Mangu Sastra untuk kelas IV SD. Aksara Bali merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar khususnya siswa yang masih duduk di kelas IV SD.

Dengan adanya hal tersebut siswa dituntut untuk dapat menulis aksara bali agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Keterampilan menulis aksara bali tidak dapat diabaikan begitu saja karena keterampilan menulis aksara bali tidak hanya dibutuhkan untuk memenuhi maupun mencapai tujuan pembelajaran namun, keterampilan menulis aksara bali ini akan sangat berguna untuk kedepannya. Aksara bali merupakan salah satu pembelajaran yang sangat penting maka dari itu sangat diperlukan media penunjang dalam menulis aksara bali. Dalam pembelajaran akan lebih baik bila siswa diberikan stimulus berupa video pembelajaran yang dapat merangsang pengetahuan siswa.

Ditemukan bahwa penelitian mengenai *sparkol videoscribe* pernah digunakan oleh Munida Qonita Silmi, dkk, Universitas Negeri Surabaya dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Sparkol Videoscribe* Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh penulis layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut sangat membantu proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik, selain itu media pembelajaran tersebut juga membantu peserta didik lebih memahami materi serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selain itu juga ditemukan penelitian mengenai *sparkol videoscribe* pernah digunakan oleh Bouato, dkk (2020), Universitas Negeri Gorontalo dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* yang diintegrasikan dengan Wondershare Filmora pada Mata

Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah karena mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa.

Berdasarkan hal tersebut maka dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran siswa di dalam menulis aksara bali. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu berupa video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* yang dapat menarik perhatian siswa di dalam menulis khususnya menulis aksara bali. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka penelitian pengembangan ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Materi Aksara Bali Kelas IV SD No 1 Benoa Kabupaten Badung Tahun Pelajaran 2021/2022.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan kesenjangan dalam pembelajaran aksara bali. Faktor-faktor tersebut, yaitu sebagai berikut.

- 1.2.1 Penggunaan media pembelajaran belum maksimal karena berpatokan hanya pada buku penunjang sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi aksara bali yang menyebabkan siswa mudah jenuh dalam belajar.
- 1.2.2 Sistem pembelajaran terkesan monoton karena hanya memberikan pembelajaran dengan mengirimkan foto tugas dan materi sehingga minat siswa dalam belajar aksara bali menjadi rendah

- 1.2.3 Tenaga pendidik Bahasa bali terbatas sehingga pembelajaran cenderung lebih mengejar ketuntasan materi dan mengabaikan siswa yang belum paham terhadap materi pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat bahwa terdapat banyak permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka dari itu perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya memperoleh hasil yang lebih maksimal. Penelitian ini mengacu pada pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* materi aksara bali kelas IV SD No 1 Bena Kabupaten Badung tahun pelajaran 2021/2022. Pada media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam menulis aksara bali dan membantu siswa dalam memahami materi aksara bali.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* materi aksara bali kelas IV SD No 1 Bena Kabupaten Badung tahun pelajaran 2021/2022 ?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* materi aksara bali kelas IV SD No 1 Bena Kabupaten Badung tahun pelajaran 2021/2022 ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* materi aksara bali kelas IV SD No 1 Bena Kabupaten Badung tahun pelajaran 2021/2022.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* materi aksara bali kelas IV SD No 1 Bena Kabupaten Badung tahun pelajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu dapat dilihat dari manfaat secara teoritis dan praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi bahan penunjang mengenai materi aksara bali dengan menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* sehingga siswa lebih memahami materi aksara bali.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini dapat dibagi menjadi 4 yaitu :

1. Bagi Siswa

Melalui media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini dapat membantu siswa agar

termotivasi untuk belajar dan memahami materi yang dijelaskan. Dengan adanya media berupa video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini siswa lebih mudah untuk memahami materi aksara bali.

2. Bagi Guru

Guru akan lebih mudah memberikan pembelajaran aksara bali dengan sistematika yang sama sehingga hasil penulisan aksara bali siswa dapat dilakukan dengan optimal.

3. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai penunjang bahan ajar materi aksara bali yang sesuai dengan kebutuhan siswa

4. Bagi Peneliti Lain

Menambah wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* dan menambah referensi bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *sparkol videoscribe* materi aksara bali ini adalah sebagai berikut.

- 1.7.1 Produk dari pengembangan ini yaitu media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* materi aksara bali pada siswa kelas IV SD mata pelajaran Bahasa Bali.

- 1.7.2 Video pembelajaran yang dikembangkan memuat materi pokok Kurikulum 2013 mengenai pokok bahasan aksara bali untuk kelas IV SD
- 1.7.3 Video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini memuat materi mengenai gantungan, gempelan, dan pengangge tengenan.
- 1.7.4 Video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini dikembangkan dengan memadukan unsur animasi gambar dengan latar belakang seperti papan tulis putih dan rekaman suara sehingga menjadi video yang menarik.
- 1.7.5 Video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini dilengkapi dengan latihan soal yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terkait materi gantungan dan gempelan Aksara Bali.
- 1.7.6 Media pembelajaran yang dikembangkan dapat diakses melalui smartphone maupun laptop yang diproyeksi untuk ditayangkan sehingga dapat digunakan dalam hal kepentingan pembelajaran yang bermanfaat sebagai media penunjang guru dalam membimbing siswa. Selain itu dengan video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* ini siswa dapat mengakses beberapa kali sehingga sehingga video dapat dijadikan penunjang dalam pembelajaran siswa selama pembelajaran daring.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Perkembangan ilmu, teknologi, dan komunikasi kian pesat, sebagai siswa hendaknya mampu untuk mengikuti perkembangan jaman tersebut.

Di era yang modern ini banyak hal yang bisa dimanfaatkan untuk menjadi media pembelajaran. Mengetahui banyak siswa yang kurang minatnya dalam menulis aksara bali, maka dari itu dikembangkanlah media interaktif berupa video pembelajaran berbasis sparkol videoscribe materi aksara bali.

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis sparkol videoscribe ini, dapat memunculkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran serta dapat memperluas pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan khususnya pada materi aksara bali.

1.9 Keterbatasan Pengembangan

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah. Pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis sparkol videoscribe ini memiliki keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran hanya mengacu kepada mata pelajaran bahasa bali pada materi aksara bali
2. Pengembangan ini berbentuk video pembelajaran pengembangan media ini hanya terbatas pada video pembelajaran yang menggabungkan gambar dan suara.
3. Materi yang tersedia dikembangkan untuk siswa kelas IV SD, sehingga produk hasil pengembangan hanya dapat digunakan untuk siswa yang duduk dibangku kelas 4 SD, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Bali semester ganjil.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan di dalam penelitian ini, maka dibutuhkan pemberian batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1.10.1 Penelitian pengembangan

Merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk agar menjadi lebih efektif dan layak digunakan untuk pendidikan

1.10.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

1.10.3 Video pembelajaran

Video pembelajaran merupakan suatu bahan ajar non cetak yang mengkombinasikan antara audio dan visual yang memiliki arti bahwa penyerapannya dapat dilakukan melalui pendengaran dan pandangan dapat digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotornya. Video pembelajaran berisi gambar, teks, maupun suara penjelasan yang dapat digunakan secara berulang.

1.10.4 Aksara bali

Aksara bali merupakan suatu huruf tradisional masyarakat bali, biasanya sering digunakan saat menulis lontar untuk keperluan keagamaan, sastra, sejarah dan kalimat suci dalam sarana upacara umat hindu di bali.

1.10.5 Sparkol Videoscribe

Adalah sebuah program aplikasi atau *software* yang dapat dipergunakan untuk membuat presentasi video, dengan animasi tangan bergerak pada sebuah papan atau *white board*.

