

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan negara yang terdiri dari kepulauan dengan berbagai macam Bahasa daerah, salah satunya yaitu Bahasa Bali. Bahasa Bali sebagai Bahasa Ibu telah digunakan oleh setiap orang khususnya masyarakat Bali, baik dalam pergaulan sehari-hari, maupun untuk melaksanakan upacara keagamaan Setiawan, Cahyawan, & Bayu Pati (2014). Pentingnya menjaga dan melestarikan Bahasa Bali (ajeg bali) sebagai Bahasa Ibu sesuai dengan “peraturan Gubernur nomer 80 tahun 2018 tentang perlindungan dan penggunaan Bahasa Bali, Aksara dan Sastra Bali serta pelaksanaan bulan Bahasa Bali” (Mustofa, 2018).

Pulau Bali memiliki beragam masyarakat yang berasal dari luar pulau Bali, masyarakat tersebut juga menggunakan bahasa daerahnya, namun yang diangkat sebagai muatan lokal dalam kurikulum pendidikan adalah Bahasa Bali. Oleh karena itu, Bahasa Bali memiliki kedudukan dan fungsi yang sangat penting dalam masyarakat Bali. Bahasa Bali saat ini tidak lagi menjadi Bahasa pilihan utama sebagai Bahasa komunikasi etnik Bali. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya yaitu faktor internal dari Bahasa Bali itu sendiri dan faktor eksternal. Faktor internal dari Bahasa Bali diantaranya adalah tingkatan Bahasa (anggha ungguh) yang cukup rumit, sedangkan factor eksternalnya yaitu bali merupakan

pulau wisata yang diminati oleh *tourist* dari berbagai negara sehingga mendorong masyarakat Bali untuk bisa berbahasa asing sehingga generasi dewasa ini lebih tertarik untuk belajar bahasa asing dari pada bahasa Ibu. Pendidikan merupakan suatu bentuk usaha dalam rangka meningkatkan taraf kehidupan manusia menjadi lebih layak. Pendidikan memiliki peran penting membentuk kualitas sumber daya manusia yang saat ini dijadikan sebagai salah satu tolak ukur untuk menentukan status sosial dalam kehidupan masyarakat. Dunia pendidikan kini telah mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Masyarakat semakin menyadari akan pentingnya peranan teknologi informasi dan komunikasi dalam menunjang terlaksananya pendidikan yang sesuai dengan tuntutan dalam era globalisasi. Melihat kenyataan tersebut, dunia pendidikan saat ini berupaya mengembangkan kapasitasnya di bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Media pembelajaran sebagai sarana yang penting untuk menciptakan komunikasi yang dinamis antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan mudah oleh guru dan dapat diterima dengan mudah pula oleh peserta didik. Selain itu, dengan penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu inovasi pembelajaran diharapkan meningkatkan ketertarikan dan daya serap peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Menurut Munir (2008: 69) bahwa daya tangkap yang dimiliki peserta didik, 10 % dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30 % dari apa yang dilihat, 50 % dari apa yang dilihat dan didengar, 70 % dari apa yang dikatakan, 90 % dari apa yang peserta didik lakukan.

Pembelajaran konvensional banyak dipakai oleh guru yang berperan sebagai "pentransfer ilmu", sedangkan siswa lebih pasif sebagai "penerima ilmu". Dalam hal ini, guru lebih sering menggunakan pemberian informasi ketimbang memperagakan dan kesempatan untuk unjuk kerja secara langsung. Guru berasumsi bahwa keberhasilan program pembelajaran dilihat dari ketuntasan menyampaikan seluruh materi yang ada dalam kurikulum.

Kelebihan metode pembelajaran konvensional salah satunya yaitu guru dapat menyampaikan informasi lebih cepat serta membangkitkan minat siswa terhadap informasi. Metode konvensional lebih mudah digunakan dalam proses belajar mengajar. Adapun kekurangan dari metode pembelajaran tersebut adalah sering terjadi kesulitan untuk menjaga agar siswa tetap tertarik dengan apa yang dipelajari dan pembelajaran konvensional cenderung membosankan serta membuat daya serap rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran angket yang dilakukan pada SD Negeri 2 Tukadmungga terhadap guru pengampu mata pelajaran Bahasa Bali kelas 1, pada tanggal 8 Januari 2019 dengan Ibu Putu Nadi S.Pd.SD. Proses pembelajaran Bahasa Bali di kelas 1 SD Negeri 2 Tukadmungga saat ini sebagian besar hanya menggunakan buku dan alat peraga berupa kartu kata sebagai media untuk pembelajaran. Menurut guru pengampu yang mengampu mata pelajaran Bahasa Bali, menggunakan media pembelajaran berupa kartu kata dirasa masih kurang efektif. Adapun hasil persentase berdasarkan angket yang disebar kepada siswa yaitu dari jumlah siswa kelas 1 sebanyak 20 orang. 97% siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran, 85% siswa memilih proses pembelajaran menggunakan media berupa video, 90% siswa memilih karakter perempuan sebagai

instruktur dalam video pembelajaran, 75% siswa memilih memilih warna hijau sebanyak.

Mengacu pada penelitian sebelumnya dengan kendala rendahnya daya serap pembelajaran yang masih kurang karena materinya banyak bersifat menghafal, yaitu materi tentang pengenalan nama-nama buah dan sayur. Materi pengenalan nama-nama buah dan sayur merupakan materi yang bersifat mengingat dan menghafal. Materi tersebut masih sulit dipahami oleh anak-anak setingkat sekolah Dasar (SD). Penelitian tersebut dilakukan oleh Putra, Kartika Agung Gusti Lanang; Tastra, Kd I Dewa; Suwatra, I Wyn IGN,(2014) yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat”. Latar belakang pada penelitian tersebut yaitu keluhan beberapa guru matapelajara terhadap rendahnya daya serap pembelajaran. karena materinya banyak bersifat menghafal, misalnnnya materi tentang pengenalan nama-nama buah dan sayur. Materi pengenalan nama-nama buah dan sayur merupakan materi yang bersifat mengingat dan menghafal. Materi ini mungkin masih sulit dipahami oleh anak-anak setingkat SD, jika pembahasannya masih menggunakan model konvensional. Sementara itu, tingkat pencapaian tujuan pembelajaran di tingkat sekolah khususnya di SD Negeri 1 Selat masih tergolong relatif rendah. Hasil persentase kelayakan media yang diperoleh dari ahli isi mata pelajaran berada pada kategori sangat baik/sangat layak, dengan persentase 92%, uji ahli desain dengan persentase 85%, uji ahli media pembelajaran berada pada katagori baik/layak, dengan persentase 88%, uji coba perorangan berada pada katagori sangat baik/sangat layak, dengan persentase 92.31%, uji coba kelompok kecil 92.24%. Berdasarkan hasil persentase tersebut produk media video pembelajaran

tentang pengenalan nama buah-buahan dan sayur-sayuran dalam Bahasa Inggris memiliki tingkat validitas yang baik sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat menambah sumber belajar pada mata Bahasa Inggris.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang terjadi pada siswa kelas 1 SDN 2 Tukadmungga yaitu kurangnya minat belajar siswa yang di dapatkan berdasarkan hasil penyebaran angket yang menyatakan siswa mengalami kesulitan dalam belajar Bahasa Bali sebanyak 95%, dirasa perlu adanya media untuk menunjang proses pembelajaran Bahasa Bali yang dapat menarik minat belajar siswa untuk belajar Bahasa Bali.

Peneliti dapat memberikan solusi yaitu berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran Bahasa Bali Kelas I di SD Negeri 2 Tukadmungga. Pemilihan media pembelajaran berbasis video animasi 3D sebagai media pembelajaran sangat tepat sesuai dengan masalah yang dipaparkan.

Media pembelajaran video memiliki fungsi kognitif yang dapat memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang. Selain itu menonton video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar bagi siswa, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu media pembelajaran berupa video ini dapat mempermudah siswa untuk mengingat dan memahami materi pembelajaran.

Rancangan membangun media pembelajaran peneliti berencana mengembangkan media pembelajaran Bahasa Bali Tema Diri Sendiri dalam bentuk video animasi 3 Dimensi dengan berbantuan aplikasi *Adobe flash* yang nantinya dapat menampilkan perulangan materi tidak hanya dalam bentuk video, namun dalam bentuk materi dan *kuis* agar proses pembelajaran tidak hanya monoton pada video animasi saja, tetapi dapat mengulang materi pembelajaran serupa dalam bentuk kuis dan materi bergambar untuk menarik minat belajar siswa. Menggunakan video pembelajaran untuk memvisualisasikan materi yang ada. Materi dalam video pembelajaran yang diberikan sesuai dengan tema yang terdapat pada silabus Bahasa Bali kelas 1 semester ganjil.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanan rancangan dan implementasi pengembangan video animasi 3 dimensi tema diri sendiri sebagai media pembelajaran Bahasa Bali kelas 1 semester ganjil studikusus SD Negeri 2 Tukadmungga?
2. Bagaimana respon siswa kelas 1 SDN 2 Tukadmungga terhadap pengembangan video animasi 3 dimensi tema diri sendiri sebagai media pembelajaran Bahasa Bali kelas 1 semester ganjil studikusus SD Negeri 2 Tukadmungga?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari pengembangan video animasi 3 dimensi tema diri sendiri sebagai media pembelajaran Bahasa Bali kelas 1 semester ganjil studikusus SD Negeri 2 Tukadmungga adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan video animasi 3 dimensi tema diri sendiri sebagai media pembelajaran Bahasa Bali kelas 1 semester ganjil studikusus SD Negeri 2 Tukadmungga.
2. Untuk mengetahui respon siswa kelas 1 SDN 2 Tukadmungga terhadap video animasi 3 dimensi tema diri sendiri sebagai media pembelajaran Bahasa Bali kelas 1 semester ganjil studikusus SD Negeri 2 Tukadmungga.

1.4 BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam pengembangan video animasi 3 dimensi tema diri sendiri sebagai media pembelajaran Bahasa Bali kelas 1 semester ganjil studikusus SD Negeri 2 Tukadmungga meliputi :

1. Animasi 3 Dimensi dikembangkan berdasarkan buku ajar Pradnya Sari SD Kelas 1 (semester ganjil).
2. Pengembangan video animasi 3 dimensi tema diri sendiri sebagai media pembelajaran Bahasa Bali kelas 1 semester ganjil studikusus SD Negeri 2 Tukadmungga hanya memaparkan materi tema diri sendiri.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Pengembangan pengembangan video animasi 3 dimensi tema diri sendiri sebagai media pembelajaran Bahasa Bali kelas 1 semester ganjil studikusus SD Negeri 2 Tukadmungga sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat video pembelajara yaitu untuk memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran, dapat merangsang minat belajar siswa, dan dapat membantu pendidik dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Bali kelas 1 semester ganjil. Serta peneliti dapat menerapkan teori-teori yang telah didapatkan selama perkuliahan, seperti teknologi multimedia, *video editing and advertisement*, dan *advance computer animasi (3D)* dapat membantu dalam pembuatan video animasi 3 dimensi tema diri sendiri sebagai media pembelajaran Bahasa Bali Kelas 1 (semester 1) SDN 2 Tukadmungga dengan menerapkan metode pembelajaran yang telah didapatkan pada *microteaching*.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi sekolah

Pengembangan video Animasi 3 Dimensi ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang lebih baik pada pelajaran Bahasa Bali Kelas 1 semester ganjil.

b. Manfaat bagi peserta didik

Mempermudah siswa dalam memahami materi pengenalan bagian-bagian tubuh manusia, dan fungsi utama bagian-bagian tubuh manusia menggunakan Bahasa Bali.

c. Manfaat bagi peneliti

Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapat di bangku kuliah melalui pengembangan Vidio Animasi 3 Dimensi tema diri sendiri sebagai media pembelajaran Bahasa Bali kelas 1 semester ganjil.

