

BAB I

PENDAHULUAN

Hal-hal yang dibahas pada bab ini, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembang, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kedua yang memiliki bahasa daerah terbanyak di dunia, terdapat 718 bahasa daerah di Indonesia, salah satunya adalah bahasa Bali (kemdikbud.go.id). Kedudukan bahasa Bali sebagai bahasa ibu atau bahasa daerah berfungsi menggambarkan identitas dari penuturnya. Namun seiring berjalannya waktu, penggunaan bahasa Bali perlahan-lahan mulai ditinggalkan dan penuturnya semakin berkurang. Berkurangnya jumlah penutur bahasa Bali diakibatkan oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal yang dimaksud yaitu dikarenakan adanya tingkatan bahasa (kasar, madia, halus) dan aturan penulisan aksara Bali yang cukup sulit (*pasang pageh*) sehingga banyak masyarakat Bali lebih memilih menggunakan bahasa universal yaitu bahasa Indonesia. Sedangkan pengaruh dari faktor eksternal yaitu globalisasi dan pergaulan internasional. Seperti yang terjadi pada sektor pariwisata Bali, pekerjaan masyarakat di bidang pariwisata mengakibatkan pemakaian bahasa asing seperti bahasa Inggris lebih sering digunakan. (Purnama, 2018).

Teknologi yang berkembang semakin cepat merupakan salah satu pengaruh yang ditimbulkan dari globalisasi. Hal ini tidak serta merta selalu membawa dampak positif tetapi juga dampak negatif. Bahasa daerah merupakan salah satu aspek yang mengalami dampak negatif dari pengaruh berkembangnya informasi dan teknologi (IT). Bahasa, aksara dan sastra Bali semakin dijauhi dalam kancan pergaulan keseharian masyarakat Bali, bahkan ada yang menyatakan bahwa bahasa Bali sebagai bahasa etnis akan punah pada tahun 2041 (Setia dalam Ariasa *et al.*, 2017). Fenomena ini dapat dilihat dari menurunnya penggunaan bahasa Bali baik dari bahasa, aksara, hingga pada budaya *nyastra* yang semakin ditinggalkan oleh anak-anak (Giri, 2017)

Menanggapi situasi ini, pemerintah mengambil tindakan dengan mengeluarkan Peraturan Daerah Provinsi Bali Nomor 1 Tahun 2018 tentang Bahasa, Aksara dan Sastra yang mewajibkan setiap jenjang pendidikan di wilayah Provinsi Bali memasukkan mata pelajaran/mata kuliah bahasa Bali ke dalam muatan lokal sebagai upaya pemeliharaan, pengembangan dan pemanfaatan bahasa, aksara dan sastra Bali (Dinas Kebudayaan Provinsi Bali, 2018). Dengan dikeluarkannya peraturan ini, maka institusi sekolah atau pendidikan menjadi tempat yang bertanggung jawab dalam membelajarkan bahasa Bali kepada siswa agar bahasa dan budaya Bali tetap dikenal dan lestari dari generasi ke generasi.

Keberhasilan peraturan tersebut ditandai dengan keberhasilan siswa dalam menguasai materi pada mata pelajaran bahasa Bali. Semakin mudah siswa memahami dan menguasai materi maka semakin mudah mencapai tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran akan mudah dikuasai oleh siswa ketika proses pembelajaran melibatkan siswa secara aktif. Menurut Wina Sanjaya (dalam

Hidayati, 2022), pembelajaran kontekstual merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya pada kehidupan mereka. Pada mata pelajaran bahasa Bali, pendekatan kontekstual mampu menumbuhkan motivasi siswa dalam memahami materi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Munculnya motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam aktivitas pembelajaran di kelas berdampak pada kecepatan siswa menguasai suatu materi.

Dalam membelajarkan siswa diperlukan strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa karena karakteristik siswa merupakan bagian-bagian pengalaman siswa yang berpengaruh pada keefektifan proses belajar (Seels & Richey, 1994). Pelajar atau siswa sekolah dasar saat ini tergolong pada generasi Alpha, yaitu generasi yang paling akrab dengan teknologi digital karena lahir dalam perkembangan yang pesat (Yuliandari dalam Sudarma and Adrianus, 2022). Oktariana (Sudarma and Adrianus, 2022) mengungkapkan bahwa salah satu ciri dari generasi Alpha yaitu tidak bisa dipisahkan dengan *smartphone*. Sehingga untuk memfasilitasi belajar siswa generasi Alpha akan efektif dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi yang memberikan kemudahan dalam mengakses pembelajaran melalui *smartphone*.

Pemanfaatan teknologi yang dipilih untuk memfasilitasi siswa haruslah mampu memberikan kemudahan kepada guru untuk memaparkan informasi mengenai materi yang kompleks, dapat menggunakan lebih dari satu media yang digabungkan meliputi audio dan visual, dapat menarik perhatian dan fokus siswa

sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, memiliki sifat interaktif yang mempunyai kemampuan untuk memudahkan respon dari siswa, serta memiliki sifat mandiri yang memudahkan siswa untuk menggunakannya tanpa adanya bimbingan dari guru (Johari dalam Dzakwan, 2020).

Memfasilitasi siswa dengan media yang interaktif dapat membuat siswa belajar mandiri secara efektif dan efisien. Belajar mandiri merupakan kegiatan belajar aktif yang didorong oleh niat atau motif untuk menguasai kompetensi tertentu guna mengatasi masalah dan dibangun dengan bekal pengetahuan atau kompetensi yang telah dimiliki (Haris dalam Firmadani, 2020). Belajar mandiri dapat dilakukan secara fleksibel dan menyesuaikan dengan kemampuan kognitif siswa sebab tidak terkait dengan kehadiran guru, dosen, pertemuan tatap muka di kelas ataupun kehadiran teman sekolah. Penting untuk menumbuhkan sifat belajar mandiri pada siswa melalui memfasilitasi belajar karena dapat memupuk tanggung jawab, meningkatkan keterampilan, memecahkan masalah, mengambil keputusan, berpikir kreatif, berpikir kritis, percaya diri yang kuat dan mampu menjadi guru bagi diri sendiri (Martinis Yamin dalam Lolita, 2021).

Namun faktanya, pembelajaran bahasa Bali di sekolah tidak seperti yang diharapkan, hal ini terjadi di SD Negeri 2 Penglatan. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah dasar di Bali yang berlokasi di Jl. P Irian Desa Penglatan, Penglatan, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali. Telah dilaksanakan wawancara dengan Guru Wali kelas V di SD Negeri 2 Penglatan yakni ibu Ni Luh Putu Eka Widhi Artini, S.Pd. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa proses pembelajaran di kelas V, khususnya pada mata pelajaran bahasa Bali telah menggunakan metode pembelajaran berupa ceramah, tanya jawab, penugasan dan

kelompok. Beliau menyatakan bahwa pada mata pelajaran bahasa Bali memanfaatkan media pembelajaran aksara dari internet berupa lembar *hard copy*. Selebihnya beliau masih jarang menggunakan media pembelajaran digital saat kegiatan belajar di kelas. Adapun sumber belajar yang digunakan pada mata pelajaran bahasa Bali yaitu buku paket Basa dan Sastra Bali SD Kelas V. Ibu Eka mengungkapkan selama proses pembelajaran, materi yang sulit dipahami oleh siswa yaitu *anggha-ungghing basa Bali* dan aksara Bali.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa di SD Negeri 2 Penglatan sudah difasilitasi proyektor pada beberapa ruang kelas. Dilaksanakan pula pembagian kuesioner terkait penggunaan *handphone* kepada siswa kelas V SD Negeri 2 Penglatan. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang telah dibagikan pada 16 siswa, sebanyak 6 orang siswa (37,5%) telah memiliki *handphone* sendiri dan sebanyak 10 siswa (62,5%) masih menggunakan *handphone* orang tua.

Berdasarkan hasil pencatatan dokumen, jumlah siswa kelas V sebanyak 16 orang. Pada mata pelajaran bahasa Bali, sebanyak 12 orang siswa (75%) dari 16 siswa masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) nasional yaitu 75. Nilai PAS (Penilaian Akhir Semester) bahasa Bali siswa kelas V SD Negeri 2 Penglatan adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1
Nilai Rata-rata PAS Bahasa Bali Siswa Kelas V SD Negeri 2 Penglatan

Jumlah Siswa	16 Orang
Siswa dengan Nilai di Atas KKM Nasional	4 Orang
Siswa dengan Nilai di Bawah KKM Nasional	12 Orang
Nilai Terbesar	90
Nilai Terkecil	60
Rata-rata Nilai Siswa	69,81

“Anak Bali sing bisa bahasa Bali” merupakan pernyataan yang menggambarkan keadaan yang terjadi pada siswa kelas V SD Negeri 2 Penglatan. Hal ini menandakan adanya permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas yang tidak sesuai sehingga penguasaan siswa terhadap materi bahasa Bali masih tertinggal. Terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan bahwa siswa generasi Alpha telah siap belajar menggunakan teknologi, namun kegiatan belajar di kelas belum memanfaatkan media pembelajaran digital inovatif yang interaktif. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam mempelajari materi pada mata pelajaran bahasa Bali sehingga hasil belajar siswa sebagian besar berada di bawah KKM nasional.

Oleh karenanya dalam proses pembelajaran penting untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk memudahkan mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011), media pembelajaran yang diklasifikasikan menurut sifatnya dibagi menjadi tiga, yaitu 1). media auditif (media yang dapat didengar saja); 2). Media visual (media yang hanya dapat dilihat saja) dan; 3). Media audiovisual (media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar). Saat ini, media audio visual semakin banyak digunakan untuk kegiatan pembelajaran salah satunya adalah video dalam bentuk animasi. Dengan mengintegrasikan atau menambahkan kuis pada video animasi, media menjadi interaktif sehingga dapat melibatkan siswa secara aktif, membangkitkan motivasi serta minat siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif membuat siswa belajar secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, lebih efektif untuk menjelaskan materi sehingga siswa mendapat pengalaman belajar yang menarik dan lain-lain (Pujawan

dalam Hayat *et al.*, 2019).

Untuk menciptakan video animasi interaktif yang menarik bagi siswa generasi Alpha, diperlukan inovasi dan kreatifitas dalam mendesain konten digital. Selain itu, penting pula memperhatikan teori desain pesan agar kreatifitas yang dituangkan dalam konten digital dapat mempengaruhi proses belajar siswa (Sudarma dkk, 2015). Desain pesan adalah perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan (Grabowski dalam Sell and Richey, 1994). Desain pesan pembelajaran akan berbeda-beda tergantung pada pembelajar, konten media pembelajaran yang didesain sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif pembelajar akan mempengaruhi kemudahan siswa memahami materi yang disampaikan (Sudarma dkk, 2015).

Maka dari itu, video animasi interaktif berbasis pendekatan kontekstual yang didesain berdasarkan teori desain pesan diperlukan untuk membantu guru secara nyata dalam menyampaikan materi bahasa Bali. Media ini dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga mampu membangkitkan motivasi, minat belajar siswa, dan membelajarkan siswa secara mandiri yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Nevia Ulin Nuha (2021), dengan menerapkan video animasi interaktif pada pembelajaran IPS terpadu siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Mlarak Ponorogo tahun pelajaran 2020/2021. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian serupa dilakukan oleh Purwati (2021), yaitu implementasi media video animasi interaktif secara daring pada siswa kelas IV SDN Tulung 03 pembelajaran tema 8 semester 2 tahun pelajaran 2020/2021. Dari penelitian ini didapatkan fakta bahwa media video animasi secara

daring dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.

Dengan demikian, salah satu upaya untuk mengatasi pembelajaran yang kurang variatif dan efektif di kelas V SD Negeri 2 Penglatan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif yaitu media video animasi interaktif yang mampu menarik perhatian serta fokus siswa dalam belajar. Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Video Animasi Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Penglatan Tahun Pelajaran 2022/2023”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kurang memanfaatkan media pembelajaran digital inovatif yang interaktif.
2. Belum adanya media video animasi interaktif untuk menunjang kegiatan belajar bahasa Bali.
3. Siswa kesulitan dalam mempelajari materi pada mata pelajaran Bahasa Bali.
4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Bali sebagian besar berada di bawah KKM Nasional.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan peneliti, baik dari segi pengetahuan, pengalaman, waktu, dan dana, agar penelitian yang akan dilakukan lebih terarah, maka ruang

lingkup yang akan diteliti dibatasi pada pengembangan media video animasi interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran bahasa Bali siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Panglatan Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media video animasi interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran bahasa Bali siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Panglatan Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana hasil uji validitas media video animasi interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran bahasa Bali siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Panglatan Tahun Pelajaran 2022/2023?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media video animasi interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran bahasa Bali siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Panglatan Tahun Pelajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media video animasi interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran bahasa Bali siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Panglatan Tahun Pelajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui hasil uji validitas media video animasi interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran bahasa Bali siswa

kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Panglatan Tahun Pelajaran 2022/2023.

3. Untuk menguji efektivitas penggunaan media video animasi interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran bahasa Bali siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Panglatan Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan berkontribusi dalam pengembangan strategi penyampaian pesan dan teori desain pesan pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan siswa sehari-hari.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Peserta didik

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar yang lebih inovatif, menyenangkan dan bermakna, sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat dan termotivasi dalam belajar dengan penerapan media media video animasi. Sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami pelajaran Bahasa Bali.

1.6.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi informasi serta masukan bagi guru dalam melaksanakan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas dari proses dan hasil pembelajaran dengan menerapkan media media video

animasi interaktif berbasis pendekatan kontekstual.

1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi bagi kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang sesuai dengan visi misi sekolah dengan upaya menyediakan fasilitas berupa media video animasi yang mampu meningkatkan keefektifan dan efisiensi dalam proses pembelajaran.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Sebagai pendorong dan memotivasi untuk selalu berkarya dan sebagai bahan ajar atau referensi untuk menampah pengetahuan atau wawasan terhadap objek penelitian dalam menyempurnakan metode yang digunakan dan yang akan berkembang seiring zaman.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa produk media video animasi interaktif. Produk ini akan memuat spesifikasi yang diharapkan sebagai berikut.

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan adalah media video animasi interaktif berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran bahasa Bali kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Penglatan.

2. Konten Produk

Dalam media video animasi interaktif akan memuat mata pelajaran bahasa Bali kelas V tentang *angguh-ungguhing basa Bali*, dialog basa

Bali, dan aksara Bali.

3. Kelebihan Produk

Kelebihan dari produk ini dapat menarik minat dan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Media video animasi interaktif juga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, mampu mengakomodasi respon siswa, dan siswa dapat belajar mandiri menggunakan media ini.

4. Software

Dalam pengembangan media video animasi interaktif akan menggunakan software utama yaitu Adobe Animate, kemudian digunakan pula software lainnya yaitu Power Point, Corel Draw, Canva, Audacity dan H5P.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media video animasi interaktif ini diharapkan menjadi pelengkap media pembelajaran yang berperan untuk membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar sehingga menciptakan kondisi pembelajaran yang inovatif, efektif, efisien, menyenangkan, menarik minat serta membangkitkan motivasi belajar pada siswa, dan siswa dapat belajar mandiri. Motivasi belajar siswa memiliki peran penting dalam pembelajaran karena berpengaruh besar pada kualitas proses pembelajaran dan juga hasil belajar siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media video animasi interaktif pada mata pelajaran bahasa Bali ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Media video animasi interaktif pada mata pelajaran bahasa Bali mampu membuat peserta didik fokus dan memotivasi untuk belajar sehingga memunculkan keaktifan siswa ketika proses pembelajaran.
 - b. Pendidik dapat menggunakan media ini secara mudah dan praktis
 - c. Validator yaitu ahli desain, ahli isi pembelajaran dan ahli media pembelajaran.
 - d. Penilaian kelayakan penggunaan produk secara komprehensif dilihat melalui butir-butir dalam angket validitas penilaian produk.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Produk yang dihasilkan berupa media video animasi interaktif yang terbatas pada mata pelajaran bahasa Bali dengan materi *Anggah-ungguhin Basa Bali*, *Dialog Basa Bali* dan Nulis Aksara Bali.
 - b. Tombol pada kuis latihan di video animasi menggunakan bahasa Inggris dikarenakan bawaan dari *software* H5P. Sehingga peneliti lain dapat mencari alternatif lainnya untuk mengembangkan penggunaan bahasa pada tombol kuis.
 - c. Uji validitas dilaksanakan pada validitas ahli dan uji coba empiris (uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan)
 - d. Uji coba produk dilaksanakan di SD Negeri 2 Penglatan pada siswa kelas V.

1.10 Definisi Istilah

Beberapa frasa dalam karya ini perlu diklarifikasi untuk mencegah kebingungan pembaca, yaitu:

1. Penelitian dan pengembangan didefinisikan menjadi penyelidikan metodis untuk membuat, mengembangkan, dan menganalisis proses, program, dan hasil pembelajaran yang memenuhi persyaratan interkoneksi dan keunggulan internal.
2. Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan dari sumber yang memiliki reputasi baik kepada khalayak sasaran untuk menumbuhkan lingkungan yang kondusif untuk belajar.
3. Video animasi yakni bagian dari media pembelajaran berbentuk audiovisual (menggabungkan kemampuan audio dan gambar bergerak (visual)) sebagai alternatif bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran.
4. Media interaktif merupakan media yang mempunyai kemampuan untuk memudahkan respon dari siswa saat menggunakannya.
5. Pendekatan kontekstual yaitu instruksi berfokus pada partisipasi siswa dalam belajar tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari dan bagaimana kaitannya dengan peristiwa dunia nyata melalui cara yang memotivasi siswa untuk menerapkannya pada kehidupan mereka sendiri.