

BAB I

PENDAHULUAN

Pendahuluan mengungkapkan beberapa hal yang akan dipaparkan diantaranya, (1) latar belakang; (2) identifikasi masalah; (3) pembatasan masalah; (4) rumusan masalah; (5) tujuan pengembangan; (6) spesifikasi produk yang diharapkan; (7) manfaat hasil pengembangan; (8) pentingnya pengembangan; (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan; dan (10) definisi istilah.

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bekal dalam menghadapi perkembangan zaman. Pendidikan menjadi pondasi utama manusia dalam mengembangkan diri, berperilaku di masyarakat, serta mencerdaskan pribadi manusia. Pendidikan merupakan hak setiap warga negara yang harus dilaksanakan oleh pemerintah pada kondisi apapun agar mencapai tujuan pendidikan (Winata et al., 2021). Dengan adanya pendidikan, sumber daya manusia menjadi lebih cerdas, berkualitas, serta mampu bersaing menghadapi era globalisasi. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan (Alpian et al., 2019). Perkembangan serta kemajuan suatu Negara itu tergantung pada seberapa berkualitasnya pendidikannya, karena pendidikan yang akan mencetak sumber daya manusia yang nantinya akan menjadi generasi penerus bangsa. Pendidikan terdiri dari elemen-elemen yang tergabung menjadi satu dan saling berkesinambungan. Elemen atau unsur dalam pendidikan menjadi kunci pendidikan yang baik dan bermutu.

Peningkatan kualitas dan mutu pendidikan akan sangat ditentukan oleh banyak aspek, seperti guru, staf, siswa, kurikulum, proses belajar mengajar, dukungan pembiayaan, pengelolaan, dan masih banyak lagi (Ismail, 2019). Dari beberapa aspek yang disebutkan, salah satu yang paling berpengaruh dalam menyukseskan pendidikan adalah guru.

Guru memiliki peran yang besar dalam pendidikan. Guru diibaratkan sebagai nahkoda sebuah kapal untuk dapat menentukan arah atau tujuan yang tepat. Maka dari itu diperlukan peran guru yang berkualitas. Guru yang berkualitas ialah guru yang mampu menentukan, mengoordinasi, serta memahami pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kondisi pembelajaran yang diterapkan. Tidak hanya itu, guru yang berkualitas harus memiliki kompetensi yang cukup matang untuk dapat menciptakan pembelajaran yang baik bagi peserta didik. Pada era globalisasi ini, guru tidak hanya dituntut untuk mengajar, namun juga menanamkan nilai serta menggali dan mengembangkan potensi peserta didik melalui kelas yang aktif, interaktif, dan menarik. Guru diharuskan memiliki empat kompetensi yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional (Sidik, 2016). Oleh karena itu, peserta didik memerlukan sosok seorang guru yang bukan sekadar guru tetapi guru yang memiliki kemampuan, kompetensi yang mumpuni dan berkualitas di bidangnya dan yang senantiasa membimbing, dan mendidik, serta memberikan motivasi kepada peserta didik dalam menjalani kehidupan, selanjutnya seorang guru juga harus mampu membentuk peserta didik yang berkepribadian dan dapat mempertanggungjawabkan sikapnya, dan guru harus mampu memahami peserta didik beserta segala karakter dan potensinya. Selain itu, guru dalam proses

pembelajaran bisa menciptakan kelas interaktif dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa.

Selain guru, pendidikan tidak terlepas dari peserta didik. Peserta didik pada masa sekolah memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Menurut Piaget (Marinda, 2020) anak memiliki beberapa tahap perkembangan. Anak yang berada pada jenjang sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda. Kemampuan untuk mengklasifikasikan sesuatu sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak. Dari pendapat tersebut, anak memiliki kecenderungan pembelajaran pada benda, gambar, serta benda-benda yang konkret. Untuk dapat mensukseskan pembelajaran anak pada tahap ini, perlu adanya sumber atau media belajar yang memadai. Media pembelajaran adalah bagian integral dalam pembelajaran sebagai sarana penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik, begitu sebaliknya. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting selama proses pembelajaran. Guru menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didiknya dengan baik (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Pembelajaran merupakan proses yang lebih dari sekadar mengajar tetapi juga menyampaikan informasi melalui segala bentuk komunikasi. Dalam proses pembelajaran, komunikasi merupakan hal yang perlu agar tidak terjadi kesalahan dalam pemahaman konsep. Salah satu fungsi media, yaitu sebagai alat bantu agar dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, sehingga meminimalisir penjelasan guru yang bersifat sangat abstrak (Wahid, 2018). Secara umum, media

pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada pihak sebagai bentuk komunikasi baik melalui suara, bentuk, maupun gambar. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan daya serap otak terhadap materi dan meningkatkan daya ingat. Apabila terjadi peningkatan terhadap daya serap dan daya ingat maka akan meningkat pula prestasi belajar siswa.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran. Namun sayangnya, sebagian guru, khususnya di Sekolah Dasar masih belum memaksimalkan media pembelajaran dengan baik. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan dan pemahaman guru mengenai media pembelajaran serta keterampilan pemanfaatan teknologi untuk media pembelajaran yang kurang maksimal. Saat ini guru cenderung menggunakan media pembelajaran hanya buku dan *Powerpoint* yang hanya tulisan dan gambar saja. Ini mengakibatkan siswa cenderung bosan dan kurang memperhatikan pembelajaran karena media yang digunakan monoton. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi peserta didik. Seiring perkembangan zaman, muncul media pembelajaran yang bervariasi. Media pembelajaran yang menarik dan bervariasi akan lebih menyenangkan untuk peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan kreatif dapat menjadikan pembelajaran tidak monoton dan membosankan. Maka dari itu, siswa akan lebih mudah tertarik dan memahami pelajaran (Karina et al., 2019). Permasalahan lainnya ialah guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran di setiap muatan pelajaran. Tidak jarang beberapa muatan pelajaran tidak memaksimalkan dan menggunakan media pembelajaran dengan baik, salah satunya muatan Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan (PPKn). PPKn merupakan muatan pelajaran yang bersifat kompleks dan luas mengenai nilai juga keragaman sosial budaya Indonesia. Penggunaan media pembelajaran PPKn masih hanya sebatas membaca buku dan mengamati gambar padahal muatan PPKn pada tingkat Sekolah Dasar (SD) dapat lebih dikembangkan.

Menurut Sofyan dan Sundawa (Zulfikar & Permady, 2021) berpendapat bahwa rendahnya pemahaman kebudayaan nusantara dapat menyebabkan mudahnya masuk pola pikir mereka berkaitan dengan paham radikalisme dengan doktrin-doktrin yang bertentangan dengan ajaran agama dan negara. Implikasi yang dapat ditimbulkan dari hal tersebut adalah tidak adanya sikap toleransi, sikap saling menghargai, sikap saling menghormati serta tidak adanya kerjasama satu sama lain yang menjadi sosial kultur masyarakat Indonesia. Hal ini diperkuat melalui riset oleh *Wahid Institute* yang dalam risetnya menunjukkan adanya peningkatan terhadap ancaman kebebasan beragama dan berkeyakinan di Indonesia dari tahun 2014-2015 naik sebesar 23%. begitu pula pada tahun 2016-2017 serta tahun berikutnya mengalami peningkatan yang disertai dengan konflik antar agama. Sejalan dengan hal tersebut, kurangnya pemahaman konsep kebudayaan Indonesia pada berbagai kelompok masyarakat inilah yang menjadi pemicu konflik. Pemahaman konsep tentang multikultural harus dihadirkan agar memperluas wacana pemikiran manusia yang selama ini masih mempertahankan “egoisme” agama, kebudayaan dan kelompok (Ridwan, 2015). Meningkatkan pemahaman konsep kebudayaan dalam hal mencegah konflik budaya yang terjadi bisa dilakukan dengan mengenalkan kebudayaan lokal. Peran budaya lokal sebagai media resolusi konflik dianggap penting dan harus menjadi salah satu skala

prioritas bagi penanganan konflik-konflik sosial yang semakin marak terjadi di Indonesia (Ode & Rachmawati, 2017). Selama ini, guru telah berupaya menciptakan pembelajaran yang inovatif semaksimal mungkin dengan memanfaatkan teknologi seperti Powerpoint, namun hasil dari proses pembelajaran masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Kegiatan pembelajaran dengan hanya menggunakan media buku menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi kurang menarik, ini disebabkan dominasi guru berceramah selama kegiatan pembelajaran dan siswa hanya menyimak mengikuti guru sebagai pendengar pasif (Arifah et al., 2019). Selain itu, kurangnya media pembelajaran inovatif yang dapat membantu siswa selama pembelajaran menyebabkan siswa kesulitan memahami materi pelajaran (Mahesti & Koeswanti, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di Sekolah Dasar Negeri 1 Sangsit tahun pelajaran 2022/2023 pada tanggal 15 Oktober 2022, guru kelas V menyatakan bahwa media pembelajaran di sekolah dan media yang digunakan kurang memadai untuk mendukung pembelajaran. Hampir 20% siswa kurang fokus dalam proses pembelajaran dikarenakan keterbatasan media pembelajaran dan secara kognitif 60% siswa belum memahami dengan baik mengenai Kebudayaan Indonesia. Dilihat dari nilai kompetensi pengetahuan PPkn kelas V SD N 1 Sangsit, dari 33 orang siswa terdapat 24 orang siswa yang belum mencapai Kriteria Ketentua Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75, hal tersebut merupakan masalah yang harus diatasi. Menurut Jampel dan Puspita, hasil belajar merupakan cerminan kemampuan siswa yang sesungguhnya sehingga dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa pada materi yang telah dipelajari (Jampel & Puspita, 2017). Guru kelas merasakan adanya penurunan minat belajar siswa

selama pembelajaran dikarenakan siswa cepat bosan serta media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Materi yang ada dalam buku siswa kelas V muatan PPKn khususnya pada pembelajaran keragaman sosial budaya masyarakat pun masih terbatas. Pengenalan keragaman sosial budaya masyarakat oleh siswa masih terbatas sehingga perlu adanya pemanfaatan media audio visual. Pemanfaatan media yang belum maksimal dapat mengakibatkan rendahnya pemahaman konsep budaya siswa. Jika hal tersebut terus dibiarkan maka tentu akan menurunkan kualitas pendidikan dan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, menjadi angin segar dalam proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan lebih menyenangkan. Hal yang dimaksud adalah mengembangkan media pembelajaran lebih menyenangkan melalui gambar dan audiovisual yang menarik. Pembelajaran akan lebih efektif dan efisien apabila peserta didik memahami dan meresapi materi pembelajaran dengan baik melalui media yang relevan. Anak-anak zaman sekarang tergolong sebagai generasi *digital natives* yang sudah mengenal teknologi sejak kecil, oleh karena itu media pembelajaran yang tepat untuk anak-anak zaman sekarang adalah media pembelajaran berbasis digital (Munawar & Suryadi, 2019). Berdasarkan pendapat tersebut, maka diperlukan pengembangan media sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, salah satunya pengembangan media audiovisual.

Media audio visual adalah media yang dapat didengar dan dapat pula dilihat oleh panca indera kita atau secara lebih spesifik media audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) yang mempunyai unsur antara suara dan gambar

(Muarif et al., 2021). Menurut pendapat Hikmal (Hapsari & Zulherman, 2021) Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat. Menurut Wati (Lukman et al., 2019) Media video tergolong dalam media audio visual yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Dengan menggunakan media audiovisual, peserta didik dapat dengan mudah memahami isi materi karena memfungsikan dua indera sekaligus yaitu telinga dan penglihatan. Selain itu media disajikan dengan bentuk video yang sesuai dengan dunia anak, sehingga dalam penyajiannya, pesan yang disampaikan mengandung obyek-obyek yang sedang dipelajari.

Pengembangan media audiovisual tentu memiliki kelebihan. Kelebihan tersebut adalah kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Hal ini karena siswa tidak hanya belajar menggunakan teks bergambar saja tetapi juga belajar melalui gambar-gambar yang bergerak dan juga dilengkapi dengan audio. Menurut Anderson (Priandono et al., 2012) Media audio-visual (video) memiliki kelebihan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Kelebihan dalam ranah kognitif antara lain dapat digunakan untuk menunjukkan contoh dan cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi siswa. Kelebihan dalam ranah afektif antara lain dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi. Kelebihan dalam ranah psikomotor antara lain dapat memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak, baik dengan cara memperlambat maupun mempercepat gerakan yang ditampilkan. Pengembangan media audiovisual selalu menjadi daya

tarik tersendiri karena penerapannya yang efektif dan efisien, tampilan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta meningkatkan minat belajar siswa. Selain menjadi media pembelajaran, video animasi ini sekaligus bisa menjadi hiburan edukatif bagi peserta didik apabila merasa penat dan bosan ketika pembelajaran sehingga konsentrasi peserta didik lebih baik.

Media audio visual sangat cocok dikembangkan pada muatan PPKn yang memerlukan pembelajaran yang konkret melalui media audio visual. Menurut Budimansyah (Wibowo, 2017) PPKn dirancang sebagai subjek pembelajaran yang menekankan pada isi yang mengusung nilai-nilai (*content embedding values*) dan pengalaman belajar (*learning experiences*) dalam bentuk berbagai perilaku yang perlu diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu topik pada muatan PPKn kelas V SD yaitu topik keragaman sosial budaya masyarakat. Topik ini menampilkan bagaimana keragaman dan kekayaan budaya Indonesia di segala daerah. Sayangnya, media masih sangat terbatas sehingga dengan penggunaan media audiovisual akan mampu memperluas wawasan budaya Indonesia, meningkatkan pemahaman siswa, serta meningkatkan minat belajar siswa. Dalam pengembangan ini, media audio visual yang dikembangkan menampilkan kebaruan yaitu bernuansa petualangan dengan judul PERISA (Petualangan Negeri Indonesia) yang mengenalkan beragam kebudayaan yang ada di Indonesia sehingga sesuai dengan tampilan gambar dan minat siswa kelas V SD. Kompetensi yang diharapkan dengan membelajarkan berbagai budaya lokal di Indonesia adalah munculnya pengetahuan dan pemahaman konsep budaya lokal sebagai bentuk penghargaan atas berbagai budaya yang kita miliki. Hal yang dapat ditumbuhkan selain kompetensi di atas ialah siswa dibantu oleh guru dapat menghasilkan yang

terbaik di dalam proses pembelajaran entah hasil yang baik dalam ranah kognitif maupun sikap menghargai yang baik setelah ditumbuhkan pemahaman tentang keragaman yang harus dihargai (Anggraeni, 2019). Pengenalan kebudayaan Indonesia kepada siswa sejak dini akan lebih meningkatkan sikap toleransi siswa serta meningkatkan wawasan kebudayaan Indonesia siswa.

Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Indah Lestari dan I Nengah Suastika (2021) yang menyimpulkan bahwa Uji validasi oleh ahli media pembelajaran memperoleh skor 4,57 atau sebesar 91,43% berarti media audio visual ini sangat sesuai, sangat layak, dan sangat valid. Media video animasi ini juga dapat dipergunakan sebagai salah satu contoh dari variasi pembelajaran. Agar media dikatakan layak digunakan maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Audiovisual *PERISA* pada Pembelajaran Keragaman Sosial Untuk Siswa Kelas V SD.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

- 1) Rendahnya pemahaman kebudayaan nusantara dapat menyebabkan mudahnya masuk pola pikir mereka berkaitan dengan paham radikalisme dengan doktrin-doktrin yang bertentangan dengan ajaran agama dan negara.
- 2) Rendahnya pemahaman kebudayaan Indonesia dapat berakibat tidak adanya sikap toleransi, sikap saling menghargai, sikap saling menghormati serta tidak adanya kerjasama satu sama lain yang menjadi sosial kultur masyarakat Indonesia.

- 3) Riset oleh *Wahid Institute* yang dalam risetnya menunjukkan adanya peningkatan terhadap ancaman kebebasan beragama dan berkeyakinan di Indonesia dari tahun 2014-2015 naik sebesar 23%. begitu pula pada tahun 2016-2017 serta tahun berikutnya mengalami peningkatan yang disertai dengan konflik antar agama.
- 4) Penyampaian materi ke siswa hanya dengan menggunakan buku tema, dan *PowerPoint* yang hanya berisi gambar sehingga siswa masih belum memahami tentang kebudayaan Indonesia.
- 5) Upaya guru dalam menciptakan pembelajaran inovatif sudah maksimal, namun hasil proses pembelajaran belum sesuai harapan.
- 6) Cakupan materi yang ada di buku siswa masih terbatas dan minim penjelasan.
- 7) Pemahaman siswa mengenai kebudayaan Indonesia masih rendah.
- 8) Belum adanya media pembelajaran inovatif budaya Indonesia yang relevan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah dipaparkan, diperlukan pembatasan masalah agar penelitian yang dilaksanakan tidak meluas dan proses pemecahan masalah memperoleh hasil yang maksimal. Untuk itu, permasalahan yang dipilih pada penelitian ini, yaitu 1) Rendahnya pemahaman kebudayaan Indonesia dapat berakibat tidak adanya sikap toleransi, sikap saling menghargai, sikap saling menghormati serta tidak adanya kerjasama satu sama lain yang menjadi sosial kultur masyarakat Indonesia, dan 2) belum adanya media pembelajaran inovatif budaya Indonesia yang relevan.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media audio visual Petualangan Negeri Indonesia (*PERISA*) pada pembelajaran keragaman sosial budaya masyarakat untuk siswa kelas V SD N 1 Sangsit?
- 2) Bagaimana validitas media audio visual Petualangan Negeri Indonesia (*PERISA*) pada pembelajaran keragaman sosial budaya masyarakat untuk siswa kelas V SD N 1 Sangsit?
- 3) Bagaimana respons guru terhadap media audio visual Petualangan Negeri Indonesia (*PERISA*) pada pembelajaran keragaman sosial budaya masyarakat untuk siswa kelas V SD N 1 Sangsit?
- 4) Bagaimana respons siswa terhadap media audio visual Petualangan Negeri Indonesia (*PERISA*) pada pembelajaran keragaman sosial budaya masyarakat untuk siswa kelas V SD N 1 Sangsit?
- 5) Bagaimana efektivitas media audio visual Petualangan Negeri Indonesia (*PERISA*) pada pembelajaran keragaman sosial budaya masyarakat untuk siswa kelas V SD N 1 Sangsit?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan dari pengembangan media audio visual *PERISA* ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk menghasilkan rancang bangun media audio visual Petualangan Negeri Indonesia (*PERISA*) pada pembelajaran keragaman sosial budaya masyarakat untuk siswa kelas V SD N 1 Sangsit.
- 2) Untuk mendeskripsikan validitas media audio visual Petualangan Negeri Indonesia (*PERISA*) pada pembelajaran keragaman sosial budaya masyarakat untuk siswa kelas V SD N 1 Sangsit.
- 3) Untuk mendeskripsikan respons guru terhadap media audio visual Petualangan Negeri Indonesia (*PERISA*) pada pembelajaran keragaman sosial budaya masyarakat untuk siswa kelas V SD N 1 Sangsit.
- 4) Untuk mendeskripsikan respons siswa terhadap media audio visual Petualangan Negeri Indonesia (*PERISA*) pada pembelajaran keragaman sosial budaya masyarakat untuk siswa kelas V SD N 1 Sangsit.
- 5) Untuk mendeskripsikan efektivitas media audio visual Petualangan Negeri Indonesia (*PERISA*) pada pembelajaran keragaman sosial budaya masyarakat untuk siswa kelas V SD N 1 Sangsit.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Pengembangan Media Audio Visual *PERISA* (Petualangan Negeri Indonesia) Berorientasi Budaya Lokal Untuk Siswa Kelas V SD dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat teoretis maupun praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis pengembangan media pembelajaran media audio visual petualangan adalah dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat

menambah wawasan mengenai kebudayaan Indonesia dan memberikan kontribusi positif terhadap pendidikan sehingga dapat membantu memajukan pendidikan di Indonesia. Penelitian ini juga dapat memberikan ilmu tambahan terkait dengan pengembangan media video animasi petualangan kelas V SD pada topik keragaman sosial budaya masyarakat.

2) Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini ditinjau dari berbagai pihak adalah sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, peserta didik khususnya siswa kelas V SD memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bernuansa petualangan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan pada mata pelajaran PPKn khususnya topik keragaman sosial budaya masyarakat.

b. Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, guru dapat mendapatkan informasi serta keterampilan dalam upaya mengembangkan media pembelajaran khususnya media audiovisual petualangan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi kepala sekolah dalam mengadakan dan merancang media pembelajaran khususnya media audiovisual petualangan pada muatan PPKn topik keragaman sosial budaya masyarakat maupun pada muatan atau mata pelajaran yang lain yang berkaitan sehingga nantinya siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan

melalui media pembelajaran yang digunakan serta media yang ada akan bervariasi sehingga pembelajaran tidak monoton.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau acuan untuk melakukan penelitian lebih mendalam tentang pengembangan media audiovisual petualangan pada topik keragaman sosial budaya masyarakat.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media audio visual Petualangan Negeri Indonesia (*PERISA*) merupakan media pembelajaran yang bermuatan unsur kebudayaan Indonesia khususnya tradisi nusantara serta mengandung nilai kebersamaan serta toleransi beragama di dalamnya. Media audio visual ini dikembangkan untuk dapat meningkatkan pemahaman budaya peserta didik serta menumbuhkan rasa toleransi terhadap sesama di masyarakat. Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini adalah berupa media audiovisual (video) yang menampilkan visualisasi dari animasi dan gambar bergerak serta dilengkapi dengan audio sehingga materi yang disampaikan dapat menarik minat siswa dan dapat diterima dengan jelas. Kelebihan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

- 1) Media audiovisual ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi gabungan *Capcut* dan *Pinterest*. Aplikasi *Capcut* dipilih untuk menciptakan efek animasi bergerak yang menarik, serta *Pinterest* dipilih untuk menciptakan visual gambar dan karakter yang lebih menarik.
- 2) Proses pembuatan media audio visual *PERISA* memerlukan biaya yang minim.

- 3) Media bermuatan budaya lokal Indonesia.
- 4) Tema atau nuansa yang disajikan pada media ini adalah petualangan.
- 5) Media audio visual mudah diakses oleh guru dan siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pembelajaran yang mentransmisikan budaya dalam lingkup pengajaran bahasa dapat ditempuh melalui pendidikan dengan menyajikan dalam sebuah audio visual bermuatan budaya yang menyajikan berbagai budaya di Indonesia sehingga pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami informasinya. (Riyanti, 2019). Proses pembelajaran berbasis budaya bukan sekadar mentransfer atau menyampaikan budaya atau perwujudan budaya tetapi menggunakan budaya untuk menjadikan siswa mampu menciptakan makna, menembus batas imajinasi, dan kreativitas untuk mencapai pemahaman yang mendalam tentang budaya Indonesia (Syairi, 2013).

Audio visual bermuatan budaya menyajikan berbagai budaya di Indonesia (Riyanti, 2019). Menurut Riyanti (Salama & Kadir, 2022) media audiovisual dapat menyajikan berbagai hal, termasuk budaya. Oleh karena itu, media audio visual merupakan salah satu media berbasis budaya yang dianggap efektif dimanfaatkan termasuk pula di dalam pembelajaran. Media audio visual seperti film atau video akan memudahkan siswa di SD dalam menyerap materi pelajaran PPKn yang diberikan oleh guru. Dengan pemanfaatan media audio visual khususnya film dan video, siswa dapat langsung melihat dan mendengarkan suara sehingga proses pembelajaran lebih bermakna (Ananda, 2017).

Maka dari itu pengembangan media audiovisual ini penting dilakukan dikarenakan dapat meningkatkan mutu pembelajaran, minat siswa dalam belajar, serta memudahkan penyampaian materi dari guru kepada siswa guna meningkatkan pemahaman budaya siswa. Media ini memiliki visualisasi animasi yang dapat bergerak yang membuat siswa menjadi senang dan mengurangi kejenuhan serta ditambah dengan audio yang dapat memperjelas isi media. Selain itu, pentingnya pengembangan media audiovisual ini akan dapat membantu guru dalam merancang sebuah media yang menarik serta lebih bervariasi dalam proses belajar mengajar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media audio visual *PERISA* pada topik keragaman sosial budaya masyarakat kelas V SD ini dilandaskan pada asumsi sebagai berikut.

- a. Guru kelas V SD N 1 Sangsit sebagian besar sudah menguasai teknologi sehingga mampu mengoperasikan media audio visual.
- b. Tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran digital.
- c. Guru sudah memiliki wawasan tentang keragaman budaya Indonesia.
- d. Media audio visual dapat membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar pada topik keragaman sosial budaya masyarakat.

2. Keterbatasan Pengembangan

Sementara keterbatasan pengembangan media audiovisual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Pengembangan media audiovisual ini hanya diperuntukkan kepada guru dan siswa kelas V SD.
- b. Materi yang termuat dalam media audio visual *PERISA* ini hanya terbatas pada muatan pelajaran PPKn pada topik keragaman sosial budaya masyarakat saja.
- c. Proses pengembangan media yang memakan waktu cukup lama karena proses *editing*.

1.10 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kekeliruan atau kesalahpahaman terhadap beberapa istilah yang digunakan pada penelitian ini, perlu diberikan batasan-batasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa media atau perangkat pembelajaran.
- 2) Media audio visual merupakan media video sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media audiovisual merupakan suatu bentuk media berupa video dengan perpaduan gambar bergerak serta suara dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik bernuansa petualangan.

- 3) Kebudayaan Indonesia adalah keseluruhan kebudayaan lokal yang ada di setiap daerah di Indonesia.
- 4) Model *ADDIE* merupakan salah satu model dari penelitian pengembangan yang terdiri dari lima tahapan. Adapun kelima tahapan tersebut yaitu analisis (*Analyze*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

