

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Individu membutuhkan pendidikan untuk menjalani hidup agar bisa beradaptasi serta mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan yang berguna dalam menjalani kehidupan. Menurut Dr. Rahmat Hidayat (2019) pendidikan ialah suatu upaya nyata serta direncanakan guna mampu memberi arahan bahkan bantuan saat mengembangkan kemampuan jasmani serta rohani yang diperoleh dari orang dewasa pada siswa supaya bisa meraih kebaikan dan untuk bisa meraih harapan supaya siswa dapat melakukan kewajiban dengan berdikari. Diharapkan dengan adanya pendidikan maka setiap insan dapat memperoleh ilmu pengetahuan lalu diimplementasikan saat melaksanakan kehidupan secara berdikari.

Pendidikan dijadikan sebuah kriteria mutu manusia, oleh karena itu perlu perhatian khusus dalam bidang pendidikan guna mampu menciptakan SDM yang berkompeten. Semakin berkembangnya teknologi bisa menjadi sebuah peluang guna mengoptimalkan mutu pendidikan di negara ini melalui pemanfaatan bermacam teknologi guna membantu kegiatan pada bidang pendidikan. Sesuai dengan Lestari (2018) Teknologi di bidang pendidikan merupakan sebuah sistem yang digunakan guna dapat membantu proses belajar

sebagai akibatnya dapat tercapainya hasil sinkron yang diinginkan, teknologi pula bisa memberikan akibat positif dalam pendidikan yaitu lebih efisien pada persoalan waktu, biaya serta logistik. Di kolaborasikannya antara pendidikan dan teknologi diharapkan mampu menaikkan kualitas pendidikan menjadi lebih baik lagi.

Pada aspek pendidikan ada proses pembelajaran, menurut Pane (2017) pembelajaran pada hakikatnya ialah suatu proses, dimana proses yang dimaksud ialah tahapan menara, mengorganisasi keadaan sekitar siswa agar bisa menumbuhkan serta dapat memotivasi siswa melakukan tahap belajar. Pembelajaran pula diklaim untuk tahapan menyampaikan arahan bahkan pertolongan pada siswa saat melakukan tahap belajar. Kesimpulannya supaya bisa menumbuhkan serta mendorong peserta didik melaksanakan proses belajar diperlukan kreativitas yang berasal pendidik pada proses pembelajaran sehingga proses penerimaan ilmu serta pengetahuan mampu terealisasi sinkron sesuai tujuannya yakni pelajaran tercapai. Sebuah contoh kreativitas pendidik yang mampu dilaksanakan ialah membuat media pembelajaran.

Media pembelajaran ialah salah satu fasilitas pada sekolah yang dipergunakan untuk menaikkan mutu pendidikan pada tahap belajar, pemakaian media belajar yang dilakukan dengan baik bisa menaikkan kompetensi peserta didik guna bisa dominan belajar, bisa memahami yang di pelajari dengan optimal serta bisa menaikkan kualitas saat melaksanakan ujian berdasarkan harapan pembelajaran. Media belajar yang tepat yaitu media yang bisa memicu dorongan belajar peserta didik, bisa menjelaskan serta mempermudah

rancangan yang tak berbentuk dan menaikkan penyerapan dimateri belajar (Tambunan, 2017). Semakin berkembangnya teknologi, media pembelajaran kini tak lagi hanya sebatas kertas atau media konvensional yang lainnya, kini media pembelajaran juga mampu didesain pada bentuk digital dengan memanfaatkan teknologi yang ada sehingga media pembelajaran bisa dirancang dengan praktis serta efisien dan bisa disimpan secara digital sehingga media tak mudah rusak. Maka dari itu pendidik dibutuhkan untuk bisa menghadirkan media pembelajaran pada proses pembelajaran sehingga peserta didik bisa dengan praktis tahu penerangan dari pendidik serta tujuan pembelajaran bisa dicapai sesuai dengan *planning* pembelajaran yang sudah direncanakan sang pendidik.

Ada bermacam media belajar contohnya adalah video pembelajaran yang mampu dipakai sebagai media pada proses pembelajaran. Video pembelajaran animasi 2 dimensi adalah salah satu contohnya. Video animasi ialah sebuah media yang mengkolaborasikan audio dengan visual guna memancing pandangan siswa, dapat disajikan objek dengan spesifik serta mampu membantu saat mengetahui pelajaran yg bersifat susah. (Apriansyah, 2020). Sesuai Puspita (2017) media video animasi bisa memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran, belajar menggunakan media video animasi menghasilkan aktivitas belajar jadi lebih seru. Media serta motivasi pada siswa saat belajar. Animasi 2 dimensi relatif efisien yaitu tak memerlukan spesifikasi perangkat yang tinggi pada proses pembuatannya, sehingga untuk pembuatan

sebuah video pembelajaran mampu dengan praktis dilakukan, selain itu pula sangat efektif membantu proses pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar di sekolah memiliki bermacam mata pelajaran yang ada di sekolah seperti mata pelajaran Bahasa Bali. Bahasa bali ialah sebuah pelajaran harus dipahami siswa di Bali karena ini sebagai bahasa resmi yang dipakai oleh masyarakat Bali, hal ini sesuai dengan Pergub Bali Nomor 20 tahun 2013 mengenai Bahasa, Aksara dan Sastra Bali Pasal 2 yang memutuskan bahasa, aksara serta sastra bali diajarkan untuk seluruh tingkatan pendidikan sebagai pelajaran di provinsi, oleh karena itu seluruh sekolah dasar bahkan menengah di Bali wajib memberikan pembelajaran bahasa bali agar kelestarian bahasa dan sastra bali tetap terjaga kelestariannya serta agar generasi muda tidak lupa akan warisan budaya yang dimilikinya. Pembelajaran mata pelajaran bahasa bali di sekolah juga bisa dikreasikan dengan membuat media pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih tertarik mempelajari bahasa dan sastra bali. Serta pada pasal 6 memutuskan masyarakat mampu ikut aktif pada pelaksanaan melestarikan serta pengajaran aksara, bahasa serta sastra bali. Sehingga sebagai masyarakat kita harus ikut membantu melestarikan Bahasa, Aksara dan Sastra Bali agar bisa terus lestari, melihat kondisi pembelajaran bahasa bali yang perlu ditingkatkan sehingga peneliti sangat tertarik untuk bisa ikut berperan dalam proses peningkatan pembelajaran bahasa bali terutama Aksara Bali yang sebagai sebuah warisan yang wajib dijaga, sehingga generasi muda bisa tau bagaimana bentuk dan penggunaan aksara bali.

Sesuai hasil observasi serta wawancara pada SD Negeri 2 Liligundi mata pelajaran bahasa bali sudah mulai diajarkan dari kelas 1 di mana untuk materi aksara bali mulai dipelajari di kelas 3 akan tetapi proses pembelajaran masih kurang memanfaatkan media pembelajaran dikarenakan tidak adanya media pembelajaran disekolah serta kurangnya pemberian ilustrasi dalam bentuk video. Dari hasil observasi ditemukan juga bahwa peserta didik kelas tinggi juga masih banyak yang belum mengerti mengenai dasar aksara bali dan bagaimana penggunaannya yang benar, apalagi saat masa pandemi pembelajaran kurang bisa berjalan dengan baik sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman siswa. Guru dominan memakai cara arahan serta diskusi dengan bantuan buku mata pelajaran dalam proses pembelajaran. Terutama fokus observasi penulis mengenai mata pelajaran bahasa bali materi aksara bali menurut hasil wawancara dengan wali kelas banyak siswa yang masih belum paham mengenai dasar aksara bali dan sulit untuk menulis aksara bali, respon beberapa siswa juga dalam pembelajaran terlihat kurang minat dan motivasi saat tahap belajar.

Disamping itu hasil survey kuisioner kepada siswa kelas 3 di SD Negeri 2 Liligundi didapatkan bahwa 77,8% siswa menyatakan kurang memahami dengan baik pelajaran aksara bali yang disampaikan oleh guru saat mengajar, 22,2% siswa menyatakan bosan dengan metode pembelajaran aksara bali yang biasa dilaksanakan oleh guru, kemudian 100% siswa menyatakan memerlukan media pembelajaran yang mampu mengilustrasikan materi pembelajaran aksara bali, 88,8% siswa menyatakan memerlukan media pembelajaran yang mampu

mengoptimalkan dorongan belajar, kemudian 55,5% siswa menyatakan kesulitan menemukan media pembelajaran materi aksara bali. Serta 100% siswa menyatakan video pembelajaran animasi mampu mengilustrasikan materi aksara bali. Maka dari itu perlu ditingkatkan penggunaan media pembelajaran serta pemberian ilustrasi dalam bentuk video saat tahap belajar dengan menyediakan media belajar dalam bentuk video yang bisa membantu pengajar saat tahapan belajar. Ini senada pada Agustini (2020) jika media belajar dengan video memudahkan peserta didik untuk proses pelajaran berbasis video sangat membantu peserta didik untuk mempermudah proses belajar mengajar dan bagi pengajar lebih praktis untuk memberikan materi pembelajaran, oleh karena itu penulis ingin mengembangkan sebuah video pembelajaran yang bisa mengatasi permasalahan tersebut yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Bahasa Bali Mengenai Dasar Aksara Bali”.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Sesuai latar belakang, maka mampu ditarik beberapa masalah yakni:

1. Pentingnya pembelajaran bahasa, aksara, dan sastra bali sebagai salah satu upaya pelestarian
2. Kurangnya media pembelajaran untuk proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Bali materi aksara Bali.

Sesuai identifikasi masalah tersebut, mampu didapatkan rumusan masalah yang dibahas pada penelitian ini yakni :

1. Bagaimana pengembangan video pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa Bali mengenai dasar aksara Bali?
2. Bagaimana analisa respon siswa terhadap video pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa Bali mengenai dasar aksara Bali?
3. Bagaimana efektivitas video pembelajaran animasi 2 dimensi pada mata pelajaran bahasa Bali mengenai dasar aksara Bali?

1.3. PEMBATASAN MASALAH

Sesuai rumusan masalah tersebut video pembelajaran dengan berbasis animasi 2 dimensi dan materi aksara bali yang akan dijelaskan yaitu mengenai pengenalan aksara wianjana dan pengganget suara yang merupakan dasar aksara bali yang paling awal yang harus diketahui serta video yang dibuat akan menggunakan penjelasan dengan bahasa indonesia agar semua yang melihat video bisa mengerti terkait hal yang dijelaskan.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Terdapat tujuan yang diinginkan agar mampu tercapai dalam pengembangan video pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa Bali tentang dasar aksara Bali yaitu:

1. Untuk menghasilkan video pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa bali mengenai dasar aksara Bali.
2. Untuk mendeskripsikan analisa hasil respon siswa terhadap video pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa Bali mengenai dasar aksara Bali.

3. Untuk mendeskripsikan analisa efektivitas video pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa Bali mengenai dasar aksara Bali.

1.5. MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan video pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa Bali mengenai dasar aksara Bali ini harapannya mampu memberi manfaat yakni:

1. Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini harapannya bisa memperluas pengetahuan, mampu mengerti serta bisa melaksanakan ilmu yang didapatkan selama kuliah dan manfaat yang paling krusial yaitu memotivasi peserta didik pada proses pembelajaran Bahasa Bali materi Aksara Bali.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Peneliti

Peneliti bisa menerapkan teori yang sudah ditekuni serta dihasilkan saat kuliah dengan penelitian pengembangan ini, dan semakin memperluas pengetahuan peneliti pada proses pengembangan video pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa bali mengenai dasar aksara bali.

b. Manfaat bagi siswa

Dengan pengembangan video pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa bali mengenai dasar aksara bali harapannya motivasi dan pemahaman siswa dalam belajar bahasa bali bisa meningkat.

c. Manfaat bagi guru dan sekolah

Dengan pengembangan video pembelajaran animasi 2 dimensi mata pelajaran bahasa bali tentang dasar aksara bali harapannya dapat membantu mempermudah guru dan sekolah dalam proses pembelajaran.

