

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bagian bab ini, maka pihak peneliti akan memberikan pemaparan 10 hal pokok, ialah mencakup: (1) memberikan pemaparan terkait latar belakang masalah, (2) memberikan pemaparan terkait identifikasi masalah yang ditemukan, (3) memberikan pemaparan terkait pembatasan masalah, (4) memberikan pemaparan terkait rumusan masalah yang dihasilkan, (5) memberikan pemaparan terkait apa yang menjadi tujuan dari penyelenggaraan riset ini, (6) memberikan pemaparan terkait apa saja manfaat yang diperoleh dari penyelenggaraan riset ini, (7) memberikan pemaparan terkait spesifikasi produk, (8) memberikan pemaparan terkait betapa pentingnya melakukan pengembangan, (9) memberikan pemaparan terkait asumsi dan juga keterbatasan yang muncul dalam kegiatan pengembangan ini, dan (10) memberikan pemaparan terkait definisi istilah dalam riset ini.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dinilai sebagai suatu proses dan juga sebagai bentuk usaha atau upaya yang dilakukan oleh seseorang guna dipakai menggali dan juga meningkatkan kemampuan atau potensi yang ada dalam dirinya yang mencakup keterampilan, tingkah laku, kemampuan atau pengetahuan dan juga lain-lain yang dimana hal ini dilakukan dengan cara menempuhnya lewat mengikuti rangkaian proses belajar yang dijadikan sebagai bekal hidup untuk berguna dimasa yang akan datang (Setyawati dkk, 2022). Pada masa zaman saat ini, maka perkembangan

teknologi wajib agar mampu untuk dilakukan pertimbangan guna dijadikan sebagai alat bantu yang mendukung atau menunjang kegiatan proses pembelajaran, sebab dalam masa saat ini mau tidak mau kita harus siap untuk memasuki era revolusi industri 4.0 yang dimana era ini begitu sangat identik dengan yang namanya ada kecerdasan secara buatan atau disebut AI. Mulyana dkk, (2023) menilai bahwa topik pembelajaran yang begitu sangat luas dan juga kompleks telah menimbulkan adanya beberapa materi tanpa mampu disalurkan kepada para siswa dengan secara optimal pada saat hal ini dilakukan dengan cara penyaluran atau penyampaian menerapkan metode ceramah saja yang dilakukan oleh guru, maka dengan melihat kondisi ini menjadikan begitu sangat dibutuhkan adanya media pembelajaran yang mampu selaras agar mendukung peningkatan perolehan hasil belajar siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Cara dan metode yang telah lama dalam mengajar hendaknya sudah harus ditinggalkan secara perlahan, untuk dapat menciptakan pendidikan yang nantinya dapat berkualitas bagi bangsa dan negara Indonesia. Adanya pembaharuan dalam pendidikan dibarengi dengan adanya perkembangan zaman memang tidak akan mudah untuk diadaptasikan. Namun agar dapat mudah beradaptasi dengan perubahan yang jauh lebih sulit nantinya pada kehidupannya, para generasi muda emas Indonesia harus dibekali dengan kemampuan dan kemauan untuk dapat terus belajar khususnya hal-hal baru. Dengan adanya pembaharuan yang ditemukan di dalam dunia pendidikan yang juga hal ini dibarengi dengan adanya perkembangan zaman yang dianggap sulit untuk diadaptasikan. Namun agar tanpa sulit melakukan penyesuaian atau adaptasi, maka dalam kondisi ini perlu dilakukan adanya perubahan yang dianggap jauh lebih sulit nantinya yang ada pada kehidupannya,

sehingga para generasi muda emas yang ada di seluruh kawasan Indonesia wajib dibekali dengan kemampuan dan juga adanya kemauan guna terus semangat belajar yang secara khususnya pada hal-hal yang bersifat baru yang ada di dalam materi pembelajaran. Dijelaskan bahwa materi pembelajaran dianggap sebagai substansi yang akan dipelajari pada saat mengikuti rangkaian proses kegiatan pembelajaran (Sutikno, 2021: 9).

Hal hal baru yang bisa dipelajari peserta didik dapat mereka temui di sekolah dan diluar sekolah. Khusus untuk disekolah mereka dapat mempelajari berbagai pelajaran utamanya bahasa Indonesia karena dalam bahasa Indonesia memiliki hal hal menarik yang bisa dipelajari salah satunya materi konjungsi antarkalimat. Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mewujudkan kebhinekaan global melalui kemampuannya sebagai bahasa penghubung antarbudaya di Indonesia dan di luar negeri. Sebagai bahasa resmi negara dengan populasi yang beragam etnis dan budaya, Bahasa Indonesia memfasilitasi komunikasi lintas suku, agama, dan wilayah. Selain itu, dalam konteks global, kemahiran berbahasa Indonesia dapat memperluas jangkauan individu dalam memahami dan berinteraksi dengan keragaman budaya di seluruh dunia.

Dalam hal ini, maka hal baru yang dapat dipelajari dengan secara khususnya di sekolah ialah bahasa Indonesia. (Rika Widya et al., 2023: 32) pelajar Indonesia dalam hal ini begitu sangat diharapkan mampu untuk mempertahankan dan juga sekaligus melestarikan budaya luhur, lokalitas dan juga identitasnya, dan juga mampu tetap memiliki pikiran yang secara terbuka dalam melakukan hubungan atau interaksi dengan budaya lain. Mengacu pada ungkapan (Marlina, dkk. 2021), maka media pembelajaran dinilai sebagai suatu alat yang mampu dipakai sebagai

perantara guna membantu dalam melakukan penyampaian materi pelajaran yang dilakukan oleh guru untuk disalurkan pada para siswanya. Media pembelajaran juga dinilai sebagai suatu alat yang mampu dipakai guru dalam melakukan proses transfer informasi pada para siswanya agar mudah untuk dipahami dan cepat untuk direspon (Adinda, K., & Rohman, 2015). Mengacu ungkapan dari (Anwar, dkk. 2022:28), maka media pembelajaran memiliki manfaat guna membantu dan juga mendukung peningkatan kualitas perolehan hasil belajar dari para peserta didik, mampu dipakai dalam mengefisienkan tenaga dan juga waktu dan mampu memberikan kegiatan belajar yang menarik serta penyampaian materi akan mampu menjadi lebih jelas. Aris dan Afina (2022) menilai bahwa media pembelajaran memiliki manfaat guna menjadikan bahan-bahan pengajaran mampu diubah menjadi lebih konkrit dan juga menarik, sehingga para siswa dapat mampu lebih cepat dan mudah mengerti atau memahami materi.

Mengacu pada ungkapan Utami (2020), maka kesulitan belajar dalam hal ini dinilai sebagai suatu kondisi atau keadaan yang dialami oleh para siswa yang tandanya tampak mengalami adanya kendala atau masalah pada saat melakukan rangkaian proses pembelajaran guna mewujudkan perolehan hasil belajar yang optimal. Pada saat belajar dinilai sebagai prosesnya, maka perolehan hasil belajar mampu dianggap sebagai perolehan hasil pada perubahan yang dilakukan oleh para siswa pada saat mengikuti proses kegiatan pembelajaran (Ratnathatmaja & Sujana, 2022). Pengimplementasian pembelajaran yang dilakukan dengan berbasis proyek, maka mampu membantu para siswa dalam meningkatkan atau mengasah kemampuan dan juga keterampilannya dan juga mampu dipakai dalam menciptakan suatu produk hasil karya sendiri (Saputra & Manuaba, 2021).

Mengacu pada hasil riset yang dilakukan oleh (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020), maka media pembelajaran mampu memberikan kemudahan pada para siswa dalam usahanya memahami materi. Pembelajaran yang memberikan suasana yang menyenangkan, menarik, dan juga dinilai praktis disebut *edutainment* ialah kegiatan pembelajaran yang dirancang dengan cara sedemikian rupa (Yunailis dkk., 2019). Mengacu pada ungkapan dari (Dewi dan Suniasih, 2022), maka media pembelajaran dinilai sebagai sebuah alat yang dipakai dengan secara khusus untuk dijadikan sebagai perantara oleh guru dalam menyalurkan pesan atau informasi kepada para siswa dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran yang mampu hal ini membangkitkan minat atau keinginan atau motivasi atau bahwa memberikan pengaruh secara psikologis pada para siswa (Rizki Wahyuningtyas, 2020). Pada saat melakukan proses kegiatan pembelajaran dengan adanya pemakaian media, maka hal ini akan memicu ada begitu banyak kontribusi positif yang diberikan yang mencakup ialah menghemat waktu dalam memberikan penjelasan, minat belajar menjadi meningkat, mampu menarik perhatian, membuka ide dan ingatan siswa menjadi lebih diperkuat (Wahyu dkk., 2020). (Yudana, dkk. 2022) bahwa media pembelajaran dipakai dalam memperjelas pesan atau informasi yang hendak disalurkan, dipakai mengatasi keterbatasan pada ruang dan juga waktu dan gairah belajar siswa mampu ditingkatkan.

Namun pada kondisi yang secara nyata, maka diketahui bahwa pemakaian media pembelajaran yang secara kreatif dan juga inovatif yang ditemukan di sekolah dasar dinilai masih kurang. Mengacu pada data dari melakukan kegiatan wawancara yang secara langsung dilaksanakan dengan wali kelas IV SDN 19 Dauh Puri Denpasar yang bernama Ibu Ni Made Ruscita Dipayanti, S.Pd, maka kegiatan

ini diselenggarakan tepatnya di tanggal 12 September 2023, pukul 10.00 WITA. Beliau dalam situasi ini memberikan penyampaian bahwa dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran masih memakai sistem metode ceramah, dengan hanya didukung berbantuan buku LKS dan juga hanya mampu menampilkan video dari *YouTube* saja. Selain melakukan hal tersebut, maka Beliau juga menyampaikan pernah dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran memakai *power point*, namun hal ini jarang dilakukan sebab adanya kendala waktu mengerjakan. Dengan sudah adanya perubahan pada kurikulum, maka hal ini telah memicu adanya kesulitan serta juga masalah atau kendala yang kondisi ini dialami oleh Ibu Cita selaku guru dimana masalah ini muncul pada kurang mampunya para siswa memahami isi buku mata pelajaran Bahasa Indonesia. Masalah ini yang selanjutnya memberikan implikasi pada perolahan hasil belajar siswa berubah menjadi rendah. Data menunjukkan bahwa dari 28 siswa yang ada dijenjang kelas IV, maka memperlihatkan hanya 42% atau 12 orang siswa yang berhasil memenuhi KKTP, sedangkan ditemukan masih adanya 58% atau 16 orang siswa yang tanpa berhasil memenuhi KKTP. Upaya atau usaha yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah atau kendala ini, maka sangat dibutuhkan adanya penerapan media pembelajaran dengan memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu menarik serta inovatif.

Beberapa hasil temuan yang dilakukan oleh para pihak peneliti terdahulu yang dalam hal ini dinilai mampu selaras dan juga mendukung dan dipakai sebagai landasan atau acuan, maka yang pertama berhasil digelar oleh (Aritonang, 2021) yang membahas tentang Kemampuan Menggunakan Konjungsi Antar Kalimat pada Paragraf Argumentatif dengan Tema “Kerusakan Lingkungan”. Hasil risetnya ini

berhasil memberikan kesimpulan akhir bahwa pemahaman yang dipunyai oleh para siswa yang berhubungan dengan kemampuan memakai konjungsi antar kalimat telah diberikan penilaian dengan kategori baik, hal ini telah diberikan pembuktian dengan nilai skor rata-rata yang diraih oleh para siswa ialah dengan angka 75,9. Riset ini telah dinilai mampu mempunyai aspek kesamaan dengan riset pengembang ini ialah terletak di dalam topik pembahasannya yang telah menjelaskan mengenai konjungsi antar kalimat,

Hasil temuan selanjutnya ialah membahas mengenai “Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika”. Dalam temuan ini telah berhasil mendapatkan perolehan hasil temuan dari ahli materi yang memperlihatkan perolehan hasil persentase dengan angka yang mencapai 93,25% (makna sangat baik), hasil dari ahli desain pembelajaran memperlihatkan hasil persentase dengan angka yang mencapai 100% (makna sangat baik), hasil yang diperoleh dari ahli media pembelajaran memperlihatkan hasil persentase dengan angka yang mencapai 89,5 (makna baik), hasil yang didapatkan dari melakukan uji coba perorangan dengan angka yang mencapai 94,04% dan untuk hasil dari melakukan uji coba kelompok besar dengan angka yang mencapai 95% (makna sangat baik) (Ady Prasetya et al., 2021). Riset ini telah dinilai mampu mempunyai aspek kesamaan dengan riset pengembang ini ialah terletak di dalam media pembelajaran yang juga memakai video animasi, dan juga mempunyai ketidaksamaan yang tampak pada mata pelajaran yang dalam hal ini diteliti.

Hasil temuan selanjutnya ialah membahas mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Dubbing Video Animasi (Solichin, 2022). Hasil dari melakukan riset ini, maka dapat diberikan

kesimpulan akhir bahwa (1) hasil riset ini memperlihatkan hasil secara valid, dimana tampak naik dari segi aspek yang dinilai sebagai media, aspek materi, dan juga aspek bahasa, (2) media ini mampu dinilai secara praktis untuk dipakai baik hal ini dipandang dari aspek siswa maupun dipandang dari aspek guru, dan (3) telah berhasil menciptakan media yang mampu secara efektif guna mewujudkan apa yang menjadi maksud atau tujuan dari melakukan proses kegiatan pembelajaran yang selaras dengan kurikulum. Riset ini telah dinilai mampu mempunyai aspek kesamaan dengan riset pengembang ini ialah terletak pada media yang bentuknya berupa video animasi dan juga mata pelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan pengamatan dan juga mempunyai ketidaksamaan yang tampak pada basis ataupun tampak pada dimensi yang sedang diteliti.

Hasil temuan selanjutnya ialah membahas mengenai “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Stratego Paikem Pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mendukung Merdeka Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (Apreasta et al., 2023). Hasil dari melakukan riset ini, maka dapat diberikan kesimpulan akhir bahwa (1) hasil riset ini memperlihatkan hasil secara valid, dimana tampak naik dari segi aspek yang dinilai sebagai media, aspek materi, dan juga aspek bahasa, (2) media ini mampu dinilai secara praktis untuk dipakai baik hal ini dipandang dari aspek siswa maupun dipandang dari aspek guru, dan (3) telah berhasil menciptakan media yang mampu secara efektif guna mewujudkan apa yang menjadi maksud atau tujuan dari melakukan proses kegiatan pembelajaran yang selaras dengan kurikulum. Riset ini telah dinilai mampu mempunyai aspek kesamaan dengan riset pengembang ini ialah terletak pada media berupa video animasi dan juga mata pelajaran bahasa Indonesia yang diteliti dan juga mempunyai

ketidaksaman yang tampak pada basis ataupun dalam hal ini tampak pada dimensi yang sedang diteliti.

Mengacu pada kajian hasil dari riset terdahulu yang telah berhasil dipaparkan, maka berhasil diambil kesimpulan akhir bahwa Pengembangan Video Animasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berdimensi Kebhinekaan Global Untuk Siswa Kelas IV SDN 19 Dauh Puri Denpasar dinilai begitu sangat pantas dan juga layak dilakukan proses kegiatan pengembangan dan juga wajib untuk dilakukan penilaian. Diketahui bahwa melakukan pengembangan media ini, maka dinilai pantas dan juga cocok dilakukan penerapan pada seluruh mata pelajaran sebab mampu memunculkan keunggulan media video pembelajaran yang dinilai sebagai rangkaian gambar dan suara yang mampu tervisualisasikan dengan begitu sangat harmonis, sehingga dalam hal ini para siswa yang melihatnya akan memiliki rasa yang tertarik. Dengan demikian, maka riset ini juga melakukan pengembangan pada media video pembelajaran yang dimana dengan secara khususnya dilakukan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berdimensi Kebhinekaan Global. Bentuk tindakan atau wujud nyatanya ialah kemampuan peserta didik di dalam mencintai hal-hal yang memicu perbedaan (Sri Haryati & Sutajaya, 2022:45). Media video pembelajaran dengan berbasis proyek ini juga berhasil memberikan bantuan pada para siswa di dalam mencari dan juga menemukan pengetahuannya sendiri, sehingga dalam hal ini pemahaman yang didapatkan oleh para siswa akan mampu bertahan dalam masa jangka waktu lebih lama (Batubara, 2021).

Riset yang dilakukan pada kesempatan kali ini memiliki maksud atau tujuan dipakai menelusuri permasalahan yang dijumpai ialah ditemukan adanya metode yang dipakai dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran yang dinilai masih

bersifat monoton, sebab dalam hal ini hanya memakai metode ceramah saja yang memicu atau menyebabkan kurang kreatif. Selain itu juga berhasil ditemukan adanya keterbatasan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik sebab kurangnya menguasai atau memanfaatkan teknologi yang ada saat ini. Selain itu juga berhasil ditemukan masalah terkait kurangnya variasi dan banyaknya jumlah media pembelajaran yang diberikan kepada para siswa, sehingga hal inilah yang mejadi penyebab perolehan hasil belajar yang dicapai oleh para siswa berada dalam nilai yang kurang memuaskan, khususnya hal ini terjadi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan mengacu pada kendala atau masalah ini, maka begitu sangat dibutuhkan adanya melakukan pengembangan media video pembelajaran yang dalam kesempatan ini secara khusus dilakukan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berdimensi Kebhinekaan Global Untuk Siswa Kelas IV SDN19 Dauh Puri Denpasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada pemaparan yang membahas terkait latar belakang masalah dalam riset ini, maka berhasil dilakukan proses identifikasi beberapa permasalahan yang ditemukan oleh pihak peneliti guna dipakai bahan-bahan penelitian, ialah :

- 1) Permasalahan yang dijumpai ialah ditemukan adanya metode yang dipakai dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran yang dinilai masih bersifat monoton, sebab dalam hal ini hanya memakai metode ceramah saja yang memicu atau menyebabkan kurang kreatif.

- 2) Dimana kegiatan pembelajaran dilakukan dengan hanya didukung berbantuan buku LKS dan juga hanya mampu menampilkan video dari *YouTube* saja.
- 3) Selain itu juga berhasil ditemukan masalah terkait kurangnya variasi dan banyaknya jumlah media pembelajaran yang diberikan kepada para siswa, sehingga hal inilah yang mejadi penyebab perolehan hasil belajar yang dicapai oleh para siswa berada dalam nilai yang kurang memuaskan, khususnya hal ini terjadi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.
- 4) Guru dan juga siswa dalam kondisi saat ini dinilai telah masih melakukan proses penyesuaian diri pada peralihan kurikulum yang mengalami perubahan, dimana dari kurikulum 2013 mengalami perubahan menjadi kurikulum merdeka.
- 5) Berhasil ditemukan adanya keterbatasan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik sebab kurangnya menguasai atau memanfaatkan teknologi yang ada saat ini.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam riset ini, maka pihak peneliti memberikan adanya pembatasan masalah, dimana hal ini dilakukan dengan adanya maksud adanya keterbatasan dalam segi waktu, keterbatasan dalam segi biaya, dan juga keterbatasan dalam segi sumber daya yang dimiliki oleh pihak peneliti. Dengan demikian, maka permasalahan yang dilakukan proses pengkajian dalam kesempatan ini hanya pada melakukan proses pengembangan produk yang memiliki titik fokusnya pada satu capaian pembelajaran dengan mempergunakan dimensi kebhinekaan global. Dengan

demikian, maka begitu sangat dibutuhkan melakukan pengembangan video animasi terutama hal ini diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan memakai dimensi kebhinekaan global yang diarahkan pada para siswa yang ada dijenjang kelas IV SDN 19 Dauh Puri Denpasar.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada pemaparan yang membahas terkait latar belakang masalah dalam riset ini, maka berhasil dirumuskan beberapa aspek yang diduga memunculkan permasalahan, ialah mencakup:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun video animasi yang diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan memakai dimensi kebhinekaan global yang diarahkan pada para siswa yang ada dijenjang kelas IV SDN 19 Dauh Puri Denpasar?
- 2) Bagaimanakah tingkat kelayakan video animasi yang diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan memakai dimensi kebhinekaan global yang diarahkan pada para siswa yang ada dijenjang kelas IV SDN 19 Dauh Puri Denpasar?
- 3) Bagaimakah tingkat efektivitas video animasi yang diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan memakai dimensi kebhinekaan global yang diarahkan pada para siswa yang ada dijenjang kelas IV SDN 19 Dauh Puri Denpasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Pada saat mengacu dalam pemaparan rumusan masalah yang telah pihak peneliti jelaskan bagian atas, maka berhasil ditemukan adapun beberapa tujuan dari melakukan penyelenggaraan riset ini, ialah mencakup:

- 1) Untuk dipakai oleh pihak peneliti dalam mengetahui rancang bangun video animasi yang diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan memakai dimensi kebhinekaan global yang diarahkan pada para siswa yang ada dijenjang kelas IV SDN 19 Dauh Puri Denpasar.
- 2) Untuk dipakai oleh pihak peneliti dalam mengetahui tingkat kelayakan video animasi yang diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan memakai dimensi kebhinekaan global yang diarahkan pada para siswa yang ada dijenjang kelas IV SDN 19 Dauh Puri Denpasar.
- 3) Untuk dipakai oleh pihak peneliti dalam mengetahui tingkat efektivitas video animasi yang diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan memakai dimensi kebhinekaan global yang diarahkan pada para siswa yang ada dijenjang kelas IV SDN 19 Dauh Puri Denpasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Pada saat mengacu dalam pemaparan apa yang menjadi tujuan pengembangan, maka dalam hal ini disajikan beberapa manfaat yang berhasil diperoleh oleh beberapa pihak dari hasil melakukan riset dalam kesempatan ini.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Pada saat melihat dari segi manfaat secara teoretis, maka diketahui hasil dari melakukan riset pengembangan ini begitu sangat diinginkan atau menjadi harapan

mampu memberikan tambahan dari aspek konsep, memberikan tambahan dari aspek teori-teori pembelajaran, dimana dengan secara khususnya dalam bentuk yang berupa video animasi yang diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan mempergunakan dimensi kebhinekaan global.

1.6.2 Manfaat Praktis

Pada saat melihat dari segi manfaat secara praktis, maka diketahui hasil dari melakukan riset pengembangan ini begitu sangat diinginkan atau menjadi harapan mampu memberikan manfaat yang mencakup, ialah:

a) Bagi Siswa

Manfaat yang dapat diperoleh dari melakukan kegiatan pengembangan video animasi yang diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan mempergunakan dimensi kebhinekaan global ialah mampu memberikan pemahaman yang secara langsung membahas materi bahasa Indonesia dengan secara lebih mendalam dan juga bermakna pada para siswa, sehingga dalam hal ini para siswa akan mampu melakukan kegiatan pembelajaran dengan secara mandiri dan juga hal ini mampu menumbuhkan serta juga meningkatkan motivasi dari para siswa agar lebih memiliki semangat dan juga memiliki ketertarikan yang tinggi untuk belajar.

b) Bagi Guru

Manfaat yang dapat diperoleh dari melakukan kegiatan pengembangan video animasi yang diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan mempergunakan dimensi kebhinekaan global ialah mampu memberikan kemudahan pada para pihak guru dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran dengan memberikan pemaparan konsep materi

bahasa Indonesia dan juga hal ini mampu menumbuhkan serta juga meningkatkan motivasi dari para pihak guru untuk dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih mampu memberikan inovasi dan juga lebih kreatif dalam proses kegiatan pengembangan maupun menciptakan atau merancang video animasi pembelajaran.

c) Bagi Sekolah

Manfaat yang dapat diperoleh dari melakukan kegiatan pengembangan video animasi yang diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan mempergunakan dimensi kebhinekaan global ialah mampu memberikan adanya muncul inovasi pada dunia pendidikan bahwa dalam dalam hal ini para pihak guru diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kreatif dan juga selektif dalam mempergunakan media pembelajaran yang mendukung proses kegiatan pembelajaran serta juga mampu dipakai dalam mendukung terjadinya peningkatan kualitas di sekolah.

d) Bagi Peneliti Lainnya

Diketahui hasil dari melakukan riset pengembangan ini begitu sangat diinginkan atau menjadi harapan mampu memberikan tambahan sumber referensi atau juga sumber rujukan pada riset terkait melakukan pengembangan media pembelajaran yang dipakai dalam bentuk video animasi pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan diciptakan dari riset yang dilakukan oleh pihak peneliti dalam kesempatan ini ialah dalam bentuk yang berupa media pembelajaran dengan berbentuk video animasi pembelajaran yang diterapkan khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan memakai dimensi kebhinekaan global yang diarahkan pada para siswa yang ada dijenjang kelas IV SDN 19 Dauh Puri Denpasar. Media yang dihasilkan dalam riset ini, maka akan difungsikan sebagai alat ataupun sarana pendukung yang mendukung kelancaran proses kegiatan pembelajaran. Adapun dalam hal ini beberapa spesifikasi produk pengembangan video animasi pembelajaran yang diterapkan khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan memakai dimensi kebhinekaan global, ialah mencakup:

- 1) Produk yang diciptakan oleh pihak peneliti dalam kesempatan ini ialah berupa media berbentuk video animasi pembelajaran yang diterapkan khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan memakai dimensi kebhinekaan global yang diarahkan pada para siswa yang ada dijenjang kelas IV SDN 19 Dauh Puri Denpasar.
- 2) Media yang dilakukan pengembangan oleh pihak peneliti diketahui dalam bentuk animasi dengan adanya berisikan gambar, audio, dan juga teks yang diselaraskan dengan materi konjungsi antar kalimat.
- 3) Adanya pemakaian lama durasi dari video yang diciptakan dalam kesempatan ini oleh pihak peneliti ialah \pm 10 menit.
- 4) Video animasi yang dikembangkan oleh pihak peneliti dalam hal ini akan ditayangkan dengan cara melalui laptop ataupun komputer serta juga adanya

penggunaan proyektor yang dipakai pada saat melakukan kegiatan proses pembelajaran di kelas.

- 5) Produk yang diciptakan oleh pihak peneliti dalam kesempatan ini ialah berupa media berbentuk video animasi pembelajaran yang dalam hal ini dilakukan pengembangan oleh pihak peneliti akan dilakukan proses untuk dipublikasikan dengan cara melalui *platform YouTube* agar berhasil dilakukan proses untuk diakses dalam waktu kapan saja dan juga dalam lokasi dimana saja.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Di era yang serba modern ini pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa, sehingga dalam melakukan kegiatan proses belajar mengajar akan lebih mampu menghadirkan suasana yang lebih menyenangkan dengan adanya bantuan dan juga dukungan oleh berbagai macam media pembelajaran yang mampu secara inovatif. Dengan adanya melakukan proses pengembangan media yang secara beragam dan juga mampu secara inovatif, maka hal inilah yang akan mampu memicu atau menyebabkan adanya pertumbuhan dan juga peningkatan minat belajar dari para siswa. Terkadang dalam kondisi saat ini memiliki peran sebagai guru yang kurang mampu memperhatikan lingkungan belajar yang dipakai dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran, maka diketahui begitu sangat seringkali guru hanya menaruh titik fokusnya pada penyampaian materi saja.

Penelitian ini mengembangkan sebuah media video animasi, yang mana pada video animasi ini akan menjelaskan materi konjungsi antar kalimat yang dalam hal ini akan dilakukan proses penyampaian dengan cara menyajikan tampilan

yang secara menarik serta juga mampu memberikan beberapa contoh paragraf yang adanya hubungan atau kaitannya secara langsung dengan kebhinekaan global.. Video animasi ini nantinya dapat diakses secara *online* maupun *offline* oleh guru dan oleh para siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam melakukan riset pengembangan dengan didukung oleh media berbentuk video animasi pembelajaran yang diterapkan khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan memakai dimensi kebhinekaan global yang diarahkan pada para siswa yang ada dijenjang kelas IV SDN 19 Dauh Puri Denpasar, maka diketahui telah memiliki asumsi dan juga menghadirkan beberapa keterbatasan pengembangan, ialah mencakup:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Disajikan beberapa asumsi atau anggapan pengembangan produk yang ada dalam riset ini, ialah:

- a) Pihak sekolah atau juga pihak guru mempunyai fasilitas dalam bentuk berupa laptop atau juga komputer.
- b) Pihak sekolah memiliki fasilitas dalam bentuk berupa proyektor.
- c) Media pembelajaran yang berbentuk video animasi, maka dinilai dapat dipakai oleh pihak guru dengan cara lewat laptop maupun juga komputer yang fasilitas ini sudah dipunyai oleh pihak sekolah atau pihak guru.
- d) Media pembelajaran yang berbentuk video animasi ini, maka dinilai telah mampu menjadi sarana yang dapat memberikan bantuan pada pihak guru

dalam melakukan proses penyampaian segala materi pembelajaran, sehingga akan dapat memberikan kemudahan dan juga kelancaran pada pihak guru dalam melakukan kegiatan proses mengajarnya.

- e) Media pembelajaran yang berbentuk video animasi ini, maka dinilai telah mampu menjadi sarana yang dapat memberikan bantuan pada para siswa dengan memberikan kemudahan memahami materi pembelajaran, sebab dalam media yang diciptakan ini telah berhasil ditemukan adanya gambar, teks dan juga audio sehingga para siswa lebih dinilai mudah dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun beberapa keterbatasan yang muncul dalam pengembangan produk yang ada dalam riset ini, ialah:

- a) Riset ini memakai dimensi kebhinekaan global ini dilakukan pengembangan yang telah berlandaskan pada karakteristik para siswa yang ada dijenjang kelas IV SDN 19 Dauh Puri Denpasar, sehingga media ini hanya diterapkan pada para siswa yang ada dijenjang kelas IV SDN 19 Dauh Puri Denpasar.
- b) Produk yang dalam hal ini dilakukan pengembangan oleh pihak peneliti ialah berupa video animasi yang hanya berisikan satu mata pelajaran pelajaran ialah secara khusus membahas mengenai materi bahasa Indonesia dan juga adanya satu mata pelajaran capaian pembelajaran yang didapatkan dalam materi konjungsi antar kalimat.

1.10 Definisi Istilah

Dalam bagian ini, maka pihak peneliti akan memaparkan secara lebih jelas dan juga secara rinci mengenai istilah-istilah yang dipakai agar mampu ditemukan adanya kesamaan penafsiran dengan berisikan maksud dan juga tujuan guna dipakai oleh pihak peneliti dalam mencegah ataupun juga menghindari munculnya kesalahpahaman pada beberapa istilah yang pihak peneliti munculkan dalam riset ini, ialah mencakup:

- 1) Pengembangan dinilai sebagai suatu kegiatan yang dalam hal ini dilakukan dengan cara melakukan proses pengkajian secara langsung guna dipakai membantu dan juga memudahkan memperoleh berbagai macam informasi yang diperlukan oleh pihak peneliti (*Needs Assessment*), maka selanjutnya data yang diperoleh akan dilanjutkan ke dalam proses atau tahapan melakukan pengembangan (*Development*), sehingga berhasil akan menghasilkan suatu produk yang bermanfaat.
- 2) Riset pengembangan dinilai sebagai kegiatan riset yang nantinya mampu memberikan hasil dalam bentuk berupa produk dan juga dapat dipakai oleh pihak peneliti dalam melakukan pengujian tingkat kelayakan produk tersebut.
- 3) Video animasi dinilai sebagai media yang memaparkan dan juga secara langsung menyajikan antara audio dengan visual, serta juga adanya tampilan gambar yang dapat tampak bergerak yang isinya membahas mengenai pesan, konsep, dan juga tahapan prosedur pembelajaran guna dipakai dalam menciptakan tujuan pembelajaran yang menjadi harapan.

- 4) Dipahami bahwa istilah dimensi kebhinekaan global dinilai sebagai suatu pengimplementasian yang dapat memberikan pelajaran pada para peserta didik guna menumbuhkan atau meningkatkan sikap atau perbuatan nasionalis dan juga dipakai memberikan dorongan pada para peserta didik guna agar tetap menjaga budaya luhur.
- 5) Dipahami bahwa istilah mata pelajaran bahasa Indonesia dinilai sudah adanya pemberian mata pelajaran ini pada para siswa, maka akan mampu memicu adanya peningkatan kemampuan literasi dari para peserta didik.

