

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia dalam era ini ditandai dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di setiap aspek kehidupan manusia. Teknologi ini dapat membuat dunia tanpa batas dengan menghubungkan orang-orang di seluruh dunia melampaui batas geografis. Akibatnya, dunia seakan tidak memiliki batas geografis lagi karena informasi dapat tersebar dengan cepat. Kemajuan teknologi telah memengaruhi hampir setiap aspek kehidupan kita, termasuk pendidikan. Di era abad ke-21, peran teknologi dalam pendidikan semakin penting, ini menggali bagaimana kemajuan teknologi saat ini memengaruhi masa depan pendidikan, serta dampak dan peluang yang terkait dengan perubahan ini (Sakti, 2023).

Teknologi dalam dunia pendidikan merupakan satu hal yang penting untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran terutama di sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di sektor pendidikan, termasuk penggunaan komputer dan jaringan, membuka kesempatan bagi setiap siswa untuk mengakses materi pembelajaran yang disajikan secara interaktif melalui jaringan tersebut (Nirmayani dkk, 2023).

Indonesia terkenal dengan berbagai kebudayaannya, bahasa dan adat kebudayaan Indonesia sangat banyak dan beraneka ragam. Namun, kebudayaan Indonesia kini semakin luntur ditelan zaman. Semakin berkembangnya teknologi telah membuat budaya Indonesia banyak dilupakan dan ditinggalkan oleh kalangan

remaja (Cahya, 2020). Oleh karena itu, pendidikan membentuk karakter melalui penggunaan wadah nilai-nilai kebudayaan yang berbasis kearifan lokal. Hal ini sejalan dengan definisi Pendidikan Nasional yang diberikan oleh Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sidiknas), yang menyatakan bahwa pendidikan nasional didasarkan pada Pancasila dan Undang- Undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD 1945) dan didasarkan pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan respons terhadap tuntutan zaman (Putri dkk, 2020).

Minat berperan penting untuk kemajuan, dan perkembangan proses belajar siswa. Tujuan yang jelas akan membuat siswa belajar lebih tekun, lebih giat dan bersemangat. Literasi budaya siswa merupakan salah satu faktor penting keberhasilan pendidikan dan pembelajaran. Meningkatkan literasi budaya siswa merupakan konteks penting karena memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan siswa (Ridwana dkk, 2022). Semakin tinggi literasi budaya siswa maka siswa akan semakin aktif sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar, sedangkan literasi budaya yang rendah dapat menghambat prestasi akademik, mengurangi motivasi belajar, dan mengurangi kualitas pembelajaran secara keseluruhan (Kristanti dkk, 2024).

Pendekatan pembelajaran berbasis kearifan lokal bali merupakan suatu pendekatan yang memadukan nilai-nilai lokal, budaya, tradisi, dan kearifan lokal dalam proses pembelajaran. Kearifan lokal Bali adalah salah satu kekayaan budaya yang harus kita lestarikan terus menerus (Desthian, 2022). Keunikan kearifan lokal bali bisa dilihat dari kebudayaan bali contohnya seperti, pakaian adat bali yang dikenal oleh masyarakat di bali pada saat melaksanakan acara-acara tertentu,

kemudian ada tarian Bali, berbagai jenis tari yang ditawarkan oleh seni tari Bali membuatnya terkenal di Indonesia dan di seluruh dunia (Adlitia, 2022). Pembelajaran berbasis kearifan lokal adalah pendekatan yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya, tradisi, serta pengetahuan lokal ke dalam proses pendidikan (Torro dkk, 2021). Pendekatan ini menghargai kekayaan dan keunikan budaya serta tradisi yang ada dalam masyarakat setempat, dan mengintegrasikannya ke dalam kurikulum dan strategi pembelajaran (Drani dkk, 2022). Dengan menerapkan elemen kearifan lokal dalam pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih aktif terlibat, menunjukkan antusiasme yang tinggi, serta memiliki minat literasi yang lebih besar.

Proses pembelajaran yang sering dijumpai di kelas yang biasa menggunakan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) membuat sebagian siswa merasa bosan untuk mengikutinya. Hal tersebut menyebabkan siswa suka membolos pada proses pembelajaran karena tidak ada ketertarikan dalam mengikutinya. Hal tersebut menyebabkan hasil yang diharapkan oleh guru dan siswa tidak sesuai. Terlebih di era 21 ini perkembangan teknologi yang pesat membuat siswa berpikir proses pembelajaran tidak harus di kelas (Nanindya, 2018). Akan tetapi proses pembelajaran yang hanya memanfaatkan teknologi saja atau yang hanya menerapkan *e-learning*, tidak dapat sepenuhnya berhasil. Hal tersebut dikarenakan gaya belajar masing-masing siswa berbeda-beda (Nanindya, 2018).

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam

kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih (Nurrita, 2018).

Manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah (Nurrita, 2018). Media pembelajaran adalah merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini disebabkan karena perkembangan teknologi di bidang pendidikan yang memerlukan efisiensi dalam pembelajaran (Shoffa dkk., 2021). Media pembelajaran yang dilengkapi gambar maupun video dapat berpengaruh tiga kali lebih kuat dibandingkan hanya menggunakan kata-kata (Kustandi dkk, 2020).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2025, di SD Negeri 1 Tinggarsari saya menemukan permasalahan dalam pembelajaran, yaitu yang menyebabkan literasi budaya siswa di SD tersebut khususnya pada kelas V tergolong dalam lingkup kurang khususnya pada pembelajaran PKN pada materi keragaman Budaya Indonesia, disebabkan karena pemanfaatan media dalam proses pembelajaran masih belum bervariasi. Selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan beberapa media pembelajaran berupa buku LKS dan buku paket, guru tidak memanfaatkan atau mengembangkan media lain yang lebih relevan, kreatif dan inovatif seperti media yang berbasis digital. Selain itu, penggunaan

media yang belum bervariasi menyebabkan siswa menjadi lebih cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi khususnya digital akan sangat optimal untuk membuat media pembelajaran agar lebih bervariasi dan memanfaatkan teknologi. Sementara itu, berdasarkan wawancara dengan guru kelas V pada tanggal 25 oktober 2025 menyatakan penggunaan media dalam proses pembelajaran yang biasa digunakan berupa gambar dan media yang disediakan sekolah. Pada saat pembelajaran guru belum pernah menggunakan media Video Animasi yang berbasis kearifan lokal dalam materi keragaman budaya indonesia materi keragaman Budaya Indonesia dan juga menunjukkan banyak siswa yang tidak mengetahui tentang kearifan lokal bali, dan kemudian dari hasil belajar siswa pada saat mendapatkan pembelajaran materi keragaman budaya indonesia guru memnunjukan nilai hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya indonesia, adapun hasil belajar siswa kelas V materi keragaman budaya Indonesia disajikan pada Tabel 1.1

Tabel 1.1 Hasil Belajar Materi keragaman budaya Indonesia Siswa Kelas V

No	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah dan Rata-Rata		
				Jumlah Nilai Siswa	Nilai Rata-Rata Siswa	Daya Serap
1.	SD Negeri 1 Tinggarsari	V	15	1198	52,75%	34%

Berdasarkan Tabel 1.1, nilai rata-rata kelas V SD Negeri 1 Tinggarsari masi tergolong rendah yang memiliki nilai 52,75% yang menandakan bahwa ada beberapa siswa yang belum mencapai nilai (KKTP), yang yang menyebabkan dapat menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang materi keragaman budaya indonesia materi keragaman budaya Indonesia masih kurang dari kata cukup.

Banyaknya siswa yang mendapat nilai rendah disebabkan oleh adanya faktor yang mempengaruhinya yaitu faktor dalam meliputi faktor fisiologi (kondisi fisik dan panca indera), faktor psikologi yaitu bakat, minat. Salah satu faktor utama yang menyebabkan kebosanan siswa dalam belajar adalah ketidak sesuaian metode pengajaran dengan gaya belajar mereka (Widiastini dkk, 2021). Mengatasi masalah kebosanan dalam pembelajaran dapat dilakukan oleh guru dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi dan media digital dalam pembelajaran yakni video animasi (Antari dkk, 2023). Dalam penelitiannya terkait penggunaan media Video Animasi dalam materi keragaman budaya indonesia memperoleh hasil dengan menggunakan Video Animasi di dalam materi keragaman budaya indonesia mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan nilai gain skor sebesar 0,55 (sedang) dan hasil belajar ranah kognitif sebesar 0,42 (sedang) serta meningkatkan hasil belajar ranah afektif sebesar 0,34 (sedang). Hasil penelitian tersebut membuktikan penggunaan media Video Animasi efektif dalam proses pembelajaran yang mana mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik (Puspitorini dkk, 2014).

Dengan mempertimbangkan masalah di atas, guru sekolah dasar harus dapat memilih dan mengembangkan media yang relevan, kreatif, dan inovatif, serta yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran. Video animasi dipilih karena sejalan dengan kemajuan teknologi dan inovasi media pembelajaran berbasis digital. Video animasi penting untuk dikembangkan karena memiliki banyak manfaat yang layak digunakan. Materi menjadi lebih menarik bagi siswa, membantu mereka memahami konsep, mampu meningkatkan literasi budaya siswa,

dan dikemas dalam alur cerita bergambar (Yani, 2024).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni, 2015), menjelaskan bahwa dampak perkembangan teknologi juga merupakan salah satu penyebab rendahnya minat baca anak. Berbagai media hiburan elektronik seperti televisi, game elektronik (gaget) yang ditampilkan mampu menarik perhatian anak maupun orang dewasa sehingga budaya literasi dalam penerapannya sudah semakin menjauh. Pernyataan tersebut sejalan dengan data survei pada tahun 2006 oleh badan pusat statistik (BPS), yang menunjukkan bahwa sebanyak 85,9% masyarakat memanjakan dirinya untuk menonton TV, 40,3% mendengarkan radio, dan dari 23,5 % untuk membaca koran (Wahyuni, 2015).

Dalam menghadapi dampak teknologi terhadap terikisnya budaya literasi, maka penumbuhan dan peningkatan budaya literasi sangat penting pada anak (Astuti, 2022). Sebab dengan penguasaan literasi akan melahirkan karakteristik generasi yang memiliki pengetahuan luas, cerdas dan berkualitas dalam berbagai bidang ilmu sehingga mampu membawa Indonesia menuju tarap masa depan yang lebih produktif serta menghapus angka rendahnya minat baca pada masyarakat Indonesia (Alpiana, 2022).

Dengan melestarikan budaya literasi dapat mewujudkan generasi bangsa yang serta cerdas dalam berbagai bidang ilmu karena kecakapannya menguasai literasi. Selain itu, penguasaan literasi juga dapat mempengaruhi taraf hidup masyarakat Indonesia menjadi masyarakat yang memiliki sikap nalar dan berpikir kritis terhadap kehidupan sehari-hari, khususnya menghadapi tantangan globalisasi di era digital sekarang ini (Ginting, 2020).

Dengan demikian, penggunaan media video animasi dapat meningkatkan

minat belajar siswa yang rendah. Selain itu, media video animasi berbasis kearifan lokal bali dapat memberi peserta didik kesempatan untuk mempelajari nilai-nilai kearifan lokal yang ada di daerahnya dan memberikan mereka pengalaman belajar baru. Dengan demikian, media video animasi ini akan memadukan materi keragaman budaya indonesia dengan kearifan lokal bali (Ningrum dkk, 2022).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang teridentifikasi adalah.

- 1.2.1 Kurangnya media pembelajaran yang menarik bagi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas membuat siswa menjadi cepat bosan.
- 1.2.2 Penggunaan media pembelajaran yang tidak variatif, sehingga pengembangan media yang inovatif dan kreatif diperlukan.
- 1.2.3 Penggunaan teknologi untuk menangani proses pembelajaran yang kurang bervariasi.
- 1.2.4 Kurangnya pemahaman tentang kearifan lokal di daerah setempat.
- 1.2.5 Belum adanya video animasi berbasis kearifan lokal untuk materi keragaman budaya indonesia di SD Negeri 1 Tinggarsari.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diantaranya rendahnya literasi budaya siswa, ketersediaan media yang masih minim, serta belum adanya media yang menarik dan mengaitkannya dengan kearifan lokal bali.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah.

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun media video animasi berbasis kearifan lokal bali untuk meningkatkan literasi budaya siswa pada materi keragaman budaya indonesia kelas V sekolah dasar?
- 1.4.2 Bagaimana validitas media video animasi kearifan lokal bali untuk meningkatkan literasi budaya siswa pada materi keragaman budaya indonesia kelas V sekolah dasar?
- 1.4.3 Bagaimana kepraktisan media video animasi kearifan lokal bali untuk meningkatkan literasi budaya siswa pada materi keragaman budaya indonesia kelas V sekolah dasar?
- 1.4.4 Bagaimana efektivitas media video animasi kearifan lokal bali untuk meningkatkan literasi budaya siswa pada materi keragaman budaya indonesia kelas V sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Mendeskripsikan rancangan bangun media video animasi berbasis kearifan lokal bali untuk meningkatkan literasi budaya siswa pada materi keragaman budaya indonesia kelas V sekolah dasar.
- 1.5.2 Mengetahui validitas media video animasi berbasis kearifan lokal bali untuk meningkatkan literasi budaya siswa pada materi keragaman budaya indonesia kelas V sekolah dasar.
- 1.5.3 Mengetahui kepraktisan media video animasi berbasis kearifan lokal bali untuk meningkatkan literasi budaya siswa pada materi keragaman budaya indonesia kelas V sekolah dasar.

- 1.5.4 Mengetahui keefektifitasan media video animasi berbasis kearifan lokal bali untuk meningkatkan literasi budaya siswa pada materi keragaman budaya indonesia kelas V sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis menjelaskan relevansi penelitian sebelumnya dan menentukan apakah penelitian tersebut masih relevan dan umum. Kemudian maanfaatnya yaitu, diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan informasi tentang perkembangan media pembelajaran, khususnya video animasi berbasis kearifan lokal bali, yang dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan meningkatkan minat siswa dalam belajar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis berasal dari fakta bahwa ada masalah yang harus diselesaikan atau dipecahkan. Manfaat praktis sendiri memberikan penjelasan tentang keuntungan praktis dari pemecahan masalah tersebut.

a. Untuk Siswa

Video Animasi berbasis kearifan lokal bali dapat membantu siswa memahami materi dan memberikan pengalaman pembelajaran yang baru.

Ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan, dan menumbuhkan minat siswa untuk belajar.

b. Untuk Guru

Menambah pengetahuan guru dan menggunakan media alternatif untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

c. Untuk Sekolah

Menambah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan dan materi pelajaran.

d. Bagi peneliti lain

Temuan penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang perkembangan media video animasi. Mereka juga dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian serupa.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan di dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa video animasi berbasis kearifan lokal bali untuk meningkatkan literasi budaya siswa pada materi keragaman budaya indonesia kelas V sekolah dasar.

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian ini akan menghasilkan produk media video animasi berbasis kearifan lokal bali.
- 2) Media video animasi berbasis kearifan lokal bali dapat diakses melalui PC/laptop, tablet, chromebook maupun smartphone.
- 3) Materi pada media video animasi berbasis kearifan lokal bali ini yaitu materi keragaman budaya bali siswa kelas V sekolah dasar yang dikaitkan dengan

Kearifan Lokal Bali.

- 4) Media video animasi disajikan dalam bentuk video yang berisi tokoh karakter yang menyampaikan materi pelajaran. Ketika video diputar, suara percakapan akan dapat didengarkan.
- 5) Tokoh karakter dalam video animasi berciri khas kearifan lokal bali.
- 6) Video animasi dilengkapi dengan instruksi penggunaan yang membantu pengguna menggunakannya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Mengembangkan media video animasi berbasis kearifan lokal bali untuk materi keragaman budaya indonesia pada materi keragaman budayaan indonesia sangat penting karena sebagian besar media yang digunakan di sekolah hanyalah buku. Oleh karena itu, pengembangan media video animasi yang didasarkan pada kearifan lokal bali ini sangat penting karena dapat meningkatkan literasi budaya siswa dengan menampilkan gambar yang berisikan *audio* yang dapat menjelaskan isi video. Media video animasi berbasis kearifan bali ini juga dapat membantu guru membuat media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Mereka juga dapat membuat pelajaran lebih mudah dipahami siswa dan mengurangi kejenuhan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media video animasi berbasis kearifan lokal bali pada materi keragaman budaya indonesia didasarkan pada asumsi sebagai berikut. Siswa kelas V bisa dalam membaca dan menyimak sehingga siswa mampu memahami

materi keragaman budaya indonesia pembelajaran melalui media video animasi.

- 1) Siswa kelas V mampu mengoperasikan teknologi seperti smartphone dan chromebook.
- 2) SD Negeri 1 Tinggarsari memiliki fasilitas seperti chromebook untuk mengoperasikan media video animasi tersebut
- 3) Dalam proses pembelajaran, penggunaan media video animasi berbasis kearifan lokal bali dapat meningkatkan minat dan semangat siswa untuk belajar. Ini juga dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan media video animasi berbasis kearifan lokal bali pada materi keragaman budaya indonesia sebagai berikut.

- a. Media video animasi berbasis kearifan lokal bali ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa di kelas V sekolah dasar, jadi produk yang dihasilkan hanya untuk siswa di kelas V.
- b. Media video animasi berbasis kearifan lokal bali ini hanya berfokus pada materi keragaman budaya indonesia untuk siswa kelas V sekolah dasar.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1.10.1 Penelitian pengembangan yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk tertentu.

1.10.2 Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan atau informasi dalam suatu proses pembelajaran dan bagian integral dari pembelajaran

1.10.3 Video animasi merupakan suatu bentuk cerita yang dikemas dalam bentuk video dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik.

1.10.4 Kearifan lokal merupakan pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan.

1.10.5 Materi keragaman budaya indonesia adalah tentang Pendidikan moral bangsa, membentuk warganegara yang cerdas demokratis. Materi keragaman budaya indonesia adalah terlihat dari upacara adat, pakaian adat, rumah adat, alat musik, tarian, senjata, lagu, dan makanan

