

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Sekolah Dasar merupakan suatu jenjang pendidikan dasar yang memiliki fungsi sebagai sebuah landasan bagi setiap anak untuk mengembangkan potensi mereka. Menurut (Fitriana & Khoiri Ridlwan, 2021) Sekolah Dasar merupakan sebuah fase awal anak usia 7 sampai 12 tahun memasuki dunia pendidikan formal. Tujuan dari diselenggarakannya pendidikan dasar yaitu untuk mengembangkan potensi anak usia 7 sampai 12 tahun menjadi pribadi yang beriman, berilmu, kreatif, cerdas, memiliki nalar yang kritis, serta sehat mandiri dan sebagainya.

Sistem pendidikan nasional yang tertera pada Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa, “pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk dapat mengembangkan potensi dirinya melalui sebuah proses pembelajaran atau dapat menggunakan kegiatan lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat”. pendidikan nasional mempunyai visi berupa terlaksanakannya sebuah sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk membentuk warga Indonesia dapat berkembang menjadi seorang yang berkualitas sehingga mampu untuk mengikuti kemajuan jaman (Ratnaningrum, 2022). Upaya pemerintah dalam mewujudkan sistem pendidikan nasional yang berkualitas yaitu selalu merevisi setiap kurikulum

dalam jangka waktu tertentu, gunanya agar kurikulum yang baru dapat memberikan dampak positif bagi siswa.

Kurikulum yang digunakan pada saat ini menggunakan kurikulum merdeka. Dinamakan kurikulum merdeka karena pada kurikulum ini, siswa diberikan kebebasan dalam menentukan pengetahuan dan keinginan. Menurut (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022) kurikulum merdeka mengusung konsep “merdeka belajar” yang berbeda dari kurikulum 2013. pada kurikulum merdeka, guru lebih mudah mengetahui minat, bakat, serta kebutuhan dan kemampuan siswa, karena siswa dituntut lebih aktif dari pada guru sendiri. Siswa harus bisa menyelesaikan permasalahan ataupun dapat membuat suatu proyek dengan sendirinya.

Keberhasilan proses pembelajaran, di kelas tak luput dari peran guru. Menurut (Fauzi & Dea, 2022) keberhasilan guru dalam pembelajaran dapat ditinjau dari tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu bentuk tercapainya tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat mengembangkan potensi diri. Pengembangan potensi siswa dapat berjalan dengan efektif jika seorang guru dapat melakukan proses pembelajaran dengan memilih dan menggunakan metode, model, bahan ajar, sampai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penerapan metode, model ataupun penentuan media pembelajaran oleh seorang guru sangat berdampak dalam proses pembelajaran. Khususnya dalam memilih media pembelajaran. Menurut (Wulandari dkk.,

2023) dalam proses pembelajaran di kelas, guru harus bisa membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa tidak cepat jenuh dan bosan.

Menurut (Triskawati & Silalahi, 2022) media pembelajaran merupakan salah satu sarana pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk membantu atau memudahkan penyampaian materi pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar di Sekolah. berdasarkan pernyataan diatas dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah suatu proses seorang guru untuk memahami sebuah materi kepada siswa dengan menggunakan sebuah benda, video, audio, dll. Penggunaan media sangat dibutuhkan untuk siswa sekolah dasar yang dikategorikan memiliki kemampuan yang abstrak. Menurut (Marinda, 2020) “kemampuan siswa untuk mengklasifikasikan sesuatu sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak”. Kemampuan abstrak siswa tidak bisa disalahkan, tetapi seorang guru yang profesional seharusnya dapat membantu menyelesaikan permasalahan abstrak siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru yaitu dengan menggunakan media saat proses pembelajaran. Dalam konteks tersebut media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan di SDN 3 Kucur pada tanggal 4 Oktober 2023 didapati bahwa sekolah tersebut sudah peka dalam pembuatan media pembelajaran, tetapi Penggunaan media pembelajaran, lebih bercondong pada materi yang banyak prakteknya. Seperti pada materi rangkaian listrik seri dan paraler. Guru juga jarang membuat media

yang berbasis audio ataupun visual, dikarenakan ada beberapa guru yang ketika sampai di rumah sudah tidak ada waktu untuk membuatnya. begitu juga yang terjadi pada observasi di SDN 3 Kucur pada tanggal 21 November 2023, pada materi keragaman budaya, guru menggunakan media atlas untuk mengenalkan nama keragaman budaya Indonesia. Sedangkan jika dilihat, bahwa buku atlas memuat nama – nama kesenian daerah nusantara, tanpa ada gambar, siswa terlihat bingung ketika ditanya mengenai bentuk dari kesenian tersebut. Ada beberapa siswa saat pembelajaran berbicara dengan temannya, dan ada juga siswa yang hanya diam. tidak hanya itu saja, hasil dari wawancara didapatkan bahwa siswa merasa bosan saat menggunakan media buku atlas tersebut. Hal itu diperkuat dengan pengalaman peneliti dalam melaksanakan PMM (pengabdian masyarakat oleh mahasiswa) yang dilakukan di SDN 3 Kucur selama 1 bulan didapati bahwa sekolah tersebut sangat kurang dalam penggunaan media yang memanfaatkan LCD dan proyektor. Siswa lebih cenderung menyukai pembelajaran dengan menggunakan media yang bervariasi serta berwarna.

Dari permasalahan di atas dapat dilihat bahwa penggunaan media kurang merata, dan belum adanya pengoptimalan dalam penggunaan fasilitas sekolah seperti menggunakan media video, audio, atau audio visual yang memanfaatkan proyektor. Begitu juga pada materi keragaman budaya, guru menggunakan media atlas, untuk menunjukkan nama-nama kesenian daerah tanpa ada gambar atau benda konkrit. Sedangkan jika dilihat dari karakteristik siswa sekolah dasar yang tergolong abstrak, dan jika ditinjau dari teori piaget, yang mengemukakan

4 tahapan perkembangan kognitif anak yang diumur 7-11 tahun tergolong masuk dalam proses operasi kongkrit, maka seharusnya perlu adanya bentuk nyata atau gambar, agar siswa tidak berpikiran abstrak. Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran pada setiap materi pembelajaran. misalnya pada materi keragaman budaya, guru dapat menggunakan media video animasi sebagai media.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk siswa sekolah dasar. Seperti pada materi keragaman budaya, yang diketahui, pada materi tersebut siswa dituntut untuk mengenal keragaman budaya. media dapat memfasilitasi siswa untuk lebih paham mengenai beberapa konsep yang menurut mereka abstrak dan juga dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif. Peneliti mengemukakan sebuah konsep untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan diatas. media yang ingin peneliti kembangkan yaitu onirada (video animasi keragaman budaya). Menurut (Fitri, 2023) media yang bervariasi dan berwarna dapat membuat peserta didik tidak bosan. Maka sangat cocok jika mengembangkan video animasi, karena video animasi termasuk media yang berwarna dan tidak bosan. (Asnawati, & Sutiah, 2023) menyatakan bahwa video animasi adalah sebuah media pembelajaran yang berbentuk representasi visual dinamis yang dibuat untuk menyampaikan gerak serta visual sesuai dengan konteks yang diberikan. (Prasetya dkk., 2021) menyatakan bahwa salah satu manfaat dari menggunakan video animasi dalam pembelajaran yaitu untuk menarik siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut (Asnawati, & Sutiah, 2023) dengan judul “Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa media video animasi sangat membantu siswa lebih memahami materi, dan membuat suasana pembelajaran tidak monoton. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Pada penelitian ini, mendapatkan validasi oleh ahli media sebesar 65,45% dengan kriteria valid, ahli materi 86% dengan kriteria sangat valid, serta 85,57% dari respon siswa dan guru yang dikategorikan sebagai sangat valid. Keunggulan dari media ini yaitu sangat menarik, membuat siswa tidak jenuh serta dapat mengaktifkan siswa. Perbedaan media ini dengan media yang akan peneliti kembangkan yaitu, media video animasi ini dibuat menggunakan aplikasi canva, sedangkan media yang akan peneliti kembangkan dibuat menggunakan adobe flash. video animasi ini hanya berupa video animasi saja, sedangkan video animasi yang peneliti kembangkan terdapat games pada akhir video.

Penelitian ini urgensi dilakukan, jika dilihat permasalahan dari analisis kebutuhan, maka perlunya pengembangan media pada kelas IV materi keragaman budaya Jawa Timur yang lebih bercondong dalam mengenalkan bentuk atau wujud kesenian suku Jawa Timur. mengenalkan kesenian daerah pada siswa sekolah dasar sangat diperlukan, karena jika dilihat konteks anak jaman sekarang yang acuh tak acuh mengenai budaya sendiri, dan lebih mengenal budaya luar. Maka sangat penting bagi kita untuk mengenalkan kebudayaan negara sendiri. Kebaharuan dari media onirada dengan media

video animasi yang ada terletak pada materi, yaitu pada materi media onirada hanya membahas mengenai keragaman budaya Jawa Timur, sedangkan media video animasi yang ada diluaran sana membahas mengenai keragaman budaya Indonesia. Serta pada media onirada terdapat games pada akhir video.

Berlandaskan permasalahan tersebut peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media ONIRADA (Video Animasi Keragaman Budaya) Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas 4 SD”

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana pengembangan media onirada (video animasi keragaman budaya) pada mata pembelajaran IPAS di kelas 4 SD?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Untuk mendeskripsikan pengembangan media onirada (video animasi keragaman budaya) pada mata pembelajaran IPAS di kelas 4 SD.

## **D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

### **1. Konten**

- a. Materi yang digunakan adalah topik mata pelajaran IPAS kelas IV tepatnya materi “keragaman budaya” yang fokus materinya mengenal suku yang ada di Provinsi Jawa Timur. yaitu suku Jawa, Suku Tengger, Suku Madura, suku Osing, suku Bawean.
- b. Capaian pembelajaran (CP): “Peserta didik memahami bentuk dan fungsi pancaindra: siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya; masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya

alam sebagai upaya mitigasi perubahan iklim; proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi; sumber dan bentuk energi serta proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari; gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, jenis gaya, dan pengaruhnya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda; peran, tugas, dan tanggung jawab serta interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah; mengenal letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya melalui peta konvensional/digital; ragam bentang alam serta keterkaitannya dengan profesi masyarakat; keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah keluarga dan masyarakat tempat tinggalnya dan upaya pelestariannya; serta perbedaan kebutuhan dan keinginan, nilai mata uang dan fungsinya.”

- c. Tujuan pembelajaran (TP): “peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini”
- d. Indikator pencapaian tujuan pembelajaran
- 1) Peserta didik mampu menyebutkan macam-macam suku yang mendiami Provinsi Jawa Timur. **(C1)**
  - 2) Peserta didik mampu mengenali suku yang mendiami Provinsi Jawa Timur, serta keragaman budayanya. **(C4)**
  - 3) Peserta didik mampu membuat tabel mengenai macam-macam suku yang mendiami Provinsi Jawa Timur. **(C6).**



## 2. Konstruk

Media onirada terdiri dari dua bagian, yaitu video animasi dan kuis. Pada video animasi dibuat menggunakan aplikasi Adobe Flash. sedangkan untuk kuis dibuat menggunakan powerpoint. Video animasi berisikan materi mengenai 5 suku yang ada di provinsi Jawa Timur, yaitu suku Jawa, suku Tengger, suku Bawean, suku Osing, dan suku Madura. Video tersebut menunjukkan bagaimana bentuk dan penjelasan singkat mengenai kesenian suku – suku tersebut. Kuis onirada, memuat pertanyaan – pertanyaan yang digunakan siswa untuk mengetes seberapa paham siswa mengenai materi.

### E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dilihat dari masalah yang digambarkan di atas, penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan manfaat sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat dari penelitian pengembangan media ini yaitu untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada guru, sekolahan, serta peneliti bahwa media pembelajaran yang menarik dan banyak gambarnya lebih disukai siswa. Penggunaan media sangat penting digunakan saat proses pembelajaran, karena media dapat memudahkan kepada siswa mengenai materi pembelajaran serta dapat mengaktifkan siswa saat pembelajaran. Bagi siswa dapat mengenalkan keragaman budaya Jawa Timur, yang dimana dapat membentuk pengetahuan siswa mengenai macam – macam suku yang ada di provinsi Jawa Timur.

## 2. Manfaat Praktik

### a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan peneliti mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran, sebagai modal untuk menjadi calon pendidik yang profesional. Menambahkan pengetahuan dan pengalaman kepada peneliti khususnya tentang bagaimana mengembangkan media yang baik dan dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran.

### b. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk lebih mengenal materi mengenai keragaman budaya, terutama makanan, tarian, bahasa, serta bentang alam suku yang ada di Provinsi Jawa Timur. Meningkatkan keingin sertaan siswa dalam proses belajar mengajar. Mengajak siswa belajar tidak hanya monoton dengan buku serta penjelasan guru saja.

### c. Bagi Guru

Mempermudah dan membantu guru dalam mengajar terutama pada materi yang terlihat abstrak oleh siswa. Membantu guru memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah, seperti penggunaan LCD dalam penggunaan media pembelajaran.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### 1. Asumsi

- a. Siswa sudah cukup mengetahui mengenai daerah-daerah yang ada di Provinsi Jawa Timur.

- b. Pembelajaran di kelas sudah menggunakan kurikulum merdeka.
  - c. Di kelas 4 SDN 3 Kucur sudah terdapat sarana seperti LCD dan Proyektor yang digunakan peneliti untuk menunjang penggunaan media di kelas.
2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.
- a. Pengembangan media video animasi untuk materi keragaman budaya hanya dapat digunakan untuk mata pembelajaran pada kurikulum merdeka. Tepatkan pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD.
  - b. Materi penelitian hanya bisa digunakan untuk materi IPAS kelas IV mengenai keragaman budaya, dengan (CP) sebagai berikut:
  - c. “Peserta didik memahami bentuk dan fungsi pancaindra: siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya; masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam sebagai upaya mitigasi perubahan iklim; proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi; sumber dan bentuk energi serta proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari; gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, jenis gaya, dan pengaruhnya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda; peran, tugas, dan tanggung jawab serta interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah; mengenal letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya melalui peta konvensional/digital; ragam bintang alam serta keterkaitannya dengan profesi masyarakat; keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah keluarga dan masyarakat tempat tinggalnya dan upaya pelestariannya;

serta perbedaan kebutuhan dan keinginan, nilai mata uang dan fungsinya.”

- d. Tujuan pembelajaran (TP): “peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini”
- e. Indikator pencapaian tujuan pembelajaran
  - 1) Peserta didik mampu menyebutkan macam-macam suku yang mendiami Provinsi Jawa Timur. (C1)
  - 2) Peserta didik mampu mengenali suku yang mendiami Provinsi Jawa Timur, serta keragaman budayanya. (C4)
  - 3) Peserta didik mampu membuat tabel mengenai macam-macam suku yang mendiami Provinsi Jawa Timur. (C6).
- f. Fokus materi hanya pada pengenalan keragaman makanan, tarian, bahasa, serta bentang alam suku yang ada di Provinsi Jawa Timur.

## **G. Definisi Operasional**

### **1. Pengembangan**

Pengembangan adalah suatu proses pembuatan suatu benda, produk ataupun hal lain yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan.

## 2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana pembelajaran, yang digunakan guru untuk memudahkan penyampaian materi selama proses pembelajaran berlangsung.

## 3. Onirada

Onirada merupakan singkatan dari video animasi keragaman budaya. Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual bergerak, bersuara.

## 4. IPAS

IPAS (ilmu pengetahuan alam dan sosial) merupakan sebuah mata pelajaran yang membahas tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta kehidupan manusia baik sebagai individu maupun makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

## 5. Kelas 4

pada kurikulum merdeka, untuk anak SD terbagi menjadi 3 fase yaitu fase A, fase B, dan fase C. Fase A untuk kelas 1 dan 2. Fase B untuk kelas 3 dan 4. Fase C untuk kelas 5 dan 6. Dari pemetaan tersebut siswa kelas 4 masuk dalam fase B.