

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengoptimalkan potensi, ketrampilan serta karakter siswa. Pendidikan dalam kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan yang dirancang untuk mengatur apa yang diajarkan di institusi pendidikan seperti sekolah, perguruan tinggi, atau pusat pendidikan lainnya (Supriyono, 2018). Penerapan kurikulum pada tahun 2023 menggunakan kurikulum Merdeka. Menurut S. Sunarni and H. Karyono, (2023) kurikulum merdeka merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2013, dalam penerapannya kurikulum ini praktik pembelajarannya berpusat pada profil pelajar pancasila menjadi landasan dalam tahap mengembangkan standar isi, standar proses, capaian pembelajaran dan standar penilaian atau asesmen pada kegiatan intrakurikuler tatap muka di dalam kelas dan kegiatan kokurikuler Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan sebagai bagian dari program Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Pada kurikulum Merdeka terdapat capaian pembelajaran yang merupakan kompetensi minimum yang harus dicapai peserta didik pada setiap mata Pelajaran yang diterima disetiap fase Pelajaran. Pada fase B mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV terdapat capain pembelajaran yaitu materi wawancara. Pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat pembahasan tentang wawancara.

Wawancara merupakan percakapan dua orang atau lebih untuk mendapatkan informasi yang mengenai satu atau beberapa masalah. Orang

yang mewancari disebut dengan pewancara sedangkan orang yang diwancarai disebut dengan narasumber atau informan. Dalam hal ini, pewancara mengajukan beberapa pertanyaan yang wajib dijawab oleh narasumber (Febrianto, 2020).

Media pembelajaran yang dimanfaatkan dengan tepat dalam proses pembelajaran akan menjadi alat pendukung yang lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan digunakannya media pembelajaran yang tepat, maka proses pembelajaran akan lebih menarik, materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami siswa, dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran perlu dimanfaatkan untuk mengatasi keterbatasan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran di sekolah dasar tentu harus bersifat menarik dan mampu membangkitkan motivasi siswa karena sifat dari siswa sekolah dasar yang lebih senang bermain daripada belajar (Saniah & Pujiastuti, 2021).

Berbicara mengenai media pembelajaran, dalam era serba digital seperti sekarang ini, teknologi yang ada dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembuatan media pembelajaran. Saat ini, literasi media digital mulai diakui sebagai salah satu dimensi kompetensi esensial yang dibutuhkan untuk hidup di era media baru. Penggunaan media berteknologi digital dalam pembelajaran memberikan manfaat dalam mengatasi keterbatasan ruang dan waktu antara pendidik dan peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran digital memiliki pengaruh yang besar dan bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran menggunakan media digital diharapkan dapat membuat siswa belajar secara aktif dan mampu membangun ilmunya secara mandiri. Pemanfaatan teknologi digital dalam

kegiatan pembelajaran bisa meningkatkan keefektifan pembelajaran dengan membuat siswa lebih aktif dan percaya diri dalam kegiatan pembelajaran (Saniah & Pujiastuti, 2021).

Teknologi digital memiliki peranan penting dalam hal menunjang terjadinya kegiatan belajar mengajar agar bisa berjalan dengan efektif. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi digital yang bisa digunakan untuk mengatasi situasi ini adalah video animasi, yang bisa menjadi salah satu media alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa (Mashuri & Budiyo, 2020). Dengan demikian, video animasi pembelajaran merupakan salah satu media digital yang bisa digunakan sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan efektif. Dengan menyimak video pembelajaran, siswa dapat melihat dan membayangkan materi yang nyata dan kontekstual. Dalam penelitian ini, terdapat perbedaan yang signifikan mengenai motivasi belajar siswa untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video dan pembelajaran berbasis tradisional. Selain itu, peserta didik melaporkan bahwa pengajaran berbasis video lebih mudah diingat daripada hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Penelitian ini mengimplikasikan bahwa video pembelajaran dapat berpotensi untuk meningkatkan motivasi peserta didik.

Salah satu materi pembelajaran di sekolah dasar yang penyampaian materinya cocok untuk menggunakan media video animasi adalah materi wawancara pada pelajaran bahasa Indonesia, melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa diarahkan untuk dapat mengembangkan sikap, logika dan keterampilan. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi masyarakat. Indonesia

dituntut selalu menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik berkomunikasi secara langsung maupun tidak langsung. Upaya lain yang dapat digunakan untuk melestarikan bahasa Indonesia adalah dengan menanamkan bahasa Indonesia sejak dini pada seseorang (Model et al., 2021)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD Muhammadiyah 3 Assalam pada tanggal 14 April 2023 terdapat permasalahan yaitu kurangnya media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran, di SD Muhammadiyah 3 Assalam sudah menerapkan kurikulum Merdeka. Hasil wawancara bersama guru ketersediaan media di kelas IV pembelajaran Bahasa Indonesia materi wawancara SD Muhammadiyah 3 Assalam kurang memadai dan saat ini media yang digunakan hanya menggunakan media gambar poster dan power point. Karakteristik siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran maka dari itu diterapkan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan diatas, analisis kebutuhan yang diperlukan adalah pengembangan media pembelajaran yang tepat untuk materi wawancara. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi wawancara dt,iperlukan media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut (Suhaemi et al., 2020) media audio visual adalah sebuah teknologi atau alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik.

Media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang ada di SD Muhammadiyah 3 Assalam yaitu video animasi sebagai sarana penunjang proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Keunggulan dari video

animasi adalah siswa dapat dengan mudah memahami materi karena didalam video animasi terdapat gambar animasi bergerak yang menarik perhatian peserta didik untuk fokus dalam menyimak materi. Materi pembelajaran dapat lebih cepat diterima oleh siswa secara utuh serta memotivasi siswa untuk belajar lebih banyak jika disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat (Mashuri & Budiyono, 2020). .

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah berkaitan dengan pengembangan video animasi yang pernah dikembangkan “ Pengembangan Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika” oleh Wisnu Ady Prasetya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan video animasi pembelajaran serta hasil kualitas hasil validasi pengembangan video animasi pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model Hannafin dan Peck.

Sedangkan oleh Sri Maryanti “ Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran biologi pada materi pembelajaran biologi di sekolah dan mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dihasilkan. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalahnya yaitu: bagaimanakah pengembangan media video animasi pada pembelajaran bahasa

Indonesia materi wawancara siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 3 Assalam Kota Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk pengembangan video animasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV di SD Muhammadiyah 3 Assalam Kota Malang.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berupa video animasi pada pembelajaran bahasa Indonesia materi wawancara siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 3 Assalam Kabupaten Malang. Dalam penelitian ini terdapat beberapa responden yang terlibat yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan pengguna. Ahli materi pada penelitian ini adalah dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Malang yang berperan untuk memvalidasi materi yang berada dalam media video animasi tersebut apakah sudah sesuai dengan tujuan, kompetensi dasar, dan juga isi materi. Ahli media pada penelitian ini adalah dosen Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang yang berperan untuk memvalidasi untuk kelayakan media yang terdapat pada media video animasi tersebut. Ahli bahasa pada penelitian ini adalah dosen Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Malang yang berperan membantu dan membimbing jalannya penelitian ini.

Media ini terdapat spesifikasi produk yang diharapkan, penjelasannya sebagai berikut :

1. Konstruk

- a. Produk yang dikembangkan berupa media video animasi berbasis pelajar Pancasila pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi wawancara di SD Muhammadiyah 3 Assalam Kota Malang.
- b. Video animasi ini di desain semenarik mungkin untuk menarik perhatian peserta didik agar dapat menerima materi yang disampaikan dengan mudah, selain juga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.
- c. Didalam media tersebut terdapat tampilan yang bergerak dari tempat satu ketempat lainnya.
- d. Penggunaan media tersebut dapat di aplikasikan menggunakan laptop atau computer kemudian dihubungkan dengan LCD.

2. Konten

- a. Materi yang digunakan yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia materi wawancara
- b. Di dalam video animasi tersebut terdapat gambar animasi yang dibuat berdasarkan materi yang dipilih untuk menarik perhatian peserta didik dan untuk memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan.
- c. Capaian pembelajaran fase B kelas IV berdasarkan elemen Bahasa Indonesia adalah berbicara dan mempresentasikan (peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh / gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mengajukan dan menanggapi pertanyaan, jawaban, pernyataan, penjelasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan aktif. Peserta

didik mampu mengungkapkan gagasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan mematuhi tata caranya. Peserta didik mampu menceritakan Kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi dengan topik yang beraneka ragam).

d. Tujuan Pembelajaran.

Melalui kegiatan berbicara dan mempresentasikan peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh / gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks.

e. Indikator

Tabel 1. 1 Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tujuan Pembelajaran	Indikator
Melalui kegiatan berbicara dan mempresentasikan peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh / gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks (C3)	1. Menulis topik dan daftar pertanyaan wawancara (C1)
	2. Mempresentasikan dengan teman sesuai dengan daftar pertanyaan yang sudah ditulis (C3)
	1. Menilai hasil wawancara yang dilakukan oleh peserta didik (C5)
	2. Merancang pertanyaan yang akan di wawancarakan (P2)
	3. Melakukan wawancara dengan teman (P2)

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang ada di SD Muhammadiyah 3 Assalam yaitu kurangnya media pembelajaran dalam proses

pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 4 untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dari penelitian pengembangan media ini sebagai berikut :

- a. Peserta didik sudah mendapatkan materi Bahasa Indonesia mengenai materi wawancara.
- b. Sekolah mempunyai sarana dan prasarana untuk mendukung proses pembelajaran menggunakan media video animasi .

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan, sebagai berikut :

- a. Media ini hanya dirancang untuk pembelajaran kelas IV SD khususnya pada materi wawancara
- b. Keterbatasan pengembangan media pembelajaran ini dilakukan sampai tahap revisi produk tahap akhir, setelah media diuji cobakan pada siswa kelas IV selanjunya media direvisi jika pada saat uji coba terdapat kelemahan.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

2. Video Animasi

Video Animasi adalah media pembelajaran yang cara penyampaian dalam bentuk video animasi.

3. Karakteristik Siswa Kelas IV

Karakteristik siswa kelas IV memiliki kemampuan memahami materi dengan cepat apabila diberikan bantuan media alat peraga untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa dan menarik perhatian siswa agar bisa lebih focus.

4. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara adalah tahap kedua setelah keterampilan menyimak. Jika hasil penyimakannya baik maka dapat menunjang keterampilan berbicara seseorang.

