

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pendidikan. Semua proses pembelajaran yang dilaksanakan harus berdasarkan kurikulum. Untuk itu, kurikulum dijadikan sebagai acuan untuk menjalankan kegiatan pembelajaran demi tercapainya tujuan yang hendak diinginkan. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dinyatakan bahwa “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Kurikulum yang digunakan dalam pendidikan di Indonesia sudah mengalami beberapa pergantian. Hal ini dilakukan untuk mengikuti perubahan zaman dan ilmu pengetahuan. Saat ini di Indonesia menerapkan kurikulum 2013.

Di Sekolah Dasar, kurikulum 2013 menggunakan pendekatan tematik terpadu yang artinya penggabungan dari beberapa muatan pembelajaran ke dalam satu tema. Mata pelajaran yang sebelumnya terpisah diintegrasikan ke dalam sebuah pembelajaran yang menggunakan tema yang saling terkait sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Kurikulum 2013 mendefinisikan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) sebagai kualifikasi kemampuan lulusan sesuai dengan kriteria yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan berdasarkan proses dan hasil.

Salah satu faktor yang berpengaruh atas keberhasilan pembelajaran adalah adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa yang mengarah pada terjadinya kegiatan pembelajaran yang optimal.

Pentingnya media pembelajaran dalam pendidikan dikarenakan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan atau informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar. Selain itu media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Penggunaan media akan menjadikan pembelajaran tematik lebih variatif sehingga siswa tidak cepat merasa bosan. Dengan optimalisasi penggunaan media, pembelajaran dapat berlangsung efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Media pembelajaran menurut Schramm (dalam Putri, 2011:20) adalah alat bantu yang memiliki peran sebagai penyampai pesan/materi dalam proses belajar. Media berfungsi sebagaimana dijelaskan oleh Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2011 : 4) sebagai salah satu peralatan yang digunakan dalam menyampaikan materi ajar. Keterlibatan penggunaan media, menurut Kreyenhbuhl (dalam Sundaya, 2015 : 29), adalah menjadikan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam memilih media yang akan

diterapkan dalam pembelajaran. Media yang baik dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Hal tersebut dapat mengindikasikan bahwa media harus sesuai dengan psikologi anak. Sikap antusias dalam proses belajar biasanya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran (Musfiqon, 2016:33). Sikap tersebut berupa dalam minat, rangsangan, motivasi, yang dapat ditingkatkan dengan menggunakan alat bantu berupa media (Hamalik, 2011:21). Kemudian, berbicara materi, biasanya materi yang akan dipelajari menjadi aspek kedua yang harus diperhatikan dalam pemilihan media. Pendemonstrasian isi harus tepat sehingga mampu memperjelas pesan yang ingin disampaikan oleh guru. Pemilihan media juga menitikberatkan pada efektivitas dan efisiensi media tersebut (Sadiman, 2011:85). Untuk itu, pemilihan media juga harus sesuai dengan kebutuhan materi. Banyak sekali jenis media pembelajaran, salah satunya adalah media video.

Menurut Pribadi (2018:137), media video tergolong media *audiovisual* yang mampu menayangkan unsur pesan dan informasi melalui gambar dan suara yang disampaikan secara simultan. Keunggulan media video ini sangat banyak, selain sebagai sarana untuk memperoleh dan mengkomunikasikan pesan secara lengkap, media video dalam belajar juga menarik antusias dan minat belajar siswa, serta mempermudah proses penyampaian materi.

Sebelum media video berkembang ke dalam teknologi digital, rekaman gambar dan suara dilakukan secara analog ke dalam pita video. Medium video saat itu merupakan rekaman gambar dan suara secara elektronik dalam pita magnetik. Rekaman gambar dan suara dalam kaset pita video dapat ditayangkan

dalam layar monitor yang dinamakan dengan istilah pemutar video atau VCR. Namun, pada masa sekarang, media video sudah lebih canggih. Harusnya dengan kemajuan zaman, peran video dalam dunia pendidikan juga semakin memberikan keefektifan dalam belajar. Apalagi video adalah salah satu media yang banyak membuat siswa termotivasi dalam belajar. Namun, kenyataan di lapangan media video hanya digunakan pada sekolah elite, penggunaan media video belum merata ke seluruh kalangan, terutama pada sekolah dasar.

Hasil wawancara dengan guru kelas V SD Tunas Pelita Binjai bahwa : 1) terungkap bahwasannya untuk kurikulum yang dilaksanakana adalah kurikulum 2013. 2) kendala utama dalam belajar yaitu pembuatan media belajar, sehingga biasanya untuk video guru hanya mengambil dari aplikasi *youtube*. 3) terbatasnya biaya pembuatan video dan sarana dalam menyampaikan video pada siswa membuat guru lebih tertarik untuk membuat bahan ajar berbentuk gambar, 4) sekolah tidak menuntut guru untuk membuat video kreatif, sehingga fokus guru hanya pada materi yang ada dibuku.

Kesimpulan wawancara di atas bahwa dalam pelaksanaan kurikulum 2013 ini menurut beliau yang menjadi kendala adalah sulitnya membuat bahan ajar atau media pembelajaran yang menarik. Selama ini guru hanya bermodalkan kertas origami dan buku paket serta menggunakan gambar-gambar saja. Untuk membuat video belajar sendiri, menurut beliau, sangat sulit dikarenakan terkendala kemampuan untuk membuat video atau biaya yang besar dalam pembuatan video, jadi masih menggunakan media yang sederhana saja.

Berdasarkan analisis kegiatan belajar oleh peneliti, dimana peneliti menemukan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP yang dibuat oleh wali kelas, pembelajaran dilakukan dengan pendekatan saintifik dan sesuai tema. Hanya saja kelemahan dalam belajar hanya menggunakan media gambar, kertas serta buku pembelajaran. Guru sendiri belum pernah membuat video belajar hasil karya mereka melainkan guru mengambil dari *youtube* kemudian diputer di kelas atau *share* ke *group* belajar. Kemudian pada intinya fokus belajar lebih pada buku yang tersedia sehingga peran guru memainkan media sangat minim sekali. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi memang sangat terbatas di SD Tunas Pelita Binjai.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang disebar pada 30 siswa, diperoleh hasilnya : sebanyak 11 orang siswa pernah belajar menggunakan media video dan 19 orang lagi belum pernah, lalu ketika siswa ditanya ketertarikan belajar dengan menggunakan media video sebanyak 25 orang tertarik dan 5 orang yang tidak. Siswa kemudia ditanya mengenai guru pernah belajar menggunakan media video dari *youtube* siswa yang menjawab 'ya' sebanyak 19 orang sedangkan yang menjawab 'tidak' berjumlah 11 orang. Untuk pertanyaan kebutuhan siswa belajar menggunakan media video sebanyak 25 orang menjawab 'ya' dan 5 orang menjawab 'tidak', kemudian untuk pertanyaan siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis video sebanyak 28 orang menjawab 'ya' dan 2 orang menjawab 'tidak'. Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang terkait penggunaan media video pembelajaran tersebut dapat disimpulkan

bahwasanya siswa tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis video dan siswa membutuhkannya. Hal ini juga didukung dengan pertanyaan berupa siswa tertarik belajar menggunakan papan tulis saja sebanyak 7 orang menjawab 'ya' dan 23 orang menjawab 'tidak', kemudian untuk pertanyaan mengenai guru masih fokus melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media papan tulis sebanyak 20 orang siswa menjawab 'ya' dan 10 lainnya menjawab 'tidak'. Hal ini guru dituntut untuk mengembangkan media berbasis video untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa agar lebih menarik.

Untuk pembelajaran Bahasa Indonesia selama ini, menurut guru kelas V SD Tunas Pelita Binjai, ketika dites biasanya kurang dari 50% siswa yang mampu mencapai KKM sisanya tidak tuntas mencapai KKM. Dari 30 orang jumlah siswa di kelas V-A, diperoleh hasil tes menganalisis teks narasi sejarah. Diperoleh bahwa 10 siswa sudah mampu mencapai nilai KKM (33,33%) dan 20 siswa belum mampu mencapai nilai KKM (66,67%). Dari hasil belajar ini maka ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan belajar tidak maksimal dikarenakan penggunaan media dan model belajar yang tidak inovatif. Sehingga siswa tidak mampu mencapai kompetensi dasar yang sudah ditentukan.

Kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu dan sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi. Berdasarkan analisis KD yang dilakukan dimana pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan dan sub tema 2 peristiwa pada masa kebangsaan dimana capaian yang harus dicapai siswa adalah :

1. Siswa dapat menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.
2. Siswa dapat memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif.

Dalam hal ini, penting sekali teks narasi sejarah benar-benar dipahami siswa karena banyaknya pencapaian yang harus dicapai siswa, seperti penggunaan kalimat efektif, kosa kata dan informasi penting dalam teks. Sehingga diperlukan media yang menarik minat belajar siswa. Karena jika ditampilkan dengan teks narasi saja, siswa pasti akan bosan. Jika ditampilkan dalam video, biasanya siswa akan menunjukkan antusias belajarnya.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti memfokuskan pada sebuah video animasi dalam memberikan materi ajar pada siswa. Penelitian ini mengacu pada penelitian terdahulu adalah penelitian Putu Jerry (2018) Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun video animasi pembelajaran, (2) mendeskripsikan hasil validitas pengembangan video animasi pembelajaran, dan (3) mengetahui efektivitas video animasi pembelajaran yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan metode wawancara dan tes. Penelitian kedua adalah penelitian Andriana (2014) Penelitian ini bertujuan mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran video dan animasi pada mata pelajaran sistem refrigerasi

dengan materi memvakum dan mengisi refrigeran. Kedua penelitian di atas, sama-sama pengembangan video animasi yang serupa dengan penelitian ini hanya saja beda materi dan mata pelajarannya.

Dari penelitian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media *audiovisual* animasi. Video animasi pembelajaran merupakan video animasi kartun yang diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar. Menurut Faris (dalam Sadirman 2011), “Animasi adalah media. Media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi.

Peran penting penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran adalah kemampuan dalam memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh siswa. Media pembelajaran video animasi mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Beberapa kelebihan penggunaan video animasi sebagai media dipaparkan oleh Munir (2015:295) yaitu (a) tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi, (b) pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan, (c) video dapat mengurai suatu proses kejadian secara rinci dan nyata, (d) kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, (e) tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang-ulang, (f) dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi, (g) meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi siswa. (h) media animasi ini relevan

dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada siswa.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di atas peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian “Pengembangan Media *Audiovisual* Berbentuk Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menganalisis Informasi Siswa”.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan uraian latar belakang masalah, masalah yang teridentifikasi dalam penelitian adalah berikut ini.

- (1) Minimnya ketersediaan media pembelajaran di SD Tunas Pelita Binjai.
- (2) Kurangnya variasi penggunaan media belajar.
- (3) Siswa kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran.
- (4) Guru belum mampu mengkreasikan media video.
- (5) Media video belum pernah diterapkan pada siswa karena keterbatasan sarana dan prasarana.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis perlu membatasi permasalahan agar penelitian ini lebih fokus dan terarah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Pengembangan media *audiovisual* berbentuk animasi untuk meningkatkan keterampilan menganalisis informasi siswa tepatnya pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan dan subtema (2) Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.
- (2) Media pembelajaran yang akan dibuat adalah video animasi dua dimensi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- (1) Bagaimana proses pengembangan media *audiovisual* berbentuk animasi pada “Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan dan subtema (2) Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan?”
- (2) Bagaimana kelayakan media *audiovisual* berbentuk animasi untuk meningkatkan keterampilan menganalisis informasi siswa pada “tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan dan subtema (2) Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan?”
- (3) Bagaimanakah efektivitas media *audiovisual* dalam meningkatkan keterampilan menganalisis informasi siswa pada “tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan dan subtema (2) Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan?”

1.5 Tujuan Penelitian

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

- (1) menjelaskan proses pengembangan media *audiovisual* berbentuk animasi pada Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan dan subtema (2) Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan,
- (2) menyajikan kelayakan media *audiovisual* berbentuk animasi untuk meningkatkan keterampilan menganalisis informasi siswa pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan dan subtema (2) Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan,
- (3) menjelaskan keefektifan media *audiovisual* dalam meningkatkan keterampilan menganalisis informasi siswa pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan dan subtema (2) Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian pengembangan ini adalah berikut ini.

a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini untuk menambah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan media *audiovisual* berbasis animasi yang digunakan dalam pembelajaran tematik dan dapat dijadikan sebagai dasar ataupun rujukan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya mengenai media *audiovisual* berbentuk animasi.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi siswa, bagi guru, bagi sekolah, dan bagi peneliti, seperti tersaji di bawah ini.

1. Bagi Siswa

Siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikir dan penalaran dengan pembelajaran yang menggunakan media *audiovisual*, karena media video biasanya meningkatkan minat belajar siswa.

2. Bagi Guru

Sebagai acuan bagi guru untuk mengimplementasikan pengembangan media pembelajaran *audiovisual* dua dimensi untuk materi lain yang sesuai dan relevan.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah untuk mendukung guru mengimplementasi pembuatan media video yang menarik.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi karya peneliti dalam membuat sebuah pengembangan video animasi untuk siswa sekolah dasar, yang nantinya penelitian ini dapat dijadikan literasi untuk penelitian berikutnya.