

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap orang perlu mendapatkan pendidikan, dan sejak usia muda, peserta didik memperoleh indikator yang dipelajari baik di sekolah maupun di rumah. Kegiatan pembelajaran dapat membantu meningkatkan standar pendidikan di Indonesia. Penggabungan media ke dalam proses pembelajaran merupakan salah satu strategi yang berpotensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 1 yang berbunyi:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara melalui pendidikan, yang merupakan upaya sengaja dan terencana untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran”.

Dalam Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses TK PAUD, SD, SMP, SMA/SMK Sederajat, dinyatakan bahwa Standar Proses adalah kriteria minimal proses pembelajaran berdasarkan jalur, jenjang, dan jenis Pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan. Standar proses digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mengembangkan potensi, prakarsa, kemampuan, dan kemandirian peserta didik secara optimal. Standar Proses Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang

Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah meliputi: a) Perencanaan pembelajaran; b) pelaksanaan pembelajaran, dan c) penilaian proses pembelajaran.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisah dari proses pendewasaan manusia tentu di satu sisi memiliki ikut serta yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien.

Guna meningkatkan efektivitas dan efisien pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik dan monoton sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi.

Pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa materi pelajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun nonverbal. Pesan ini yang akan ditangkap oleh peserta didik sebagai sebuah pengetahuan, keterampilan maupun nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari agar pesan tersebut tersampaikan secara efektif tentu membutuhkan sarana atau media yang memadai.

Secara umum, segala sesuatu yang menyampaikan informasi kepada penerima dianggap sebagai media. Penggunaan media dalam proses pembelajaran

mutlak diperlukan agar perhatian peserta didik tetap terjaga dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Menurut Yoningsih (2019:1), media ditunjukkan sebagai pribadi, materi, atau peristiwa yang berhubungan dengan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Selain membantu pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran, kehadiran media juga dapat meningkatkan kegiatan proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran sebagai saluran komunikasi untuk membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran mereka (Khaira, 2020: 40). Ada tiga jenis media pembelajaran: media visual, audio-visual, dan audio-visual. Poster, grafik, dan media visual lainnya adalah contoh visual. Media yang masih dapat didengar, seperti perekam atau radio, disebut media audio. Media yang menyampaikan suara dan gambar secara bersamaan, seperti video, disebut media audio visual.

Video adalah media yang berisi gambar bergerak dengan suara untuk dilihat dan didengar peserta didik (Juniati, 2021:2). Video animasi merupakan salah satu jenis video yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dapat mengambil manfaat dari video pembelajaran. Salah satunya adalah media video dapat digunakan dalam waktu yang lama asalkan kontennya relevan dengan konten yang disampaikan sudah ada. Jenis video yang dapat digunakan peserta didik kelas V untuk belajar adalah konten video animasi.

Menurut Sari (2021:13), media video animasi adalah media dengan karakter animasi yang dapat diisi dengan materi pembelajaran dan digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan cocok untuk

peserta didik. Saat konten video animasi digunakan, peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang alat yang dapat mereka gunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran peserta didik. Sekolah Dasar memiliki infrastruktur dan fasilitas yang memudahkan guru untuk menggunakan media video pembelajaran, seperti melihatnya di laptop, jadi animasi video pembelajaran juga dapat digunakan oleh peserta didik di sana. Dalam membantu peserta didik belajar, konten video animasi memegang peranan yang sangat penting. Tentunya media video animasi diproduksi menggunakan teknologi yang terdapat pada *smartphone* dan komputer. Guru dapat menggunakan media video animasi untuk membuat pembelajaran menarik dengan memanfaatkan teknologi. Aplikasi *Power Director* hanyalah salah satu dari sekian banyak yang dimanfaatkan.

Power Director adalah editor video digital dengan efek transisi, tayangan slide foto, musik latar, suara, dan efek khusus. Selain dapat mengekspor video dalam format file dan menggunakan perangkat portable untuk mengunggah ke platform media sosial seperti; *YouTube*, *WhatsApp*, dan selain itu, aplikasi ini sangat mudah digunakan untuk mengedit video dan membuat animasi. Menggunakan *Power Director* dapat digunakan sebagai alat untuk membantu peserta didik belajar. Menggunakan aplikasi *power director* untuk membuat video instruksional animasi membuat pekerjaan guru lebih mudah karena proses bekerja dengan aplikasi ini sangat sederhana. Sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya dengan pemahaman yang maksimal (Iisa, dkk, 2021:293).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan cara mewawancarai salah satu masyarakat Merangin pada bulan Januari 2023, dimana mereka sangat mengharapkan kepada pemerintah daerah dimana adanya tindakan dalam

pelestarian dan pengembangan terkait dengan makanan tradisional yang ada di Kabupaten Merangin yaitu makanan gelamai agar nantinya tetap di lestarikan. Dapat dilihat dalam salah satu KD di kelas V pada yaitu KD 3.3 “Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat” dan KD 4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat. Dari KD ini peserta didik dapat mengamati keragaman di lingkungan sekitar, melaksanakan kegiatan kebudayaan dan membuat gambar yang menjelaskan keragaman.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 12 September 2022 di SDN 243/VI Bungo Tanjung I, dapat dijelaskan bahwasanya guru hanya menggunakan buku cetak yang telah disediakan sekolah sehingga menjadi patokan untuk guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Dalam pembelajaran sarana dan prasarana yang digunakan guru yaitu buku paket, sedangkan penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi seperti; video pembelajaran berbasis animasi masih minim digunakan oleh guru. Terkait dengan materi pembelajaran dalam mengenalkan berbagai kearifan lokal yang ada khususnya makanan dodol gelamai yang terdapat di daerah Merangin Jambi hanya mengandalkan metode ceramah dalam menjelaskan materi tersebut kepada peserta didik yang menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang menarik serta kurangnya respon dan minat belajar peserta didik. Hal ini terlihat pada kegiatan pembelajaran yang mana peserta didik hanya diam ketika ditanya oleh guru mengenai materi tersebut. Dalam membantu peserta didik memahami pembelajaran yang disampaikan, guru harus kreatif dalam memanfaatkan perkembangan zaman khususnya media berbasis elektronik.

Sesuai dengan kebutuhan peserta didik, peneliti mengembangkan sebuah media yang inovatif dan belum pernah terdengar sebelumnya, termasuk: media pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam bentuk video animasi. Menurut Sukma (2020:4), kecerdasan manusia yang dimiliki oleh suatu suku bangsa dan diperoleh melalui pengalaman masyarakat dikenal dengan kearifan lokal. Agar kearifan lokal tetap terjaga hingga saat ini, perlu ditanamkan budaya lokal sejak sekolah dasar. Nilai kearifan lokal mewujudkan kaidah-kaidah yang kini berkembang di masyarakat untuk melakukan kegiatan bersama. Saat ini banyak peserta didik yang lupa bahwa ada budaya lokal di daerahnya, sehingga peserta didik menganut budaya modern. Dengan adanya kearifan lokal dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk dapat melestarikan adat budaya tradisi suatu masyarakat setempat. Sehingga peserta didik dapat menambah pengetahuan tentang budaya kearifan lokal daerah tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis kearifan lokal Menggunakan Aplikasi *Power Director* di Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi *Power Director* di kelas V Sekolah Dasar?

2. Bagaimana tingkat validasi produk pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi *power director* di kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan media video animasi berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi *Power Director* di kelas V Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di cantumkan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan cara mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi *Power Director* di kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan validitas media video animasi berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi *Power Director* di kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media video animasi berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi *Power Director* di kelas V Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran video animasi yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi *Power Director*.

2. Media pembelajaran video animasi kearifan lokal ditampilkan dalam bentuk video, berisikan tulisan dan gambar.
3. Media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi *Power Director* dibuat untuk digunakan saat pembelajaran *offline* maupun *online* dengan memanfaatkan alat komunikasi seperti infokus dan *handphone*, serta dapat mengunjungi *Youtube* dengan menggunakan halaman URL: <https://youtu.be/mV6tqGBRVnU>
4. Media pembelajaran video animasi ini berisi materi muatan pembelajaran PKN pada kelas V tema 3 makanan sehat subtema 1 bagaimana tubuh mengelola makanan pembelajaran 3 materi keragaman sosial budaya masyarakat. Video ini memiliki ilustrasi dan penjelasan yang ditulis dalam bahasa yang jelas dan mudah dipahami untuk membuat peserta didik tertarik dan terlibat.
5. Kearifan lokal berupa makanan tradisional yang ada di Kabupaten Merangin yaitu makanan gelamai.
6. Memanfaatkan aplikasi *Power Director*, pengembangan materi pembelajaran video animasi yang mengikuti KI dan KD terbaru.
7. Media pembelajaran yang dianimasikan dan berdurasi ± 10 menit.
8. Jenis huruf yang digunakan di dalam video ini *cantora one*, *Fenix*, *bigshot one*, *fredoka one*, *galdeano*, *tauri*, *changa one*, *default*.
9. warna yang digunakan cerah dan warna-warna yang menyesuaikan.
10. Menggunakan suara peneliti.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Secara teoritis dan praktis, sekolah dasar dapat memanfaatkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi yang memanfaatkan kearifan lokal dan aplikasi *Power Director*. Diharapkan penelitian yang dilakukan tidak hanya sebagai inovasi dan motivasi untuk proses pembelajaran yang menarik, tetapi juga sebagai sarana bagi peserta didik untuk lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga tidak bosan. Peserta didik diberikan kesempatan untuk membangun wawasan mereka sendiri sebagai aturan lain dalam model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik dan pengalaman pendidikan yang berfungsi.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi Kemampuan guru dalam mengajar di kelas V SD dipermudah dengan adanya pengembangan media pembelajaran video animasi. Media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi *Power Director* dilengkapi gambar, suara dan ilustrasi serta dijelaskan dengan bahasa yang sederhana dan jelas. Dengan demikian, semangat dan minat belajar peserta didik dapat terdongkrak melalui konten video animasi, khususnya pada mata pelajaran yang berkaitan dengan keragaman sosial budaya masyarakat.

Keterbatasan dalam pengembangan ini yaitu hanya pada materi keragaman sosial budaya masyarakat tema 3 subtema 1 pembelajaran 3 kelas V sekolah dasar 243/VI Bungo Tanjung I.

1.7 Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran adalah media yang berisi mengenai materi pelajaran yang memiliki tujuan untuk menyampaikan pemahaman kepada peserta didik.
2. Video animasi adalah Media yang menggunakan informasi untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Media video animasi ini tidak hanya memungkinkan peserta didik untuk melihat dengan jelas gambar dan suara yang ditampilkan, tetapi juga memberikan kesempatan kepada mereka untuk melihat secara nyata apa yang sedang terjadi.
3. Kearifan lokal adalah suatu masyarakat yang memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang kearifan lokal di daerah setempat.
4. *Power Director* adalah salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat video materi pembelajaran berbentuk animasi.