

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai upaya setiap individu untuk mengubah tatanan perilaku dan kehidupannya menjadi baik. Selain itu Pendidikan pada setiap orang akan memberikan dampak positif terhadap dirinya seperti memiliki kecerdasan, ilmu pengetahuan serta dapat memiliki kepribadian yang baik. Dengan demikian pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia.

Pendidikan sebagai salah satu instrument utama dalam pengembangan sumber daya manusia dengan multi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu penyelenggaraan Pendidikan menghendaki perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar hasil yang diharapkan tercapai secara maksimal. Hal ini senada dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab¹.

¹ UUD RI RI No. 41, "Presiden Republik Indonesia," *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 1985 Tentang Jalan 2003*, no. 1 (1999): hal.5

Pendidikan di Indonesia saat ini dilakukan secara *daring* dimana proses pembelajaran dilakukan melalui zoom atau virtual. Pembelajaran *daring* di sekolah mengacu pada surat edaran kemendikbud nomor 40 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran Corona Virus Disease (COVID 19). Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (MENDIKBUDRISTEK) Nadiem Anwar Makarim menyampaikan beberapa kebijakan dalam menghadapi pandemi terkait erat dengan aturan belajar dari rumah secara *daring*. Awalnya kebijakan pembelajaran *daring* disetujui dan dianggap paling tepat untuk mencegah siswa terkena virus. Hampir satu tahun setengah pembelajaran *daring* dilaksanakan, muncul berbagai masalah yang dihadapi guru, salah satunya adalah kesulitan mengajar dengan menggunakan media *online*. Hal ini disebabkan masih banyak guru terutama yang berada di daerah belum menguasai teknologi. Akibatnya siswa tidak dapat menerima pembelajaran dengan baik. Orangtua harus berperan sebagai guru karena banyaknya tugas yang diberikan tanpa penjelasan.

Teknologi Pendidikan menurut Mahadewi merupakan kajian dan praktik etika tentang memfasilitas belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber belajar yang tepat.² Salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah dengan adanya media. Arsyad

² Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel, and I Komang Sudarma, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Undiksha* 6, no. 1 (2018): 9–19. Hal 10

berpendapat bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran *daring* guru dituntut untuk aktif, kreatif dan inovatif dalam menyajikan materi agar siswa mampu memahami apa yang diajarkan guru. Dalam kaitannya dengan kreatifitas dan inovasi, guru harus mampu menguasai teknologi agar mampu mendesain media pembelajaran yang menarik. Menurut Faris animasi adalah media. Media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia.³

Peneliti melakukan analisis kebutuhan menggunakan kuisisioner dan juga wawancara terhadap beberapa literature proses pembelajaran PPKn di SDN Tebet Timur 15 pagi siswa kelas III. Masalah yang ditemukan oleh penelitian yaitu siswa kurang memahami materi yang dipelajari karena siswa harus membaca sendiri buku tematik yang diberikan. Kondisi Belajar seperti itu, membuat siswa cenderung tidak mengerti dan membosankan. Pada umumnya pelajaran PPKn harus di ajarkan dengan membuat contoh konkrit terhadap siswa sekolah dasar agar mereka dapat berimajinasi tidak bisa hanya berpatokan pada buku pegangan.

Melalui hasil kuisisioner dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru di SDN Tebet Timur 15 pagi, penulis mendapati pengakuan bahwa dalam proses pembelajaran *daring* selama masa pandemik ini kurang efektif karena guru belum optimal mengoperasikan multimedia. Di

³ Ibid. hal 11

masa pandemik ini diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang aktifitas pembelajaran secara *daring*. Siswa sulit memahami konsep materi yang akan diberikan oleh guru tanpa adanya media pembelajaran yang menunjang. Sedangkan pembelajaran *daring* menggunakan media itu sangat membantu. Itulah sebabnya guru hanya memberikan tugas melalui *Whatsapp* dengan memberikan halaman buku yang sudah dipegang masing-masing siswa untuk dikerjakan kemudian dikumpulkan. Cara ini berdampak negatif terhadap kemampuan siswa karena mereka kurang memahami materi yang dikerjakan sebab kurang penjelasan dari guru kepada siswa. Dari hasil observasi terhadap guru dan peserta didik, menunjukkan bahwa pada umumnya ketersediaan media pembelajaran masih sangat minim. Sedangkan perkembangan zaman saat ini siswa sangat bergantung dengan teknologi. Sehingga dalam pembelajaran dibutuhkan suatu pengembangan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran PPKn dengan mengaitkan konsep pembelajaran pengamalan nilai pancasila dengan peristiwa atau kegiatan sehari-hari. Pelajaran PPKn tergolong sulit bagi siswa karena sifatnya yang abstrak, yang dimaksud penulis disini adalah materi Pengamalan Nilai Pancasila. Sebagian besar merupakan konsep dan pengertian yang bersifat abstrak dalam pengamalan nilai Pancasila kita harus memberikan sesuatu contoh yang nyata dalam kehidupan sehari-hari yang dapat dimengerti siswa dan dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari terlebih menerapkan sikap dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung

dalam sila. Maka diperlukan media yang dapat membantu siswa untuk mengkonkritkan hal-hal yang bersifat abstrak sehingga siswa dapat memahami setiap konsep dan pengertian yang dipelajari.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (pembuat media) dan siswa dapat berlangsung efektif guna materi pembelajaran lebih cepat dipahami siswa secara utuh. Media pengajaran juga merupakan cara untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran yang tidak disukai yang sulit dipahami menjadi menarik dan di minati siswa. Pemilihan media harus memperhatikan tujuan pengajaran, dan respon secara aktif yang diharapkan dari siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian dapat dikatakan bahwa fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang bertujuan menolong guru dalam menjelaskan materi dalam proses pembelajaran terutama melalui *daring*.

Pemanfaatan media yang baik diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa yang menggairahkan dalam proses pembelajaran ini. Media pembelajaran di sekolah dasar tentu harus bersifat menarik karena sifat dari siswa sekolah dasar yang suka bermain sambil belajar. Oleh sebab itu media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif dalam pembelajaran. Media tersebut harus menarik tetapi juga membantu siswa dapat mengerti isi materi walaupun tanpa guru karena

situasi pandemik. Salah satu solusinya adalah menggunakan media video animasi atau yang dimaksud peneliti adalah jenis video yang menarik. Peneliti menggunakan video animasi karena akan mempengaruhi anak mengetahui materi pengamalan nilai Pancasila dan di dalam video juga akan ada sebuah contoh nyata dengan menggunakan animasi yang dapat membuat pemahaman, perilaku serta moral dari siswa terhadap lima dasar Pancasila bukan saja materi atau teori yang mereka dapat tetapi juga sikap dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media video animasi adalah penelitian yang dilakukan oleh Putu Jerry Radita Ponza, Nyoman Jampel, Komang Sudarma dengan judul "*Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*". Model penelitian yang digunakan Adalah ADDIE. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan ini menggunakan media pembelajaran berupa video Animasi yang dikembangkan. Penelitian ini dapat membantu siswa untuk menyerap pelajaran dan siswa lebih tertarik dan tidak merasa jenuh dalam mengikuti pelajaran ini dibuktikan dari hasil uji ahli desain, ahli media, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji lapangan dengan kualifikasi sangat baik.⁴ Dengan demikian video animasi yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

⁴ Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel, and I Komang Sudarma, "Putu Jerry Radita Ponza, I Nyoman Jampel, and I Komang Sudarma, 'Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar,'" *Jurnal Edutech Undiksha* 6, no. 1 (2018): 9–19 (2018): 9–19. Hal 9

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Margareta Widiyasanti dan Yulia Ayriza dalam penelitian yang berjudul *“Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V”*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi yang layak dan efektif. Data yang dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis perbedaan melalui uji Anova. Dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa media video animasi layak digunakan dari ahli materi mendapat penilaian baik, dan oleh ahli media mendapat penilaian sangat baik. Jadi membuktikan bahwa menggunakan media video animasi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa.⁵

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Dicky Andrie Bagaskoro yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Model Example Non Example Muatan Pelajaran PPKn Kelas III SDN Mangkang kulon 02 Kota semarang”*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi layak digunakan dengan presentase penilaian kelayakan materi 100% dan kelayakan media 93%. Media video animasi efektif terhadap hasil belajar dengan adanya peningkatan rata-rata.⁶

⁵ Margareta Widiyasanti, S D Proketen, and Negeri Yogyakarta, *“Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V,” Jurnal Pendidikan Karakter 8*, no. 1 (2018): 1–16. Hal 1

⁶ Dicky Andrie Bagaskoro, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Model Example Non Example Muatan Pelajaran PPKn Kelas III SDN Mangkang Kulon 02 Kota Semarang, Skripsi*, 2019, <https://lib.unnes.ac.id/33535/>.

Dengan demikian beberapa penelitian tersebut dapat mendukung dan meyakinkan keberhasilan media video animasi yang di kembangkan peneliti. Keterbaharuan yang akan dimunculkan peneliti menjadi sebuah perbedaan media video yang akan dikembangkan adalah: 1) Media pembelajaran video Animasi berbasis pendekatan kontekstual yang dapat membuat siswa dapat mencerna serta memahami materi pengamalan nilai pancasila, 2) Ruang lingkup berada pada materi pengamalan nilai Pancasila yang di mana ada sebuah contoh cerita di dalam video itu mengenai sikap dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila sehingga siswa bukan saja mendapatkan pengetahuan saja tapi dapat menerapkan sikap moral dalam lingkungan. Baik lingkungan sekolah, rumah dan masyarakat 3) model pengembangan yang digunakan adalah model Hannafin and Peck. 4) video animasi banyak dilakukan tetapi hanya memberikan materi dan contoh. Dalam video animasi peneliti memaparkan cerita dengan menggunakan karakter dari animasi dalam menerapkan pengamalan nilai-nilai Pancasila.

Penelitian yang sudah ada tersebut memiliki perbedaan dengan media yang akan dikembangkan peneliti dalam penelitian ini. Dengan demikian media yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini berupa media pembelajaran video animasi yang dapat diakses dimanapun dan kapan saja yang dapat membantu siswa dalam hal belajar dalam situasi pandemi seperti ini. Media ini diharapkan lebih mempermudah proses pembelajaran dimana dapat ditonton pada computer, laptop, dan bahkan smarphone

sehingga media video animasi dapat membantu guru menyampaikan materi pengamalan nilai Pancasila dengan baik saat pelajaran *daring*.

Media video animasi dapat menunjang proses belajar mengajar yang ada di sekolah dasar. Media video animasi adalah media yang berbentuk suara (*audio*) dan penglihatan (*visual*) yaitu video. Media pembelajaran video animasi merupakan media yang dapat diubah maupun ditampilkan dalam bentuk digital yang dapat dibagikan melalui platform online dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang akan disampaikan karena video dapat ditonton secara berulang-ulang tentunya dengan pendampingan orang tua untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tentunya dalam mencapai tujuan pembelajaran agar siswa dapat dengan mudah menerima informasi yang akan disampaikan dan tidak merasa bosan dibutuhkan suatu pendekatan pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran merupakan aktifitas guru dalam memilih kegiatan pembelajaran. Tiap pendekatan pembelajaran tersebut mempunyai karakteristik tertentu, dan berbeda antara satu dengan yang lainnya sesuai dengan fungsi dan tujuan tiap pendekatan. Pendekatan pembelajaran tentu tidak kaku harus menggunakan pendekatan tertentu, tetapi sifatnya lugas dan terencana. Artinya memilih pendekatan sesuaikan dengan kebutuhan materi ajar yang dituangkan dalam perencanaan pembelajaran.

Dalam penelitian penulis yaitu pengembangan media video animasi berbasis kontekstual. Agar terjadi belajar yang bermakna, konsep baru atau

informasi baru harus dikaitkan dengan konsep yang sudah ada dalam struktur kognitif siswa. Dalam hal ini peneliti menggunakan pendekatan kontekstual menjadi salah satu pendekatan yang dapat digunakan sebagai dasar pengembangan video animasi. Karena pembelajaran dengan pendekatan kontekstual adalah konsep belajar di mana pendidik mengaitkan materi yang dipelajari oleh siswa dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan yang diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran kontekstual dapat dikatakan sebagai suatu pendekatan pembelajaran kontekstual yang mengakui dan menunjukkan kondisi alamiah dari pengetahuan dan materi pelajaran akan tambah berarti jika siswa mempelajari materi pelajaran yang disajikan melalui konteks kehidupan mereka. Pendekatan kontekstual terdapat tujuh komponen utama atau indikator, yaitu konstruktivisme (*constructivism*), inquiri (*inquiry*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*), penilaian sebenarnya (*authentic assessment*).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan Penelitian Pengembangan (R&D) yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran PPKn Pengamalan Nilai Pancasila siswa Kelas III SD"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan diantaranya sebagai berikut:

1. Media yang digunakan tidak efektif dan membuat siswa merasa bosan.
2. Keterbatasan media dalam pembelajaran pada tingkat sekolah dasar.
3. Materi Pengamalan nilai Pancasila sulit untuk diajarkan tanpa media video pada saat pembelajaran jarak jauh.
4. Perlunya pengembangan berbasis pendekatan kontekstual agar mendorong peserta didik dalam belajar.
5. Belum ada pengembangan video animasi dengan menampilkan contoh berupa video agar terlihat konkrit.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, permasalahan yang akan dikaji dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media video animasi berbasis kontekstual pada mata pelajaran PPKn pengamalan nilai pancasila siswa kelas III SD?
2. Bagaimana kelayakkan media video animasi berbasis kontekstual pada mata pelajaran PPKn pengamalan nilai pancasila siswa kelas III SD?

D. Tujuan Penelitian

Tiada kegiatan yang tanpa tujuan begitu juga dengan penelitian ini.

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media video animasi berbasis kontekstual pada mata pelajaran PPKn pengamalan nilai pancasila siswa kelas III SD
2. Mengukur kelayakkan produk media video animasi berbasis kontekstual pada mata pelajaran PPKn pengamalan nilai pancasila siswa kelas III SD

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari peneliti adalah dapat bermanfaat menambah wacana baru tentang pengembangan media video animasi berbasis kontekstual pada mata pelajaran PPKn pengamalan nilai pancasila siswa kelas III SD dalam proses pembelajaran *daring* untuk sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru: memberi solusi pada kesulitan proses mengajar dalam mata pelajaran PPKn pada saat pembelajaran *daring*, memberikan tambah wawasan kepada guru untuk melakukan pembaharuan dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu memperlancar tugas profesinya.

- b. Bagi peserta didik: membantu siswa untuk memahami pelajaran PPKn, dapat mempermudah siswa memahaminya serta meningkatkan minat dan motivasi belajar.
- c. Bagi kepala sekolah: hasil penelitian ini diharapkan memberikan masukan kebijakan sekolah dalam pengembangan media video animasi agar dapat meningkatkan kemampuan memahami pelajaran PPKn, meningkatkan mutu dan kualitas Pendidikan.
- d. Bagi peneliti selanjutnya: untuk menambah pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dibangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi dunia Pendidikan secara nyata, dan memberikan masukan kepada peneliti selanjutnya, khususnya penelitian dalam pelajaran PPKn.

