

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam keberhasilan seseorang mencapai sebuah tujuan pendidikan. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan karakter dan potensi seseorang sesuai dengan minat bakatnya.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa tujuan pendidikan dapat tercapai dengan melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran dapat dilakukan oleh siswa dan guru yang ada di sekolah dengan cara guru mengajar dan siswa belajar. Ketika pembelajaran berlangsung interaksi diperlukan antara guru ketika mengajar dan respon yang dikeluarkan siswa ketika menerima ajaran dari guru tersebut guna mencapai hasil belajar. Pada saat proses pembelajaran guru dapat melihat mata pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Banyak mata pelajaran yang dapat diajarkan salah satunya mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran pokok yang sudah dimulai sejak sekolah dasar. Dengan mempelajari Bahasa Indonesia di sekolah dasar maka siswa dapat mengetahui keempat keterampilan berbahasa yang ada, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan antara satu sama lain, antara menyimak dan berbicara serta membaca dan menulis. Guna mengajarkan

keterampilan berbahasa yang ada pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar guru memerlukan pendekatan pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran yang dapat dipakai adalah salah satunya pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual dirasa cocok digunakan karena pendekatan ini mampu mengaitkan antara pengetahuan dengan keadaan yang ada disekitar atau kehidupan sehari-hari, dimana akan sangat berkaitan dengan tema dan subtema pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang akan diajarkan. Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual akan lebih terasa nyata dengan menggunakan media sebagai perantaranya.

Dengan mengembangkan media pembelajaran guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alat atau perantara antara guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Media dirasa sangat perlu digunakan pada saat proses pembelajaran, karena media pembelajaran bertujuan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa adalah e-media pembelajaran animasi dua dimensi. E-Media pembelajaran animasi dua dimensi adalah sebuah media elektronik yang dapat dipakai secara mandiri oleh guru dan siswa. E-Media pembelajaran animasi dua dimensi ini berbentuk *audio visual* atau lebih tepatnya berupa video yang didalamnya terdapat gambar karakter atau kartun animasi bergerak serta teks tulisan berupa materi yang disesuaikan dengan KD (Kompetensi Dasar) pembelajaran dan suara yang mendukung yang dapat membuat e-media

pembelajaran animasi dua dimensi menjadi lebih menarik. Dengan e-media pembelajaran animasi dua dimensi ini guru akan lebih mudah meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan media konvensional yang dapat membuat siswa menjadi bosan ketika belajar. Guna mengembangkan e-media pembelajaran animasi dua dimensi, dilakukan observasi ke sekolah dasar yang dirasa kurang dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 19 Januari 2021 di SDN 13 Surau Gadang Padang didapat nilai akhir mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV A sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tengah Semester Genap Kelas IV SDN 13 Surau Gadang Tahun Ajaran 2020/2021

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai rata-rata	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
IV	21	75	75	13	8

Sumber dari guru kelas IV B SDN 13 Surau Gadang

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV A SDN 13 Surau Gadang Padang Rianda Mufiwan, S.Pd., maka didapatkan informasi bahwa jumlah siswa kelas IV adalah 21 siswa dengan nilai rata-rata 75. Dapat dilihat bahwa masih ada beberapa siswa yang tidak tuntas dan selebihnya hanya memenuhi standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kebanyakan siswa mendapatkan hasil yang kurang, khususnya pada materi menulis dan membaca puisi. Hasil kurang yang didapati siswa juga karena faktor saat guru mengajar, guru hanya menggunakan buku tema sebagai sumber belajar dan guru hanya menggunakan media konvensional atau sederhana yang

terdapat pada lingkungan sekitar kelas. Media yang digunakan belum dapat memaksimalkan pembelajaran menulis dan membaca puisi. Penggunaan media yang sangat terbatas menyebabkan guru kesulitan dalam memberikan contoh kepada siswa. Siswa juga kesulitan dalam berimajinasi untuk menuangkan pikirannya saat proses menulis puisi dan membaca puisi.

Agar pembelajaran menulis dan membaca puisi dapat berjalan lebih baik, diperlukan media pembelajaran yang dapat membangkitkan kreativitas dan imajinasi siswa. Dengan memperhatikan tema yang digunakan yaitu, tema 6 (Cita-citaku) subtema 2 (Hebatnya cita-citaku), lalu KD (Kompetensi Dasar) yang dikembangkan 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri. E-Media pembelajaran animasi dua dimensi dengan pendekatan kontekstual diharapkan dapat memfasilitasi dan meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, tujuan pembelajaran materi menulis puisi dan membaca puisi dapat dicapai dengan baik dan maksimal.

Terkait dengan hal tersebut penelitian yang dilakukan oleh Putu Jery Raditia Ponza, I Nyoman Jampel, dan I Komang Sudarma (2018) berjudul “Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, penelitian ini dapat mengembangkan media pembelajaran animasi yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian ini dan juga dikarenakan sesuai dengan permasalahan yang ada. Maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan E-Media Pembelajaran Animasi Dua Dimensi Berbasis Kontekstual pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 13 Surau Gadang Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penerapan sistem belajar yang monoton oleh guru sehingga kurang efektif dan efisiennya pembelajaran.
2. Siswa sulit dalam berimajinasi untuk menuangkan pikirannya saat proses pembelajaran menulis dan membaca puisi.
3. Guru hanya menggunakan buku tema sebagai sumber belajar dan guru hanya menggunakan media sederhana yang terdapat pada lingkungan sekitar.
4. Kurangnya penggunaan media seperti e-media pembelajaran animasi dua dimensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi puisi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, batasan masalah penelitian ini adalah pengembangan e-media pembelajaran animasi dua dimensi berbasis kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang memenuhi kriteria validitas, praktikalitas dan efektivitas. Materi yang akan dikembangkan yaitu tema 6 cita-citaku subtema 2 hebatnya cita-citaku materi menulis dan membaca puisi pada kelas IV SDN 13 Surau Gadang Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimanakah proses pengembangan e-media pembelajaran animasi dua dimensi berbasis kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis dan membaca puisi siswa kelas IV SDN 13 Surau Gadang Padang?
2. Bagaimanakah pengembangan e-media pembelajaran animasi dua dimensi berbasis kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis dan membaca puisi siswa kelas IV SDN 13 Surau Gadang Padang yang memenuhi kriteria validitas, praktikalitas dan efektivitas?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dirumuskan, tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan e-media pembelajaran animasi dua dimensi berbasis kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis dan membaca puisi siswa kelas IV SDN 13 Surau Gadang Padang.
2. Menghasilkan e-media pembelajaran animasi dua dimensi berbasis kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis dan membaca puisi siswa kelas IV SDN 13 Surau Gadang Padang yang memenuhi kriteria validitas, praktikalitas dan efektivitas.

F. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diharapkan akan mempunyai manfaat, diantaranya:

1. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami materi pelajaran karena materi pelajaran divisualkan sehingga lebih mudah memahaminya serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar.

2. Bagi Guru

Guru dapat menambah pengetahuan tentang e-media pembelajaran animasi dua dimensi serta dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya.

3. Bagi Sekolah

Menambah ketersediaan media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sebagai penunjang proses pembelajaran yang lebih efektif dan dapat meningkatkan kemampuan siswa.

4. Bagi Peneliti Lain

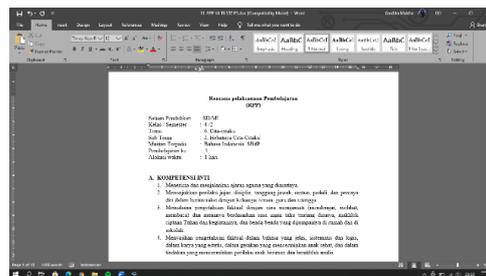
Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca khususnya berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

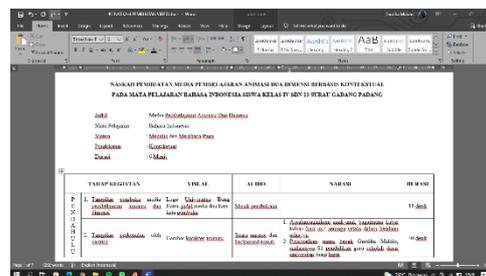
Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu e-media pembelajaran animasi dua dimensi berbasis kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Adapun spesifikasi produk yang akan dihasilkan sebagai berikut:

1. E-Media pembelajaran berbentuk video animasi dua dimensi.
2. E-Media dibuat menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point* pada laptop.
3. Mata pelajaran yang dipakai adalah Bahasa Indonesia pada kelas IV SD.
4. Materi yang akan dibuat adalah tentang puisi (Menulis dan membaca) pada buku tema 6 (Cita-citaku), subtema 5 (Hebatnya cita-citaku), KD (Kompetensi Dasar) 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri, dan pembelajaran yang dipakai adalah pembelajaran 5.
5. Pendekatan materi yang dipakai adalah kontekstual
6. E-Media pembelajaran animasi dua dimensi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terdiri atas:
 - a. Pembukaan video, berisi judul media dan materi yang dipelajari.
 - b. Uraian kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.
 - c. Materi puisi, animasi untuk berlatih menulis dan membaca puisi
 - d. Profil peneliti dan penutup.
7. Bahasa yang digunakan dalam e-media menggunakan bahasa yang sesuai dengan karakteristik anak SD.

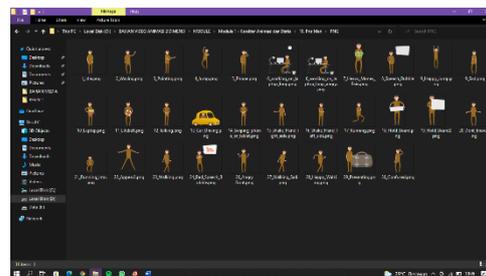
8. Penyajian e-media menggunakan, gambar animasi dua dimensi, suara (Suara peneliti) dan *background* musik
9. Tahap pembuatan e-media pembelajaran animasi dua dimensi:



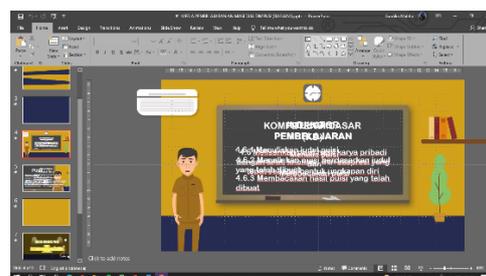
a. Gambar 1. Pembuatan Konten Melalui RPP



b. Gambar 2. Pembuatan Naskah Video Pembelajaran



c. Gambar 3. Pemilihan Gambar Karakter Animasi



d. Gambar 4. Pengeditan Video Animasi Dua Dimensi