

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pembelajaran bagi siswa agar dapat mengetahui dan menerapkan setiap ilmu yang didapatkan dari pembelajaran di Sekolah dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Mudyahardjo (2014:6) “Pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal” Dikatakan formal karena disekolah terlaksana serangkaian kegiatan terencana dan terorganisasi, termasuk kegiatan dalam rangka proses belajar mengajar didalam kelas yang merupakan kegiatan yang paling pokok yang terlaksana disekolah. Peran guru sebagai fasilitator dalam memfasilitasi siswa selama proses pembelajaran dituntut untuk menguasai berbagai keterampilan dan keahlian agar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di sekolah. Namun kenyataannya masih terdapat permasalahan dalam kualitas pembelajaran pembelajaran di sekolah dasar, sebagai orang yang sangat berperan di dalam proses pendidikan yang mana tenaga pendidik dituntut untuk dapat menguasai semua mata pelajaran salah satunya adalah pendidikan kewarganegaraan.

Menurut Ruchliyadi (2016:997) “Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha sadar untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Sehingga hal tersebut menekankan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai tujuan untuk meningkatkan kualitas

diri pada masing-masing peserta didik serta menumbuhkan kesadaran dan wawasan akan hak dan kewajibannya dalam bermasyarakat". Guna mengajarkan peserta didik agar menumbuhkan kesadaran dan wawasan akan hak dan kewajiban yang ada di mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan disekolah 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 pendidikan kewarganegaraan yang akan diajarkan. Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual akan lebih terasa nyata dengan menggunakan media sebagai perantaranya. Menurut Antara, dkk (2019) pendekatan kontekstual lebih menekankan pada kemampuan siswa untuk mengkontruksi pengetahuannya dan menemukan sendiri siswa dapat mengeksplorasi pemikirannya sendiri dalam memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang dipelajarinya. Pendekatan ini menekankan pada keaktifan siswa dalam menemukan pengetahuan terkait dengan materi pembelajaran. Selain itu, pendekatan kontekstual berangkat dari contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Salah satu media pembelajaran yang di rasa efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik di dalam pembelajaran adalah media pembelajaran animasi dua dimensi. Menurut Muzakki, dkk (2016) Dalam pengembangannya, animasi dikerjakan menggunakan teknik tertentu sehingga

gambar diam tersebut seolah-olah memiliki nyawa atau hidup. Menurut Awalia, dkk (2019) dalam penelitiannya juga mengungkapkan bahwa penggunaan media animasi dua dimensi dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pendidikan matematika, dan dapat menarik perhatian siswa dalam belajar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi dua dimensi dapat mempermudah proses kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 22 sampai 24 November 2021 di SDN 011/XI Desa Gedang Kota Sungai Penuh, diamatilah kondisi dan situasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran bersama guru, Dimana terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung beberapa siswa cenderung tidak memperhatikan guru disaat menerangkan pembelajaran, siswa lebih banyak bermain dan mengobrol bersama teman sebangkunya dan ketika guru bertanya kepada siswa, siswa lebih banyak diam dan tidak dapat menjawab. Sedangkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sudah sesuai dengan Kurikulum 2013, Setelah melakukan observasi kemudian dilakukan kegiatan wawancara pada tanggal 23 November 2021 bersama guru kelas V SDN 011/XI Desa Gedang Kota Sungai Penuh dengan ibu wali kelas V.

Berdasarkan wawancara bersama guru kelas V SDN 011/XI Desa Gedang Kota Sungai Penuh dengan ibu Reka Novitria diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran guru sudah sesuai mengajar dengan menggunakan kurikulum 2013 akan tetapi didapati masalah yang dihadapi guru pada saat proses pembelajaran, yaitu terbatasnya dalam memanfaatkan teknologi untuk penggunaan media

animasi dua dimensi pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar, karena belum sepenuhnya mengerti dalam mengembangkan materi menggunakan aplikasi media animasi dua dimensi. Guru biasanya menggunakan bahan ajar berupa video animasi yang didapati dari internet untuk memberi contoh langsung ke siswa. Dari hasil wawancara juga ditemukan guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga sedikit sulit menarik minat belajar semua siswa dikelas.

Selain permasalahan yang dihadapi guru, didapatkan juga informasi bahwa jumlah siswa kelas V adalah 16 siswa dengan nilai rata-rata 70. Dapat dilihat bahwa masih ada beberapa siswa yang tidak tuntas dan selebihnya hanya memenuhi standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan khususnya pada materi menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat. Peneliti mendapatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dari 16 orang siswa yang mendapat nilai melebihi KKM pada mata pelajaran Pendidikan Kewargaengaraan sebanyak 11 siswa yang tuntas dan 5 siswa lainnya mendapatkan nilai dibawah KKM atau tidak tuntas. Kriteria ketuntasan minimum (KKM) Pendidikan Kewarganegaraan kelas V di SDN 011/XI Desa Gedang sebesar 70.

Agar pembelajaran dapat berjalan lebih baik, diperlukan media pembelajaran yang dapat membangkitkan kreativitas dan imajinasi siswa. Munir, (2015:327) Animasi dua dimensi memiliki tampilan datar secara visual yang dapat dilihat hanya dari tampilan depan Dengan memperhatikan tema yang digunakan yaitu, tema 7 (Peristiwa dalam kehidupan) subtema 3 (Peristiwa Mengisi

Kemerdekaan), lalu KD (Kompetensi Dasar) yang dikembangkan 3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat. Media pembelajaran animasi dua dimensi dengan pendekatan kontekstual diharapkan dapat memfasilitasi dan meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, tujuan pembelajaran materi peristiwa lahirnya Pancasila dalam keragaman budaya dapat dicapai dengan baik dan maksimal. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian ini dan juga dikarenakan sesuai dengan permasalahan yang ada. Maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Animasi Dua Dimensi pada Pembelajaran Pendidikan Kontekstual berbasis Kontekstual untuk Kelas V SDN 011/XI Desa Gedang”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Siswa sulit dalam berimajinasi untuk menuangkan pikirannya saat proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
2. Materi pada buku tema sudah bagus dan sesuai KD namun belum adanya ketersediaan media animasi dua dimensi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan disekolah.
3. Kurangnya keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya penggunaan media seperti media pembelajaran animasi dua dimensi pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi peristiwa lahirnya Pancasila dalam keragaman budaya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, agar penelitian ini lebih terkonsentrasi dan mendapat hasil dari penelitian maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media animasi dua dimensi pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Kontekstual untuk kelas V pada KD 3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat pada kelas V SDN 011/XI Desa Gedang, Kec. Sungai Penuh

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran animasi dua dimensi berbasis kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk siswa kelas V SDN 011/XI Desa Gedang yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran animasi dua dimensi berbasis kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk siswa kelas V SDN 011/XI Desa Gedang yang memenuhi kriteria praktis?

E. Tujuan Pengembangan

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

1. Untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran animasi dua dimensi berbasis kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk siswa kelas V SDN 011/XI Desa Gedang yang memenuhi kriteria yang valid.
2. Untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran animasi dua dimensi berbasis kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk siswa kelas V SDN 011/XI Desa Gedang yang memenuhi kriteria yang praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Dalam penelitian, diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis, maupun secara praktis, akademis kepada peneliti, begitu pula objek penelitian sehingga akan memberikan suatu referensi dalam rangka perbaikan ke arah yang lebih baik di masa akan datang. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Berguna untuk mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya di bidang pendidikan agar nantinya dapat menjadi guru yang kompeten dibidangnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Sebagai sumber ide dan referensi dalam pengembangan sumber belajar dan media yang telah dikembangkan.
- 2) Sebagai alternatif media masukan bagi guru untuk dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Dalam penelitian ini diharapkan agar siswa dapat lebih berprestasi dan lebih giat lagi dalam belajar di sekolah serta sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Dalam penelitian ini diharapkan agar siswa lebih mandiri dalam belajar dan mudah mengerti materi yang telah disampaikan oleh guru serta sebagai sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Sebagai sarana berbagi pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar.

3. Manfaat Akademis

Untuk menambah wawasan peneliti dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran dikemudian hari dan sebagai landasan untuk melaksanakan penelitian berikutnya serta sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pendidikan S1 bagi peneliti.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media pembelajaran animasi dua dimensi berbasis kontekstual pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V. Adapun spesifikasi produk yang akan dihasilkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbentuk video animasi dua dimensi.
2. Media dibuat menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point* dan menggunakan template dari *levideo animation*.
3. Media ditambahkan suara dengan menggunakan aplikasi record.
4. Media yang berbentuk video ditambahkan backsound dengan menggunakan aplikasi *inshot*.
5. Mata pelajaran yang di kembangkan adalah Pendidikan kewarganegaraan pada kelas V SD.
6. Materi yang akan dikembangkan adalah tentang peristiwa lahirnya pancasila dalam keragaman budaya pada buku tema 7 (peristiwa dalam kehidupan), subtema 3 (peristiwa mengisi kemerdekaan), KD (Kompetensi Dasar) 3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat. Pendekatan materi yang dipakai adalah kontekstual diharapkan dapat memfasilitasi dan meningkatkan minat belajar siswa
7. Media pembelajaran animasi dua dimensi pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terdiri atas:
 - a. Pembukaan video berisi judul media materi yang dipelajari.
 - b. Profil peneliti.

- c. Uraian kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.
 - d. Materi tentang lahirnya pancasila dan nilai-nilai pancasila dalam keberagaman sosial budaya
 - e. Kesimpulan dan penutup.
8. Bahasa yang digunakan dalam media menggunakan bahasa yang sesuai dengan karakteristik anak SD.
 9. Penyajian media menggunakan gambar animasi dua dimensi, suara (Suara peneliti) dan *background music*.