

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini dengan berkembang pesatnya teknologi dan informasi. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi semakin canggih. Hal ini memberikan pengaruh besar khususnya pada dunia pendidikan sehingga, guru juga harus mampu menyesuaikan dengan perubahan dan perkembangan teknologi yang sangat cepat (Ayurachmawati et al., 2022). Penyebaran Informasi lebih mudah dan cepat ditemui melalui Perkembangan TIK (Kemampuan Transformasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi) dalam berbagai aspek kehidupan yang kini telah memasuki era kemajuan dari segala aspek. Sebagai masyarakat yang hidup di era digital, kita harus mengikuti segala perkembangan yang ada, terutama pada kemajuan teknologi yang selalu meningkat di setiap tahunnya, teknologi dalam dunia pendidikan memiliki peran yang sangat penting.

Dunia Pendidikan juga harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi agar tidak tertinggal dengan perkembangan teknologi. Perkembangan pendidikan di dunia tidak bisa lepas dari perkembangan revolusi industri yang terjadi di dunia, karena secara tidak langsung tidak hanya mengubah tatanan ekonomi tetapi juga mengubah tatanan pendidikan di suatu negara, Rachmadtullah (dalam Hadi, 2017). Salah satunya dalam bidang Pendidikan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan teknologi siswa, terutama menyesuaikan dengan teknologi informasi dan

komunikasi, khususnya dalam proses pembelajaran. Implementasi pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan salah satunya dapat diwujudkan dengan menggunakan media pembelajaran dalam mengajar.

Media adalah alat perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi terhadap siswa. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu bagian dari pembelajaran yang sangat penting dalam menyampaikan materi pembelajaran karena dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan mendukung proses pembelajaran di sekolah serta akan lebih cepat tercapainya tujuan pembelajaran yang memberikan pengaruh positif pada siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Yudiyanto et al., 2020). Selain itu juga membantu guru menyampaikan materi, mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan membuat proses pembelajaran tidak monoton. Media pembelajaran di sekolah dasar sangatlah penting untuk menunjang dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran untuk merangsang pola pembelajaran yang dapat dijadikan salah satu faktor pendukung dalam keberhasilan peserta didik (Novitasari et al., 2022).

Dalam proses pembelajaran guru harus memiliki strategi dalam memilih media efektif yang akan digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Namun tidak semua guru

mampu menggunakan multimedia dalam pembelajarannya. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas belajar perlu digunakan media pembelajaran dalam mengajar, salah satunya adalah video pembelajaran animasi.

Animasi pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan memiliki keunggulan dibanding media lain seperti gambar statis atau teks. Animasi untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak (Andriani, 2019). Video animasi adalah video yang menggabungkan audio visual. Video animasi pembelajaran propega sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dan memperluas ilmu pengetahuan serta wawasan spiritual siswa, membantu siswa memahami materi menjadi lebih nyata. Dengan adanya video animasi siswa dapat mendengarkan dan melihat secara langsung bacaan teks dan gambar animasi yang bergerak sesuai pada materi yang akan disampaikan oleh guru sehingga siswa tidak hanya menghayal dan membayangkan saja. Dalam pendidikan, animasi digunakan sebagai media pembelajaran modern, terutama untuk menggambarkan sesuatu materi yang tidak mudah dijelaskan secara verbal.

Dalam hiburan, animasi digunakan sebagai media hiburan dalam proses pembelajaran agar tidak jenuh saat melihat materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik, terlebih lagi media pembelajaran berbasis animasi ini ditambah suara narasi yang memberikan penjelasan materi membuat ketertarikan siswa (Sumarni dalam Valetasari et al., 2020). Video

pembelajaran animasi dapat membangun karakter siswa untuk peduli terhadap lingkungan, mengenal benda-benda yang ada disekitar siswa yang ada pada materi pembelajaran perubahan wujud benda berbasis kearifan lokal.

Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri (Wibowo dalam Novitasari et al., 2022). Kearifan Lokal Kabupaten Sumenep yang perlu dilestarikan atau diperkenalkan kepada siswa salah satunya adalah proses pembuatan garam. Kearifan lokal adalah budaya yang ada dimasyarakat dan sudah di percaya kebenarannya dari waktu yang sudah lama. Budaya yang ada di masyarakat didasarkan pada nilai-nilai, dan adat istiadat yang menjadi kebiasaan daerah masing-masing (Suciati et al., 2021). Pemilihan sumenep dalam pengembangan media video pembelajaran animasi propega berbasis kearifan lokal merupakan sumenep salah satu kabupaten yang memproduksi garam terbesar sebagai pengembangan perekonomian masyarakat sumenep, diantara 4 kabupaten yang ada di madura.

Desa Pinggirpapas merupakan salah satu desa yang termasuk memproduksi garam dengan lahan yang paling strategis. Dari hasil penelitian secara umum, memang Desa Pinggirpapas merupakan tempat yang strategis dalam produksi garam. Sebab, dipengaruhi oleh angin kering, dan lagi jenis tanahnya termasuk jenis tanah alluvium hidromorf bertekstur halus (lempung). Keberadaan Garam menjadi kearifan lokal

yang menguntungkan di bidang ekonomi bagi masyarakat yang tinggal di Sumenep. Selain itu juga ada berbagai karya seni yang ada di Sumenep merupakan bentuk identitas budaya masyarakat yang bisa dinikmati sebagai salah satu bentuk kearifan lokal di Kabupaten Sumenep. Sebagai kearifan budaya lokal harus dikenalkan kepada masyarakat dengan berbagai cara salah satunya pada lembaga pendidikan. Pembelajaran dengan menggunakan kearifan lokal akan memberikan pembelajaran pengenalan tentang budaya kepada siswa. Salah satu pembelajaran yang memerlukan media berbasis kearifan lokal adalah pembelajaran IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Sekolah Dasar merupakan kompetensi dasar pokok dalam kurikulum pembelajaran Sekolah Dasar di Indonesia. Salah satu tujuan IPA Sekolah Dasar mengembangkan pengetahuan serta pemahaman tentang konsep pembelajaran IPA yang dapat diterapkan dan dimanfaatkan di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA yang bermakna tidak hanya menghafal melainkan membutuhkan pemahaman konsep (Hidayati et al., 2019). Proses pembelajaran IPA harus diajarkan dengan semaksimal mungkin agar siswa bisa memahami materi dan menjadi pengetahuan awal siswa untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Dilihat dari istilah IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam berarti ilmu yang menjelaskan tentang pengetahuan alam bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu pada diri siswa yang banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari maupun dilingkungan sekitar. Belajar IPA di Sekolah Dasar terutama kelas 1 sampai 3 dapat dilakukan dengan beberapa metode untuk mengatasi pemahaman siswa terhadap

pelajaran yang disampaikan guru antara lain menggunakan media seperti media gambar karena siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran, siswa dapat melihat secara konkret hal yang berkaitan dengan dunia nyata.

Media video animasi pembelajaran propega dapat digunakan pada semua pelajaran dengan pokok bahasan tertentu, hal ini dapat mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi pada pembelajaran, misalnya pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar lebih mengutamakan pada kegiatan belajar yang memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Dalam proses dasar IPA untuk melatih keterampilan siswa diperlukan suatu pembelajaran yang tidak hanya siswa berperan sebagai penerima tetapi siswa juga harus mengalami sendiri pengalaman dan memahami ilmunya sehingga, sangat memungkinkan bagi guru untuk mengembangkan isi materi dengan segala sesuatu yang berada di lingkungan sekitar siswa tinggal.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam menanamkan nilai-nilai kearifan lokal dalam materi IPA adalah dengan menggunakan media yaitu cara merancang, membuat dan mengembangkan media berupa pembelajaran berbasis nilai kearifan lokal. Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang membantu guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan media terkhusus pada tingkatan SD, dapat menarik perhatian siswa kedalam pembelajaran dan memberikan informasi sesuai dengan yang dibutuhkan siswa. Hal ini sesuai dengan tahapan

perkembangan anak SD, Sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Oleh karena itu, diperlukan media sebagai sarana pendukung.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan ibu Erdiani S.Pd. selaku guru kelas 3 di SDN Gunggung 1 Sumenep dengan persetujuan dari pihak kepala sekolah bapak Putro, S.Pd.SD, maka hasil wawancara yang diperoleh bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru memanfaatkan beberapa media yaitu, carta, video dan media sosial. Media yang sering digunakan yaitu video, dimana guru hanya mengirimkan video tanpa penjelasan lebih lanjut sehingga peserta didik akan merasa bosan dan merasa bisa belajar sendiri di rumah. Pengembangan video pembelajaran animasi propega “Proses Pembuatan Garam” ini terdapat nilai-nilai kearifan lokal yang disisipkan didalam materinya yaitu pada materi IPA (Propega) khususnya, kearifan lokal yang ada di Sumenep sehingga hal ini yang membedakan video pembelajaran animasi yang dikembangkan oleh peneliti dengan video-video animasi sebelumnya.

Hadi (2017) memaparkan bahwa guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya sekedar menyampaikan informasi, melainkan juga dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Guru juga mengatakan tidak memiliki keahlian dalam menggunakan teknologi dan juga karena faktor usia sehingga kurangnya waktu dalam membuat video pembelajaran yang efektif dan menarik. Guru yang mahir dalam menggunakan teknologi dapat bervariasi memilih media yang akan digunakan (Hadi, 2017). Selain media video guru juga memanfaatkan buku paket, dimana buku yang

digunakan masih kurang efektif karena keterbatasan dalam persediaannya. Selain itu media yang menyisipkan nilai-nilai kearifan lokal belum dilakukan oleh guru-guru.

Muatan materi yang terdapat dalam media baru berkisar contoh dan bahasan yang terdapat pada buku materi siswa atau secara umum. Guru belum mengeksplorasi dengan menggunakan lingkungan sekitar siswa khususnya kota Sumenep. Sehingga, siswa kurang akrab dengan kebudayaan ataupun hal-hal yang ada disekitar siswa itu sendiri. Oleh karena itu, guna mengakrabkan siswa dengan lingkungan serta kebudayaan tempat mereka tinggal yaitu kota Sumenep yang terletak pada Provinsi Jawa Timur perlu diberikan pembelajaran yang disisipkan nilai kearifan lokal. Pembelajaran IPA memiliki peluang dalam hal tersebut. Dalam perkembangan dibidang teknologi informasi, pemanfaatan media dalam dunia pendidikan sangat mendukung dalam proses pembelajaran, salah satunya multimedia. Pemanfaatan multimedia akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi IPA yang terintegrasi nilai kearifan lokal tema 3 subtema 4 Keajaiban Perubahan Wujud di Sekitarku. Berdasarkan uraian di atas, dalam hal ini peneliti bermaksud meneliti tentang **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Propega (Proses Pembuatan Garam) Berbasis Kearifan Lokal Sumenep pada Kelas 3 Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah, sebagai berikut

1. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran animasi propega (Proses Pembuatan Garam) berbasis kearifan lokal sumenep pada kelas 3 Sekolah Dasar?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media video pembelajaran animasi propega (Proses Pembuatan Garam) berbasis kearifan lokal sumenep pada kelas 3 Sekolah Dasar?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas maka tujuan pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui produk hasil pengembangan media video pembelajaran animasi propega (Proses Pembuatan Garam) berbasis kearifan lokal sumenep pada kelas 3 Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan media video pembelajaran animasi propega (Proses Pembuatan Garam) berbasis kearifan lokal sumenep pada kelas 3 Sekolah Dasar.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari penelitian ini berupa pengembangan media video pembelajaran animasi propega (Proses Pembuatan Garam) berbasis kearifan lokal Sumenep pada Kelas 3 Sekolah Dasar. Adapun uraian produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Video pembelajaran animasi dibuat semenarik mungkin untuk menyampaikan materi pembelajaran yang terdapat pada video pembelajaran animasi propega "Proses Pembuatan Garam". Video animasi ini berupa audio visual, yang dapat didengar dan dilihat secara langsung untuk membantu pemahaman siswa, di dalamnya terdapat materi pembelajaran.
2. video pembelajaran animasi proses pembuatan garam berbasis kearifan lokal Sumenep pada materi Subtema 4 "Keajaiban Perubahan Wujud Benda Disekitarku", dimana di dalamnya terdapat kegiatan belajar peserta didik yang menarik (berupa teks, gambar, audio dan video).
3. Media pembelajaran animasi yang dikembangkan ini memiliki tujuan untuk membantu pemahaman siswa terhadap kearifan lokal kabupaten sumenep dalam proses pembelajaran dengan menarik perhatian siswa.
4. Video pembelajaran animasi (Propega) proses pembuatan garam pada materi Subtema 4 "Keajaiban Perubahan Wujud Benda Disekitarku" untuk meningkatkan minat belajar siswa yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah maupun dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk belajar mandiri di rumah.
5. Video pembelajaran animasi (Propega) proses pembuatan garam pada materi Subtema 4 "Keajaiban Perubahan Wujud Benda Disekitarku", dimana di dalamnya terdapat, penokohan animasi dan latar belakang animasi berdasarkan kearifan budaya lokal.

E. Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan video pembelajaran animasi proses pembuatan garam pada materi subtema 4 “Keajaiban Perubahan Wujud di Sekitarku” untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran, memberikan pengalaman belajar dan menjadikan solusi dari permasalahan pada proses pembelajar untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

1. Bagi Guru

Media Video Animasi Pembelajaran “Proses Pembuatan Garam” ini dapat digunakan sebagai referensi dalam menyampaikan materi pada siswa sehingga dapat menumbuhkan suatu pembelajaran bermakna yang efektif dan efisien serta sebagai referensi agar lebih kreatif dalam mengembangkan suatu bahan pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi di era globalisasi untuk lebih kreatif dalam mengembangkan bahan pembelajaran;

2. Bagi Siswa

Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran “Proses Pembuatan Garam” ini dapat dijadikan media pembelajaran yang menyenangkan dan membantu siswa lebih cepat memahami materi.

3. Bagi Peneliti

Peneliti dapat memberikan solusi dan kontribusi dalam masalah yang telah ditemukan pada saat observasi sehingga penelitian ini dapat meningkatkan dan menumbuhkan semangat belajar bagi

siswa serta hasil penelitian diharapkan dapat menjadi studi pustaka bagi peneliti lainnya.

F. Definisi Istilah

1. Media Video Pembelajaran Animasi Propega

Media video pembelajaran animasi propega adalah media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar) serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan yang mampu menghidupkan suatu gambar. Media ini mempunyai kemampuan lebih baik, tidak lagi hanya dipandang sebagai sarana hiburan namun juga dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dikarenakan meliputi kedua karakteristik tersebut Animasi Proses Pembuatan Garam (Hidayati et al., 2019)

2. Animasi Proses Pembuatan Garam

Animasi proses pembuatan garam merupakan pergerakan tampilan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga mampu menciptakan ilusi gambar gerak yang memperlihatkan bagaimana proses pembuatan garam (Apriansyah, 2020).