

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh cara guru menyampaikan materi kepada siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat. Kustandi (2020:6) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan guru untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dan membuat pesan pembelajaran lebih mudah dipahami sehingga lebih baik dan ideal.

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mendorong motivasi belajar siswa. Suryani (2018:9) menyebutkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dalam memengaruhi situasi dan lingkungan yang sudah ada sebelumnya. Sebaliknya, menurut Daniyati, dkk. (2023:285) siswa akan memperoleh kemudahan menerima informasi dalam proses belajar mengajar, serta lebih bergairah dan termotivasi ketika media dapat digunakan secara optimal.

Salah satu jenis media yang dapat digunakan adalah media audio-visual. Media audio-visual menurut Muallif (2024) merupakan jenis media pembelajaran yang memiliki kemampuan menyampaikan informasi melalui dua elemen sekaligus, yaitu elemen visual (penglihatan) dan elemen audio (pendengaran), sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih

menyeluruh dan bermakna. Sari & Yatri (2023:163) mengungkapkan bahwa media audio-visual dapat menggambarkan dan menjelaskan konten yang masih bersifat abstrak. Media ini membantu siswa mendapatkan pengalaman secara nyata tentang sesuatu. Selain itu, dapat menjadi pilihan guru dalam menyampaikan materi, karena fokus indra pendengar dan indra penglihat siswa akan tertuju pada materi yang ada dalam media. Secara alami, siswa akan belajar lebih cepat. Faktanya, sebuah studi oleh Haryati (2024) menemukan bahwa materi audio-visual dapat meningkatkan daya ingat siswa hingga 85%.

Bentuk media audio visual yang dapat digunakan adalah video animasi. Video animasi ini menjadi salah satu bentuk media audio-visual yang mampu menyajikan unsur gambar bergerak, dilengkapi dengan suara dan musik latar belakang yang menawarkan pembelajaran yang asik dan variatif. Hani (2024) menyatakan bahwa video berupa rekaman hidup yang sekaligus menangkap gambar beserta suaranya, sedangkan animasi melalui proses dan kegiatan yang cukup teliti untuk menghasilkan sebuah ilustrasi gerakan gambar hidup dan bersuara yang ditampilkan secara bergantian. Menurut Sari & Yatri (2023) pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran mampu menyajikan informasi baik faktual maupun fiktif, serta cukup efektif dalam menyederhanakan topik pada materi yang cukup kompleks.

Selain itu, Hapsari (2021) berpendapat bahwa media video animasi ini mampu menawarkan pengalaman belajar yang menarik, karena mampu memikat siswa dengan elemen-elemen imajinatif yang memicu rasa ingin tahu siswa. Guru dapat menggunakan media video animasi ini sebagai penyampaian materi teks deskripsi. Hal ini mendukung pendapat yang dibuat oleh Rahmatiah (2023)

bahwa video animasi membantu membuat siswa tetap tertarik karena memiliki animasi yang bergerak, sehingga tidak membosankan. Bilqis et al. (2025) menegaskan bahwa video animasi dapat menawarkan pendidikan yang menarik dan interaktif karena dapat membantu siswa memahami prinsip-prinsip yang diajarkan dengan memvisualisasikan objek dalam kata-kata deskriptif dan menggunakan suara untuk menyampaikan informasi.

Salah satu program yang dapat digunakan untuk membuat video animasi adalah Canva. Canva merupakan salah satu program desain internet yang tersedia secara *online*. Menurut Hapsari (2021) banyak sekali fitur dan templat yang ditawarkan dalam pembuatan desain poster, brosur, pamflet, presentasi, infografis, spanduk grafis, video, dan *bookmark*. Sari & Yatri (2023) menyatakan bahwa fitur dan templat desain yang lengkap dapat memudahkan guru dan menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran, karena tidak perlu mendesain mulai dari awal, tetapi dapat langsung memanfaatkan templat yang tersedia. Kalau pun memerlukan elemen tertentu, dapat secara langsung mencarinya pada kolom pencarian yang telah disediakan.

Sari & Yatri (2023) mengungkapkan bahwa guru dapat menggunakan aplikasi Canva untuk mengilustrasikan atau menggambarkan suatu hal nyata yang ada dalam kehidupan sehari-hari siswa. Novelty pada pemanfaatan aplikasi Canva dalam penelitian ini di antaranya, 1) elemen yang digunakan bermuatan kearifan lokal Bangkalan, 2) didesain sesuai dengan kreativitas sendiri, dan 3) menggunakan suara tutorial. Pembaruan tersebut dilakukan agar selain materi yang disampaikan, visualitas dalam media video animasi yang dikembangkan dapat lebih dekat dengan siswa. Sehingga dapat memudahkan siswa dalam

belajar menulis teks deskripsi karena materi yang dipelajari familiar dengan kehidupan siswa.

Buku pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas VII memberikan contoh sejumlah objek wisata nasional, termasuk tujuan wisata terkenal Pantan Terong di Takengon, Aceh, wisata Papandayan, Garut, Green Canyon, Jawa Barat, dan masih banyak lagi (Subarna et al., 2021:3). Contoh tersebut belum pernah dilihat siswa secara nyata sebelumnya. Oleh karena itu, materi lebih sulit diterima karena siswa masih harus memvisualisasikan sesuatu yang belum pernah mereka lihat sebelumnya.

Sementara menurut Pandhulu et al. (2023) siswa memerlukan materi ajar yang bermuatan lokal sekitar tempat tinggalnya, sehingga siswa lebih mudah menerima materi karena sudah memiliki pengalaman atau pengetahuan awal tentang apa yang akan mereka pelajari. Tentunya setiap daerah di Indonesia pasti memiliki kearifan lokalnya tersendiri, yang menjadi ciri khas dari daerah lainnya. Di pulau Madura, Bangkalan merupakan salah satu daerah dengan kearifan lokal yang khas dan mewujudkan nilai-nilai penduduk setempat. Beberapa kearifan lokal yang ada di Bangkalan berbentuk fisik dan nonfisik. Namun, kearifan lokal yang dimuat dalam penelitian ini hanya beberapa kearifan lokal fisik saja, seperti tempat bersejarah, makanan tradisional, pakaian khas, dan kesenian yang sudah umum dikenal.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada salah satu pengamat budaya yang berasal dari kecamatan Tanjung Bumi, terdapat beberapa kearifan lokal yang menarik untuk dikenal di Kabupaten Bangkalan. Kearifan lokal tersebut terdiri dari tempat bersejarah seperti makam Syaichona Cholil di

Bangkalan, makanan tradisional seperti Nasi Cocong/*Se' Cocong*, pakaian khas yang diberi nama Tongkos. Selain itu, Kabupaten Bangkalan menurut Juwariyah, dkk (2019:54) juga memiliki kesenian yang unik dan dapat dilihat sebagai perwujudan cara hidup masyarakatnya, yaitu Sandur. Hal ini sesuai dengan pendapat Soedigdo (2014) bahwa makanan tradisional, seni, tempat bersejarah, budaya, kerajinan tangan (seperti pakaian khas dan batik), dan lainnya, kecuali nyanyian dan kidung adalah termasuk pada kearifan lokal *tangibel* (berbentuk fisik).

Kearifan lokal Kabupaten Bangkalan tersebut dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran menulis. Dwi Saputra et al. (2022) menyatakan bahwa pemilihan kearifan lokal sebagai topik dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis, karena linier dengan kehidupan siswa yang didapat di rumah dan di masyarakat. Hal ini sesuai dengan penelitian Samiha (2020:12) yang mengungkapkan bahwa siswa membutuhkan penggambaran dan contoh yang dekat (kearifan lokal) dengan lingkungan mereka untuk membuka wawasan dalam menuangkan ekspresi dan idenya ke dalam sebuah karya sastra. Dalman (2018) juga menyatakan bahwa kegiatan menulis ini memerlukan pengetahuan dan pengalaman, sehingga mampu menghasilkan ide, gagasan, serta pendapatnya dengan mudah. Pengalaman yang dekat dengan siswa tentu mampu memudahkan siswa dalam belajar. Pasalnya, keterampilan menulis merupakan keterampilan yang lebih sulit dari tiga keterampilan berbahasa lainnya. Keterampilan menulis melalui proses yang lebih kompleks. Hani, dkk (2024) mengungkapkan bahwa menulis bukan hanya proses menyalin dan

memindahkan kalimat, tetapi juga menyampaikan ide dan mengembangkannya secara sistematis, sehingga menjadi sebuah tulisan/karangan yang utuh.

Salah satu jenis teks karangan untuk melatih dan mengasah keterampilan menulis siswa yaitu teks deskripsi. Alasan pemilihan teks deskripsi dalam penelitian ini, yaitu 1) teks deskripsi merupakan materi wajib pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII, 2) teks deskripsi ini cocok untuk dikembangkan sebagai tahap awal siswa melatih dan mengembangkan kemampuan menulis kreatif, 3) teks deskripsi ini cocok jika dikaitkan dengan media yang dikembangkan, yaitu video animasi yang memungkinkan untuk mendukung dalam mengembangkan kosakata dan imajinasi siswa. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Suryani (2018) bahwa teks deskripsi diajarkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dimaksudkan agar siswa mampu mengilustrasikan kesan-kesan dari pengalaman dan pengamatannya secara terperinci dan sehidup-hidupnya. Fungsinya agar pembaca dapat sama-sama merasakan, menikmati, melihat, dan mendengar persis seperti yang dimaksudkan penulis. Dalman (2018) juga berpendapat bahwa dalam menulis teks deskripsi, imajinasi pembaca yang diciptakan seolah-olah mengalami sendiri adalah tujuan sebenarnya dari teks deskripsi ini.

Sementara itu, beberapa permasalahan masih dialami siswa dalam proses belajarnya, khususnya pada materi menulis teks deskripsi dan keterbatasan media yang digunakan siswa di sekolah. Menurut hasil wawancara dengan salah satu guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 4 Kamal, selama ini Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku pelajaran Bahasa Indonesia masih menjadi media utama yang digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi di sekolah.

Meskipun demikian, penggunaan media pembelajaran sangat penting dan dibutuhkan untuk mendorong motivasi belajar siswa. Apalagi, selama ini keterampilan menulis dan motivasi siswa dalam belajar menulis teks deskripsi masih rendah. Hal ini ditunjukkan oleh fakta bahwa nilai menulis teks deskripsi siswa kelas VII masih berada di bawah KKTP. Berdasarkan data yang diperoleh, nilai tertinggi siswa pada materi menulis teks deskripsi adalah 85, sedangkan nilai paling rendah siswa yaitu 50, sedangkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 70.

Dari total 65 siswa, sebanyak 24 siswa memperoleh nilai rata-rata 80, dan 9 siswa lainnya memperoleh nilai 70 sesuai dengan KKTP, dan 32 siswa lainnya memperoleh nilai di bawah KKTP. Hal ini mengindikasikan bahwa lebih banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, penggunaan media yang bervariasi (selain buku paket dan LKS) dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran dan mendorong minat belajar siswa, khususnya pada materi menulis teks deskripsi. Media yang dapat digunakan adalah media video animasi yang bermuatan kearifan lokal Bangkalan. Asrobanni et al. (2023:4014) menyebutkan bahwa kehadiran media video animasi dapat membantu guru meminimalkan pembelajaran secara verbalistik, mengatasi masalah keterbatasan ruang, waktu, daya indra, dan tenanga. Selain itu, belum dijumpai media pembelajaran teks deskripsi yang mengangkat kearifan lokal Kabupaten Bangkalan. Pengembangan media pembelajaran bermuatan kearifan lokal Bangkalan untuk menulis teks deskripsi ini dalam rangka menyediakan media pembelajaran yang memuat materi yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media video animasi bermuatan kearifan lokal Bangkalan untuk menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kamal?
2. Bagaimana kelayakan media video animasi bermuatan kearifan lokal Bangkalan untuk menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kamal?
3. Bagaimana kepraktisan media video animasi bermuatan kearifan lokal Bangkalan untuk menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kamal?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media video animasi bermuatan kearifan lokal Bangkalan untuk menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kamal.
2. Untuk mengetahui kelayakan media video animasi bermuatan kearifan lokal Bangkalan untuk menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kamal.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media video animasi bermuatan kearifan lokal Bangkalan untuk menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kamal.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk dari penelitian dan pengembangan ini berupa video animasi bermuatan kearifan lokal Bangkalan untuk digunakan pada pembelajaran menulis teks deskripsi. Berikut spesifikasi produk yang dikembangkan.

1. Media ini merupakan jenis media pembelajaran audio-visual berupa video animasi.
2. Media ini memuat capaian pembelajaran “siswa menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara indah dan menarik dalam

bentuk prosa dengan penggunaan kosakata secara kreatif” dan tujuan pembelajaran “siswa mampu membuat teks deskripsi bermuatan kearifan lokal Bangkalan secara indah dalam bentuk prosa dengan menggunakan kosakata kreatif melalui video animasi”.

3. Media ini memuat materi pengertian, struktur, ciri-ciri, kaidah kebahasaan, langkah-langkah menulis, dan contoh teks deskripsi.
4. Media ini memuat kearifan lokal Bangkalan, yang meliputi tempat bersejarah, makanan tradisional, pakaian khas, dan seni.
5. Media ini dikembangkan dengan pilihan teks, grafik, audio, dan animasi yang menarik.
6. Media yang dikembangkan memanfaatkan perangkat lunak berupa Aplikasi Canva untuk mendesain.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

1. Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa video animasi bermuatan kearifan lokal Bangkalan, di antaranya tempat bersejarah, makanan tradisional, pakaian khas, dan seni.
2. Capaian pembelajaran “siswa menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dengan penggunaan kosakata secara kreatif” dan tujuan pembelajarannya “siswa mampu membuat teks deskripsi bermuatan kearifan lokal Bangkalan secara indah dalam bentuk prosa dengan menggunakan kosakata kreatif melalui video animasi”.
3. Materi yang dimuat dalam produk berfokus pada materi teks deskripsi elemen menulis.
4. Produk berupa video animasi ini hanya dapat diakses secara *online*.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan media ini dapat menjadi solusi dari permasalahan pembelajaran yang ditemukan, di antaranya:

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi bermuatan kearifan lokal Bangkalan untuk menulis teks deskripsi ini berguna bagi guru sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata siswa.
2. Pengembangan media pembelajaran video animasi bermuatan kearifan lokal Bangkalan berguna dalam membantu siswa belajar menulis teks deskripsi.
3. Pengembangan media pembelajaran video animasi bermuatan kearifan lokal Bangkalan untuk menulis teks deskripsi ini berguna untuk mendorong minat belajar menulis teks deskripsi siswa.

G. Definisi Istilah

Berikut definisi istilah dalam penelitian pengembangan ini.

1. Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu penyampaian materi oleh guru kepada siswa untuk menumbuhkan ketertarikan motivasi belajar siswa. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media audio-visual berupa video animasi.
2. Video animasi termasuk jenis media audio-visual yang menampilkan unsur gambar bergerak dengan suara dan musik latar belakang yang menawarkan pembelajaran yang asik dan variatif. Video animasi dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan penggunaan teks (*font style* dan *font size*), grafik

(*clip art*), audio (percakapan, musik, dan efek suara), dan animasi (*frame by frame* dan *motion guide*).

3. Canva merupakan salah satu aplikasi desain yang dapat diakses secara *online* dan menyediakan banyak sekali fitur, elemen, dan templat. Canva dalam penelitian ini digunakan untuk mendesain dan merancang tampilan video animasi yang dikembangkan.
4. Kearifan lokal Bangkalan merupakan ke-khasan yang dimiliki oleh Kabupaten Bangkalan sendiri dan menjadi pembeda dari daerah lainnya. Kearifan lokal Bangkalan yang dimuat dalam penelitian ini adalah kearifan lokal fisik yang meliputi tempat bersejarah, makanan tradisional, pakaian khas, dan seni.
5. Keterampilan menulis merupakan sebuah kemampuan menyampaikan ide, pendapat, dan gagasan dalam bahasa tulis terkait topik tertentu. Keterampilan menulis yang dilatih dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis teks deskripsi.
6. Teks deskripsi merupakan sebuah teks yang menggambarkan objek tertentu dengan tujuan agar pembaca dapat sama-sama merasakan, menikmati, melihat, dan mendengar persis seperti yang dimaksudkan penulis. Materi teks deskripsi yang dimuat di antaranya, pengertian, struktur, kaidah kebahasaan, langkah-langkah menulis, dan contoh teks deskripsi.