

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Indonesia dikenal dengan berbagai budaya yang sangat banyak dibandingkan dengan negara lainnya, hal tersebut membuat kehidupan bernegara menjadi bervariasi dalam membangun keharmonisan. Keanekaragaman tersebut memberikan dampak positif dan negatif, banyaknya budaya seperti suku, bahasa, agama dan lain sebagainya menjadi rasa kebanggaan tersendiri dengan mencerminkan budaya karakter terpelihara dengan baik. Namun keterpeliharaan budaya yang belum sepenuhnya diterapkan secara kesadaran setiap orang dan banyak yang belum digali terutama pada pendidikan kepada masyarakat (Haq, 2022).

Pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan serius tentang budaya karakter yang melibatkan berbagai permasalahan. Saat ini, generasi muda mengalami penurunan moral, seperti menurunnya kepedulian terhadap sesama, banyak anak, termasuk usia sekolah dasar yang kehilangan empati, ketulusan dalam menolong, kejujuran, kemampuan memaafkan, dan kerja sama termasuk kurangnya adab etika yang sebenarnya, sikap-sikap ini merupakan bagian dari karakter peduli sosial. Permasalahan ini memberikan dampak negatif pada perilaku masyarakat terutama pada karakter peserta didik yang masih pada jenjang sekolah dasar, karena jenjang tersebut hal yang diajarkan menjadi pondasi awal atau sebagai cikal bakal ditanamkannya karakter yang baik (Saba Tini & Langsa, 2022).

Anak-anak adalah generasi penerus bangsa yang akan membawa perubahan di masa depan dan memiliki peran penting dalam masyarakat. Oleh karena itu, penting untuk membentuk mereka menjadi generasi berkualitas dan bermoral baik. Peningkatan moral harus dimulai dari proses pembelajaran di sekolah, termasuk penerapan empat kata ajaib (maaf, tolong, terimakasih, dan permisi). Penerapan kata-kata ini dapat membantu perkembangan mental anak, mempermudah interaksi sosial, dan membentuk karakter positif. Penggunaan empat kata ajaib membuat peserta didik lebih disukai dan meningkatkan empati serta keterampilan interpersonal mereka. Namun, masih banyak siswa yang belum menerapkannya dengan baik di sekolah. Kata-kata ini, meskipun sederhana, memiliki makna mendalam bagi penerimanya (Mutiara Nst et al., 2023).

Dalam rangka menanggapi permasalahan mengenai penggunaan kata ajaib, media pembelajaran pendidikan inovatif perlu dikembangkan, contohnya adalah media animasi. Pendidikan saat ini menekankan keaktifan siswa dalam belajar di mana peran guru tidak hanya terbatas pada kegiatan mengajar, tetapi juga melibatkan pemikiran strategis terkait proses pengajaran ilmu. Untuk membuat pengajaran yang menarik, seorang guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk pemahaman dan penguasaan materi pelajaran oleh siswa seperti media animasi sebagai perantara (Simanjuntak et al., 2021).

Sebagai media perantara, animasi 2D memiliki audio dan visual yang menjadi daya tarik tersendiri serta mampu menyampaikan pesan secara sederhana, sehingga mudah dipahami oleh *audience* yang bahkan awam sekalipun mengenai animasi.

Dari banyaknya kerumitan dan hal kompleks lain yang tidak dapat dijelaskan oleh kata-kata, animasi dapat membantu memaparkannya lebih mudah dan mampu memberikan penggambaran yang lebih kreatif dan imajinatif. Secara umum, animasi 2D (dua dimensi) adalah teknik pembuatan animasi yang memiliki sumbu (*axis*) diantaranya adalah x (dimensi *horizontal*) dan y (dimensi *vertical*), atau dengan kata lain hanya terdiri dari panjang/ tinggi serta lebar (Yasa, 2019).

SD Negeri Gumpang 01 beralamat di Jl. Slamet Riyadi No.250 Kartasura, Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah dengan akreditasi B dan menggunakan Kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum ini mengajarkan tentang pembelajaran yang beragam dengan mengedepankan pembuatan suasana yang lebih menyenangkan. Kurikulum ini berbeda dengan Kurikulum 2013 dimana tipe pembelajaran, sistem pemilihan mata pelajaran, kebijakan, maupun sistem tematik pembelajaran. SD Negeri Gumpang 01 memiliki 16 Guru yang menguasai mata pelajaran dan 2 tenaga pendidik, lalu juga memiliki 163 siswa dan 140 siswi yang terbagi dari kelas 1 hingga 6 dengan total 303 murid.

Peneliti mengambil studi kasus di kelas 2b dengan jumlah siswa adalah 26 siswa. Mengacu pada Modul Ajar Kurikulum Merdeka Bahasa Indonesia Fase A SD Kelas 2, Bab 5: Berteman dalam Keberagaman, pada Aspek Menirukan dan melakukan serta berbicara, Siswa dituntut untuk mengingat dan menyebutkan informasi yang dibacakan guru berupa kata ajaib serta siswa harus memperagakan untuk berbicara sopan santun menggunakan kata ajaib maaf, tolong, permisi, dan terima kasih.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis kepada Ibu Ulya Dwi Fatkul Rizqiyah, S.Pd.I dan Hanif Mufasiroh, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran Pelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti yang sering membimbing siswa untuk berperilaku sopan santun, para siswa cenderung memiliki rasa permusuhan antar teman dan akhirnya harus dilerai dan dihibmabau untuk saling mengucap maaf satu sama lain. Terkadang juga para murid malu untuk berterima kasih dan malu mengatakan permisi. Dari wawancara kepada Bapak Hendri Setyobudi, S.Pd selaku wali kelas dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia menyayangkan materi yang ada di pelajaran Bahasa Indonesia Bab 5 mengenai kata ajaib tidak dipahami secara maksimal dan diterapkan siswa pada kesehariannya.

Hal ini dapat penulis buktikan juga dengan hasil pengamatan penulis melalui kuesioner yang disebarkan dengan data yang diperoleh adalah 48 siswa pada Tabel 1.1. Tabel hasil kuesioner mengenai kata ajaib.

Tabel 1.1. Tabel hasil kuesioner mengenai kata ajaib

Indikator	Terima Kasih				Tolong				Maaf				Permisi			
	1. Saya mengucapkan "terima kasih" saat ditolong		2. Saya malu mengucapkan "terima kasih" kepada penolong		3. Saya mengucapkan "tolong" ketika meminta bantuan		4. Saya hanya menunggu pertolongan		5. Saya mengucapkan "maaf" ketika melakukan kesalahan		6. Saya gengsi meminta maaf terlebih dahulu		7. Saya mengucapkan "permisi" ketika ingin lewat		8. Saya suka langsung lewat daripada mengucapkan permisi	
Tidak Pernah	1	2%	4	8%	0	0%	2	4%	1	2%	2	4%	3	6%	9	19%
Jarang	16	33%	14	29%	21	44%	14	29%	24	50%	12	25%	23	48%	15	31%
Sering	31	65%	30	63%	27	56%	32	67%	23	48%	34	71%	22	46%	24	50%
Total	48	100%	48	100%	48	100%	48	100%	48	100%	48	100%	48	100%	48	100%

Dari hal tersebut, maka didapati kurangnya kesadaran maupun rasa percaya diri para siswa untuk mengucap kata tolong, maaf, terima kasih dan permisi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penulis membuat Video animasi 2D penggunaan kata ajaib yang diharapkan mampu memberikan kontribusi positif dan solusi terhadap permasalahan yang ada dalam pembuatan

media animasi dengan cerita dan penggambaran animasi karakter serta *background* yang menyatu dengan 5atin. Animasi ini ditunjukkan untuk siswa kelas 2 sekolah dasar, dengan melibatkan peran tenaga pendidik serta para siswa secara bersama-sama, media animasi ini diharapkan dapat membantu pembelajaran mengenai penggunaan kata ajaib.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat video animasi 2D mengenai penggunaan kata-kata ajaib?
- b. Bagaimana video animasi 2D membantu pemahaman siswa dalam penggunaan kata ajaib?
- c. Bagaimana tingkat kepuasan siswa pada video animasi 2D penggunaan kata ajaib?

### **1.3. Batasan Masalah**

Untuk menghindari masalah dan pembahasan tetap terfokus pada penelitian yang dikaji, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- a. Fokus pembahasan media animasi terbatas pada pembuatan video animasi 2D mengenai kata ajaib yaitu permisi, maaf, tolong, dan terima kasih.
- b. Keterlibatan peran guru, orang tua, dan masyarakat diperlukan dalam upaya mendukung media animasi 2D dalam penggunaan kata ajaib.
- c. Output yang dihasilkan berupa video pendek berkisar 3-5 menit dengan format mp4.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan yang diharapkan untuk memecahkan masalah pada kondisi yang ada:

- a. Menghasilkan video animasi 2D tentang penggunaan kata ajaib.
- b. Menghasilkan video animasi 2D yang dapat memberi pemahaman penggunaan kata ajaib.
- c. Menghasilkan video animasi 2D untuk mengetahui tingkat kepuasan siswa

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada peneliti, siswa, guru, dan juga STMIK AMIKOM Surakarta sebagai berikut:

- a. Bagi penulis, pembuatan video animasi 2D ini sebagai bentuk mengasah keterampilan dan menambah pengalaman dalam mempraktikkan ilmu yang diterima pada perkuliahan.
- b. Bagi siswa, dengan adanya video animasi 2D ini diharapkan dapat memudahkan pemahaman siswa untuk memotivasi dan menerapkan kata ajaib.
- c. Bagi guru, dengan adanya video animasi 2D ini dapat digunakan sebagai pembantu kegiatan belajar mengajar terutama dalam penggunaan kata ajaib.
- d. Bagi STMIK AMIKOM Surakarta yaitu sebagai bahan pertimbangan akademik dalam implementasi kegiatan pembelajaran saat perkuliahan dan sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi sarjana di Kampus STMIK AMIKOM Surakarta