

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi makin berkembang dan menuntut semua pihak untuk beradaptasi dengan perkembangannya. Di era digital ini banyak sekali inovasi yang terjadi termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu inovasi tersebut berupa media yang digunakan dalam menyampaikan informasi kepada pelajar. Media yang memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran di sekolah dan memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan ialah animasi yang digunakan sebagai suatu media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Karena anak-anak cenderung memiliki sifat yang imajinatif dan kreatif sehingga mereka lebih memahami materi jika disampaikan dengan cara yang menarik serta memiliki gambar (ilustrasi) (Lionardi, 2022).

Animasi merupakan salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Animasi pembelajaran mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran karena guru tidak perlu lagi menjelaskan secara konvensional. Animasi memiliki cerita, alur serta audio visual yang dapat menarik perhatian dan mampu membantu siswa dalam belajar. Salah satu bentuk animasi yang populer adalah animasi 2D (dua dimensi) yang banyak digemari oleh anak-anak, terutama bagi mereka yang terbiasa dengan buku cerita, Animasi telah diakui sebagai alat

yang efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan representasi visual yang jelas dan cerita yang menarik (Melati et al., 2023).

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar terdiri dari mata pelajaran wajib serta mata pelajaran muatan lokal daerah termasuk bahasa jawa. Berdasarkan kurikulum merdeka mata pelajaran bahasa jawa, materi tokoh wayang pandawa memiliki tujuan yaitu mengenalkan siswa SD dengan warisan dan budaya Indonesia, melestarikan wayang yang merupakan budaya Indonesia, serta tokoh wayang pandawa mewakili berbagai nilai moral dan etika yang penting seperti kejujuran, keberanian, kesetiaan, dan keteguhan hati. Implementasi budaya lokal dalam kurikulum merdeka dapat menjadi langkah penting untuk memperkuat identitas budaya, menghargai keberagaman budaya, dan meningkatkan pemahaman siswa tentang warisan budaya Indonesia (Ali & Mulasi, 2023).

Objek penelitian dilakukan di SDN Karangasem 3 Surakarta. Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas 3 yaitu Anastasia Ngatilah S.Pd.SD, penulis mendapat bahwa rata-rata nilai ulangan dan harian bahasa jawa materi tokoh wayang pandawa adalah 68, lalu pada penilaian akhir semester mata pelajaran bahasa jawa, materi tokoh wayang Pandawa memperoleh nilai rata-rata 68,5. Dari 28 siswa kelas 3, 18 siswa belum memenuhi standar nilai rata-rata yang ditetapkan sekolah yaitu 75 pada penilaian akhir semester. Hal tersebut menjadi indikasi bahwa pemahaman siswa terhadap materi tokoh wayang Pandawa terbilang kurang. Selain itu pembelajaran yang dilakukan di SDN Karangasem 3 Surakarta masih menggunakan cara konvensional menggunakan metode ceramah di depan kelas dan mata pelajaran Bahasa Jawa hanya mendapatkan waktu pelajaran 1 jam

setiap minggunya. Sehingga diperlukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang membantu siswa dalam memahami materi tokoh wayang Pandawa. Salah satunya dengan video animasi pembelajaran, Karena animasi pembelajaran dapat menyajikan konsep secara nyata, menampilkan proses pembelajaran secara terstruktur, dan materi yang disajikan dapat disesuaikan (Darma Wisada et al., 2019).

Menurut penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar” yang ditulis oleh Dwi Desty Rochmania, berdasarkan hasil hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Diwek 1 Jombang melalui pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan nilai. Dimana rata-rata nilai pre-test yaitu 57,14 dan pada post-test menghasilkan nilai 81,04. Hal tersebut membuktikan bahwa animasi mampu membantu siswa dalam belajar. Penelitian ini menemukan bahwa mengoptimalkan penggunaan media animasi sangatlah membantu dalam proses belajar mengajar. Media yang kita gunakan akan memiliki dampak signifikan pada keberhasilan pembelajaran jika sesuai serta mudah digunakan oleh guru dan siswa. Hasilnya adalah bahwa guru diharapkan memaksimalkan penggunaan media animasi sebagai media yang mendukung dalam proses kreatif siswa. Ini karena berpikir kreatif sangat memengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk membuat media animasi 2D pembelajaran yang disajikan dengan informasi yang mudah dipahami siswa dan membantu siswa dalam memahami materi tokoh wayang Pandawa. Dengan adanya video pembelajaran ini diharapkan, mampu membantu siswa dalam memahami

materi dasar tokoh wayang Pandawa serta menjadi media yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi tokoh wayang Pandawa di SDN Karangasem 3 Surakarta.

1.2. Rumusan Masalah

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

- a. Bagaimana cara membuat video animasi 2D untuk materi tokoh wayang Pandawa kelas 3 di SDN Karangasem 3 Surakarta?
- b. Bagaimana tingkat pemahaman siswa kelas 3 SDN Karangasem 3 pada materi tokoh wayang Pandawa sebelum dan sesudah menggunakan animasi pembelajaran?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- a. Fokus pembahasan animasi pembelajaran 2D terbatas pada mata pelajaran bahasa Jawa materi tokoh wayang Pandawa kelas 3 di SDN Karangasem 3 Surakarta.
- b. Animasi pembelajaran 2D pengenalan tokoh wayang Pandawa hanya digunakan oleh siswa kelas 3 di SDN Karangasem 3 Surakarta.
- c. Output yang dihasilkan berupa video animasi pembelajaran dengan materi tokoh wayang Pandawa beserta karakteristiknya, sifat-sifat terpuji tiap

pandawa dan pusaka tiap Pandawa. Video animasi berformat mp4 serta dalam pembuatan animasi menggunakan adobe animate dan illustrator.

- d. Video animasi pembelajaran ini akan memiliki durasi sekitar 3 menit hingga 5 menit.

1.4. Tujuan Penelitian

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

- a. Membuat video animasi 2D pembelajaran materi tokoh wayang Pandawa kelas 3 di SDN Karangasem 3 Surakarta.
- b. Mengukur pemahaman siswa kelas 3 SDN Karangasem 3 materi tokoh wayang Pandawa sebelum dan setelah menggunakan animasi pembelajaran.

1.5. Manfaat Penelitian

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

- a. Bagi penulis, pembuatan video animasi 2D ini sebagai bentuk menambah pengetahuan serta wawasan bagi peneliti dalam mempraktikan ilmu yang diterima di perkuliahan.
- b. Bagi siswa, dengan adanya video animasi 2D ini diharapkan mampu mempermudah siswa untuk memahami dan belajar materi tokoh wayang Pandawa.

- c. Bagi guru, dengan adanya video animasi 2D ini mampu digunakan sebagai media pada kegiatan belajar mengajar.
- d. STMIK AMIKOM Surakarta yaitu sebagai bahan pertimbangan akademik dalam implementasi kegiatan pembelajaran saat perkuliahan dan bermanfaat meningkatkan reputasi kampus terhadap penelitian yang dilakukan.