

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini mengalami kemajuan yang sangat cepat dan memberikan dampak pada berbagai sektor, khususnya di sektor Pendidikan. Dengan kehadiran teknologi tersebut, diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk belajar, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih baik (Nasution et al., 2024). Untuk membantu kegiatan pembelajaran, penulis bermaksud merancang video pembelajaran animasi 2D yang menarik dan dilengkapi dengan informasi sesuai materi agar mudah dipahami responden. Animasi 2D merupakan suatu tampilan dari serangkaian gambar-gambar sehingga dapat menciptakan ilusi gerak. Kelebihan animasi 2D yaitu dapat menyampaikan dan menjelaskan informasi yang rumit menjadi lebih sederhana dalam bentuk media visual dan audio (Wahyuni et al., 2021). Melalui video pembelajaran animasi dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap warisan budaya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

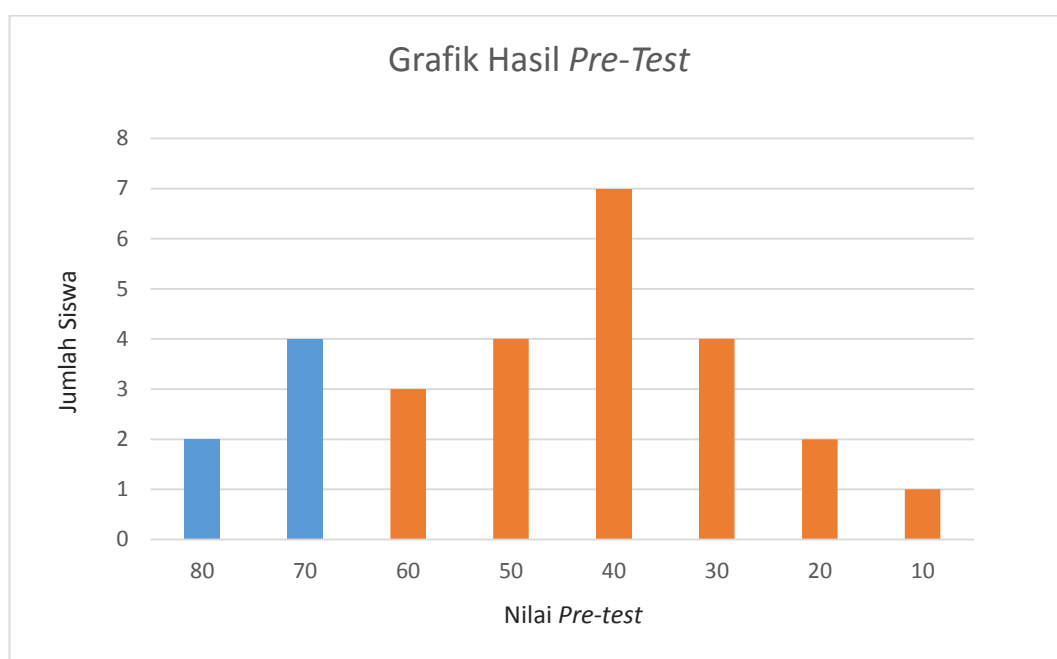
Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) juga mempelajari peninggalan pada zaman dulu, salah satunya yaitu candi. Beberapa candi yang ada di Indonesia memiliki bangunan yang megah, detail dengan hiasan mewah yang mencerminkan perilaku atau kehidupan para leluhur dibuat dengan memanfaatkan teknologi arsitektur yang sudah maju pada zamannya (Dan et al.,

2023). Saat ini penggunaan teknologi untuk media pembelajaran menjadi alternatif dalam penyajian materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) tentang perbedaan candi budha dan hindu dengan media video pembelajaran animasi 2D, sehingga dapat membantu mengatasi masalah kurangnya ketertarikan siswa dalam pemahaman materi dan menjadi inovasi yang baru bagi tenaga pendidik dengan memanfaatkan teknologi multimedia.

Objek penelitian di Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 3 Klaten menjadi salah satu sekolah yang terletak di Desa Tegalrejo, Kecamatan Ceper, Kabupaten Klaten. Di MIN 3 Klaten saat ini terdapat ruang kelas berjumlah 12, ruang guru, ruang kepala sekolah, 22 guru, 4 karyawan, dan memiliki jumlah keseluruhan siswa yaitu 538 siswa. MIN 3 Klaten memiliki fasilitas laptop, komputer, dan proyektor untuk mendukung kegiatan belajar. Saat ini kegiatan pembelajaran menerapkan kurikulum merdeka yang ditetapkan oleh pemerintah. Proses pembelajaran yang diterapkan pada siswa kelas 5A semester 2 di MIN 3 Klaten menggunakan kurikulum merdeka. Pada mata pelajaran IPAS dengan metode ceramah atau penyampaian materi secara lisan dari buku paket, dan menerangkan materi melalui papan tulis.

Dari hasil wawancara dengan Ibu Siti Nur Aisyiyah Jamil S.Pd.I. selaku guru kelas 5A di MIN 3 Klaten sistem pembelajaran yang dilakukan dengan metode penyampaian materi yang disajikan melalui pendekatan ceramah dan isi yang dipaparkan pada mata pelajaran IPAS yang berfokus pada penjelasan secara umum mengenai peninggalan budaya Indonesia. karena belum adanya media pembelajaran alternatif dalam penyampaian materi. Pada materi pelajaran IPAS

menjadikan materi dari dua mata pelajaran menjadi singkat, sehingga siswa kurang memahami materi tentang perbedaan Candi Budha dan Candi Hindu. Maka penulis melakukan *pre-test* dengan cara memberikan soal pilihan ganda untuk menguji seberapa jauh pengetahuan siswa pada materi. Berikut adalah grafik hasil *pre-test*.



Gambar 1. 1 Hasil *pre-test*

Untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan siswa terhadap materi maka penulis melakukan *pre-test* terhadap siswa kelas 5A berjumlah 27 siswa. Dari hasil *pre-test* yang dilakukan didapatkan hasil 6 siswa mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan presentase 22.22% dari keseluruhan siswa. Untuk nilai keseluruhan yang didapatkan oleh siswa mendapatkan hasil dengan nilai rata-rata 47,03 dari 7 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum memahami materi. Oleh sebab itu, penulis dalam penelitian ini merancang dan membuat video pembelajaran animasi 2D tentang

perbedaan candi budha dan candi hindu yang ada di Indonesia, sehingga siswa dapat belajar dan memahami sejarah dari Candi Budha dan Candi Hindu yang ada di Indonesia dengan menerapkan media pembelajaran secara langsung. Media pembelajaran, terutama dalam bentuk video, merupakan alat yang sangat efisien karena menyediakan metode belajar yang fleksibel dan tidak terikat waktu, sehingga peserta didik dapat belajar sesuai dengan ritme mereka sendiri dan di lingkungan yang mereka pilih (Adawiyah et al., 2021). Video Pembelajaran berbasis Animasi memiliki keunggulan metode pembelajaran yang tidak membosankan dan terdapat animasi untuk merangsang visualisasi dalam menangkap materi yang ingin disampaikan (Muhibah siti, 2021). Selain itu, siswa cenderung lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran ketika ada media pembelajaran yang tersedia. Proses pembelajaran juga cenderung menjadi lebih menarik (Penerapan & Fifo, 2023).

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis merancang dan membuat video pembelajaran animasi 2D dengan materi perbedaan Candi Budha dan Candi Hindu. Dalam membuat video pembelajaran ini menggunakan model ADDIE sebagai tahapan dalam perancangan dan membuat video. Model ADDIE telah digunakan untuk berbagai macam pengembangan media berbasis video seperti pengembangan video tutorial (Rachma et al., 2023). Model Addie digunakan mengembangkan media secara sistematis dan teratur (Tesalonika et al., 2022). Video ini diharapkan agar dapat membantu guru di MIN 3 Klaten dalam penyampaian materi kepada siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah bagi mereka untuk dipahami.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari perancangan video pembelajaran animasi 2D tentang perbedaan Candi Budha dan Candi Hindu, maka rumusan masalah yaitu:

- a. Bagaimana merancang dan membuat video pembelajaran berbasis animasi 2D untuk menjelaskan perbedaan antara Candi Budha dan Candi Hindu?
- b. Bagaimana tingkat kelayakan video pembelajaran dan tingkat penerimaan video pembelajaran kepada siswa?
- c. Apakah dengan adanya video pembelajaran animasi 2D dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang perbedaan Candi Budha dan Candi Hindu dalam belajar?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah dalam penelitian ini agar diskusi tidak menyimpang dari tujuan penelitian. Batasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Perancangan video ini ditujukan untuk siswa kelas 5A MIN 3 Klaten.
- b. Video pembelajaran ini menggunakan kuesioner dengan mengumpulkan data dengan cara memberikan pertanyaan kepada siswa dan guru kelas 5A.
- c. Materi yang disajikan dalam video pembelajaran ini merupakan materi tentang perbedaan Candi Budha dan Candi Hindu.
- d. Video pembelajaran berupa animasi 2D dengan format mp4 berdurasi 3.00.
- e. Video pembelajaran diuji melalui *pre-test* dan *post-test* mengenai materi perbedaan Candi Budha dan Candi Hindu.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan oleh penulis, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk merancang dan membuat video pembelajaran berbasis animasi 2D dengan materi perbedaan Candi Budha dan Candi Hindu.
- b. Melakukan uji kelayakan video pembelajaran melalui kuesioner dengan melibatkan beberapa pendapat ahli dan menguji tingkat penerimaan siswa terhadap materi yang disampaikan.
- c. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap video pembelajaran mengenai materi perbedaan Candi Budha dan Candi Hindu dengan melakukan *pre-test* dan *post-post*.

1.5. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat dari penelitian ini diantaranya:

- a. Bagi siswa, dengan adanya video pembelajaran animasi 2D ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman tentang materi perbedaan Candi Budha dan Candi Hindu, meningkatkan motivasi belajar dan semangat dalam pembelajaran serta membantu peserta didik dalam mencermati materi yang disampaikan dengan mudah dengan adanya visualisasi animasi 2 dimensi pada media pembelajaran.
- b. Bagi guru, dengan adanya video pembelajaran animasi 2D ini menjadi alat bantu dalam penyampaian materi, guru lebih mudah dalam menjelaskan materi tentang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya tentang

perbedaan Candi Budha dan Candi Hindu. Video pembelajaran ini juga menjadi metode alternatif dalam penyampaian materi agar siswa tidak mudah bosan dalam penyampaian materi secara lisan.

- c. Bagi Penulis, Pembuatan video pembelajaran ini adalah sarana untuk memperluas wawasan dalam pembuatan video maupun materi.
- d. Bagi STMIK AMIKOM SURAKARTA, penelitian ini dapat meningkatkan citra kampus sebagai kampus multimedia dan sebagai sumber referensi atau rujukan tentang perancangan animasi 2D.