

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berjalannya waktu, perkembangan teknologi dan informasi berkembang begitu pesat. Dengan perkembangannya, teknologi menjadi sarana yang mudah bagi sebagian orang dalam menyelesaikan permasalahannya (Segara & Nasution, 2025). Namun, perkembangan teknologi juga berdampak pada beberapa aspek dalam bidang kehidupan seperti dalam bidang sosial, politik, ekonomi, budaya, maupun dalam dunia pendidikan (Awailiyah et al., 2024). Dengan pengaruh dan peran teknologi dalam dunia pendidikan, memberikan dampak yang besar pada kegiatan belajar dan mengajar di sekolah khususnya bagi siswa (Sembiring et al., 2024). Namun, dalam perkembangannya di dunia pendidikan, teknologi cenderung jarang digunakan. Dimana metode pengajaran konvensional sering digunakan guru dalam pengajaran, seperti melalui ucapan, buku, papan tulis dan interaksi antara guru dengan siswa (Jusman & Parisu, 2025).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat mempermudah serta mampu membantu guru dalam menyampaikan materi melalui penyajian materi pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan pemanfaatan teknologi mampu meningkatkan mutu dan kualitas belajar siswa. Salah satu bentuk dari pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media video animasi, karena menggabungkan unsur visual, audio dan narasi materi yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Tidak hanya itu,

dengan penggunaan teknologi dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan pemahaman siswa (Aliyah & Masyithoh, 2024).

SD Negeri Ngemplak 02 yang terletak di Desa Wirodigdan, RT 01/RW 01, Ngemplak, Kartasura, Sukoharjo. Sekolah ini merupakan sekolah dasar negeri yang memiliki total jumlah siswa sebanyak 54 siswa, yang terdiri dari 33 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan, dengan jumlah guru sebanyak 8 orang dan 1 karyawan. SD Negeri Ngemplak 02 memiliki beberapa fasilitas sekolah seperti 6 ruang kelas, ruang guru, ruang kepala sekolah, perpustakaan, lab komputer, mushola, UKS, toilet, kantin, dan lapangan. Tak hanya itu, sekolah ini juga menyediakan 3 laptop, 1 LCD, 2 sound, dan 1 IFP sebagai fasilitas penunjang pembelajaran. SD Negeri Ngemplak 02 menggunakan Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum dalam pembelajaran siswa.

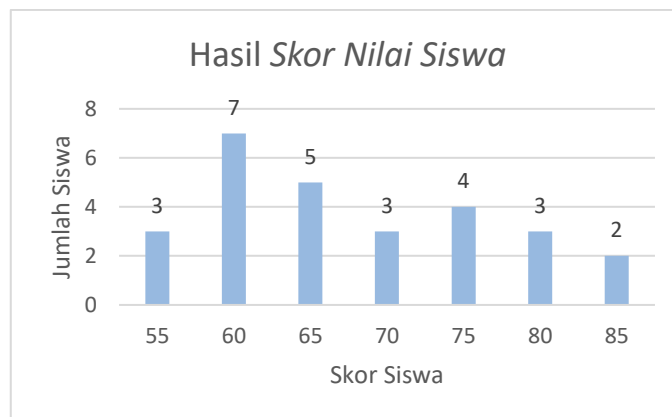
Setelah melakukan observasi di lingkungan sekolah dan wawancara kepada Ibu Marita Eka Sari, S.Pd.SD selaku kepala sekolah dan Ibu Nur Lailiyatul .M, S.Pd selaku guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri Ngemplak 02, ditemukan permasalahan terkait belum adanya media edukasi tentang toleransi dan kurangnya pemahaman siswa tentang konsep toleransi yang diajarkan. Konsep toleransi diajarkan mulai dari siswa kelas 3, dan masih berlanjut pada siswa kelas 4 dan 5 dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga diperlukanya penguatan pemahaman mengenai konsep toleransi yang ada. Permasalahan yang kerap terjadi seperti halnya terdapat siswa yang beradu pendapat karena perbedaan argumen, terdapat siswa yang mengganggu temannya saat beribadah, dan terdapat beberapa siswa yang suka memilih teman saat bermain ataupun mengerjakan tugas.

Berdasarkan permasalahan tersebut menunjukkan siswa belum mencapai pada capaian pemahaman pembelajaran konsep toleransi di sekolah. Hal ini menjadi alasan pentingnya pemahaman konsep toleransi pada siswa agar siswa memahami pentingnya saling menghormati dan menghargai sesama, serta mampu mewujudkan penanaman konsep toleransi dari salah satu dimensi dalam 8 Dimensi Profil Lulusan yaitu dimensi kewargaan yang merupakan pembelajaran dasar siswa tentang menghargai dan menghormati keberagaman pada Kurikulum Merdeka (Nasir et al., 2026).

Toleransi sendiri adalah perilaku yang menunjukkan sikap saling menghargai perbedaan terhadap sesama dan menjadi makna dalam dimensi Kewargaan dalam 8 Dimensi Profil Lulusan pada Kurikulum Merdeka (Azzahra et al., 2026). Dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, konsep toleransi difokuskan pada pengertian mengenai apa itu toleransi, seperti apa contoh sederhana toleransi, apa saja bentuk toleransi dan apa manfaat, serta dampak dengan adanya toleransi (Maghfirah & Irianto, 2025).

Selain itu, dalam memastikan dan memperkuat permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini, telah dilakukan *Pre-Test* sebagai data awal untuk mengukur pemahaman siswa terkait konsep toleransi, soal *Pre-Test* dibagikan kepada 27 siswa yang terdiri dari siswa kelas 3, 4, dan 5, dengan menjawab 20 butir soal pilihan ganda yang berisi seputar pertanyaan mengenai materi konsep toleransi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan pertanyaannya disesuaikan dengan materi konsep toleransi terkait pemahaman siswa mengenai apa itu toleransi, seperti apa contoh sederhana dari toleransi, bentuk keberagaman dan apa saja manfaat serta

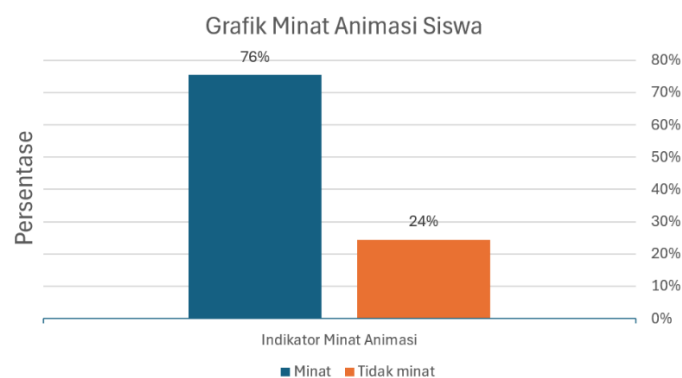
tujuan dan dampak dengan adanya toleransi. Materi konsep toleransi tercakup dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa sekolah dasar kelas 3, 4, dan 5 (Fatimah et al., 2025). Berikut grafik hasil perolehan *Pre-Test* yang ditunjukkan dalam Gambar 1.1. Hasil Skor Nilai Siswa.



Gambar 1.1. Hasil Skor Nilai Siswa

Berdasarkan perolehan hasil *Pre-Test* diatas sebanyak 18 siswa mendapatkan skor dalam kategori rendah dalam menjawab pertanyaan dengan perolehan presentase sebesar 66,7%, hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengenai konsep toleransi masih kurang. Selain itu, 4 siswa mendapatkan skor dalam kategori sedang dengan perolehan presentase sebesar 14,8% dan 5 siswa memperoleh skor dalam kategori tinggi dengan perolehan presentase sebesar 18,5%. Dengan temuan tersebut, menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mengerti tentang apa itu toleransi, seperti apa contoh sederhana dari toleransi, apa saja bentuk keberagaman serta apa manfaat serta dampak dari adanya toleransi, hal ini juga menunjukkan bahwa siswa belum memahami konsep toleransi, karena sebagian siswa mendapatkan nilai kurang dari 75 atau kurang dari KKM.

Rendahnya pemahaman siswa mengenai materi konsep toleransi menunjukkan adanya kendala dalam proses pembelajaran siswa di sekolah. Salah satu faktor yang mempengaruhi terjadinya kondisi tersebut, karena metode penyampaian dan pembelajaran mengenai materi konsep toleransi masih dengan penyampaian menggunakan metode konvensional. Dimana guru hanya menyampaikan materi tentang konsep toleransi hanya melalui buku ajar, ucapan, dan papan tulis saja, sehingga siswa kurang mengerti dengan materi yang disampaikan. Selain itu, pembelajaran dan penyampaian dengan metode konvensional ini membuat siswa cenderung bosan dan kurang tertarik sehingga siswa sulit dalam mengingat materi yang disampaikan (Rakhman et al., 2024). Hal ini perlu mendapatkan perhatian, karena berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan *Pre-Test* yang telah dilakukan menunjukkan masih rendahnya tingkat pemahaman siswa mengenai konsep toleransi (Nafisah et al., 2025). Dengan adanya kendala tersebut, sehingga media edukasi yang menarik perlu untuk digunakan sebagai media pembelajaran, agar materi dalam pembelajaran dapat tersampaikan dengan optimal.



Gambar 1.2. Grafik Kuesioner Minat Animasi 2D

Pada Gambar 1.2. tersebut, menampilkan grafik hasil kuesioner tentang minat siswa terhadap video animasi 2D sebagai media dalam menyampaikan materi konsep toleransi pada siswa. Hal ini ditunjukkan dengan tingginya minat siswa pada video animasi 2D dengan perolehan jawaban “Iya” sebesar 76 %, sedangkan presentase jawaban “Tidak” mendapatkan perolehan presentase sebesar 24 %. Dari hasil data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyukai dan tertarik dengan video animasi 2D sebagai media dalam penyampaian materi pembelajaran.

Sehingga sebagai solusi atau upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya media edukasi yang menarik dan sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini, salah satunya adalah penggunaan media edukasi dalam bentuk video animasi 2D (Perdana & Hidayati, 2024). Video animasi 2D merupakan media penyampaian pesan dan informasi dalam bentuk tampilan ilustrasi gambar karakter dengan 2 dimesi yang dijalankan dengan suara didalamnya (Nugraha et al., 2024).

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh (Subhan et al., 2025) menunjukkan dengan penggunaan video animasi 2D dalam penyampaian materi pembelajaran tidak hanya menarik minat siswa untuk belajar, namun juga mampu membantu siswa dalam mengingat penyampaian informasi dan materi yang diberikan oleh guru. Tidak hanya itu, penelitian yang telah dilakukan oleh (Sahfiya et al., 2024) juga menunjukkan bahwa video animasi 2D dapat mempermudah siswa dalam memahami apa itu toleransi dan seperti apa itu toleransi di sekolah sehingga efektif mampu membantu siswa dalam memahami dan mengingat penyampaian materi pembelajaran dan informasi didalamnya. Selain itu, penelitian yang telah dilakukan (Astari et al., 2024) juga menunjukkan bahwa video animasi 2D efektif

dan mampu menjadi media edukasi untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran yang disampaikan. Oleh sebab itu, berdasarkan hasil kuesioner peminatan media edukasi video animasi 2D pada siswa dan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan video animasi 2D efektif dan dipilih karena mampu menjadi daya tarik tersendiri dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta menjadi media yang mudah untuk diingat, dimengerti, dan dipahami siswa melalui visual yang menyenangkan dalam penyajiannya.

Dalam proses penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), mulai dari tahap analisis dilakukannya identifikasi mengenai kebutuhan untuk pembuatan video animasi 2D, kemudian tahap desain yaitu dengan membuat konsep, karakter dan aset yang akan digunakan, selanjutnya tahap pengembangan yaitu menggabungkan keseluruhan aset sesuai dengan konsep yang telah dibuat dan dilakukan uji kelayakan terhadap media dan kesesuaian materi, kemudian tahap implementasi dengan dilakukan penayangan video animasi 2D serta dilakukan uji pemahaman pada siswa, dan tahap evaluasi yaitu melakukan perhitungan terhadap uji pemahaman pada siswa. Oleh sebab itu, metode ini dipilih karena metode ini tersusun sistematis, fleksibel, dan ringkas sehingga mudah untuk dipahami dan dimengerti serta tidak hanya berfokus pada pembuatan medianya saja tetapi juga melakukan evaluasi (Aji et al., 2025). Dengan demikian, berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa video animasi 2D ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pemahaman konsep toleransi pada mata pelajaran

Pendidikan Pancasila dan video animasi 2D yang dihasilkan ini mampu menjadi media edukasi yang layak dan efektif untuk digunakan oleh siswa.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pembuatan video animasi 2D sebagai media edukasi pemahaman konsep toleransi pada siswa?
- b. Bagaimana hasil dari uji kelayakan video animasi 2D berdasarkan penilaian ahli media?
- c. Apakah dengan adanya penggunaan video animasi 2D efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi konsep toleransi?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti memberikan batasan masalah pada penelitian, agar pembahasan dalam penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan penelitian. Adapun batasan masalah yang dibuat sebagai berikut:

- a. Penelitian ini hanya membahas tentang pembuatan video animasi 2D untuk pemahaman siswa mengenai materi konsep toleransi.
- b. Pembuatan video animasi 2D ini mengikuti alur dalam metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).
- c. Pembahasan video animasi 2D pada penelitian ini hanya menyampaikan materi dalam konsep toleransi meliputi pengertian toleransi, contoh sederhana dari

toleransi, bentuk keberagaman, manfaat toleransi, tujuan toleransi dan dampaknya yang digambarkan dengan karakter siswa dalam bentuk animasi 2D dengan durasi 5 menit.

- d. Penelitian ini ditujukan untuk siswa kelas 3, 4, dan 5 pada SD Negeri Ngemplak 02.
- e. Pada penelitian ini dilakukan uji kelayakan media dan kesesuaian materi menggunakan kuesioner dengan pengukuran skala likert dan dinilai berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi.
- f. Pada penelitian ini dilakukan pengujian pemahaman pada siswa dengan menggunakan *Pre-Test* dan *Post-Test* dalam bentuk 20 butir pertanyaan pilihan ganda, yang hasilnya dihitung menggunakan rumus N-Gain.
- g. Penelitian ini hanya berfokus pada uji kelayakan media, efektifitas dan pemahaman siswa, serta tidak membahas pengaruh jangka panjang terhadap perubahan sikap dan perilaku pada siswa.

1.4. Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan dari penelitian yang dilakukan, antara lain:

- a. Untuk membuat video animasi 2D sebagai media edukasi pemahaman konsep toleransi pada siswa.
- b. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan video animasi 2D, melalui kuesioner dengan pengukuran skala likert yang penilaiannya berdasarkan penilaian ahli media.

- c. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas 3, 4, dan 5 pada SD Negeri Ngemplak 02 mengenai konsep toleransi, melalui pengujian sebelum (*Pre-Test*) dan sesudah (*Post-Test*) dari penggunaan video animasi 2D yang telah dibuat, dengan memberikan 20 butir pertanyaan pilihan ganda yang hasilnya dihitung menggunakan rumus N-Gain.

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan mampu memberikan manfaat kepada beberapa pihak terkait antara lain:

- a. Bagi Siswa
 - 1) Membantu siswa dalam memahami materi konsep toleransi.
 - 2) Memberi media pembelajaran berupa video animasi 2D yang efektif.
- b. Bagi Sekolah
 - 1) Dapat membantu dalam menyampaikan konsep toleransi pada siswa.
 - 2) Membantu menciptakan media yang menarik dan mudah dipahami.
 - 3) Menambah ide dan inovasi media pembelajaran yang menarik bagi siswa.
- c. Bagi Peneliti
 - 1) Menambah pengalaman dalam membuat media edukasi video animasi 2D.
 - 2) Mengembangkan ketrampilan dan kemampuan dalam bidang animasi 2D.
 - 3) Sebagai sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh.
- d. Bagi STMIK AMIKOM SURAKARTA
 - 1) Memberikan kontribusi adanya inovasi dan pengembangan multimedia.
 - 2) Dapat menambah referensi penelitian untuk mahasiswa selanjutnya.