

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Setiap daerah di Indonesia memiliki adat istiadat dan tradisi yang unik, yang terbentuk dari kondisi geografis, sosial, dan budaya setempat. Keunikan ini menjadi kekayaan budaya yang memperkuat identitas Indonesia di mata dunia (Yati & Santoso, 2022). Kearifan lokal dapat dimaknai sebagai kemampuan individu dalam bertindak dan bersikap secara bijaksana dengan mempertimbangkan nilai-nilai yang berlaku di lingkungannya. Nilai ini tumbuh dari pengalaman hidup masyarakat dan diwariskan dari generasi ke generasi sebagai bagian dari budaya daerah (Nurlidiawati & Ramadayanti, 2021).

Animasi 3D adalah perkembangan berasal animasi 2D. bisa pula dibilang adanya animasi 3D ini akibat dari perkembangan teknologi yg semakin pesat suatu objek animasi yang terdapat dalam ruang 3D. Animasi ini tak hanya memiliki tinggi dan lebar, melainkan juga memiliki volume atau kedalaman (height, width, depth). Objek animasi mampu berputar dan berkecimpung layaknya objek aslinya. Tampilannya seolah-olah nyata dan hidup (Habsyih, 2023).

Video ini dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran digital untuk sekolah MIM Siwal Baki Sukoharjo kepada siswa kelas 4 dan 6 dan para guru untuk melakukan pembelajaran melalui video animasi 3D.

Pada MIM Siwal Baki Sukoharjo, pengenalan budaya lokal seperti cerita rakyat Nusantara menghadapi tantangan yang cukup kompleks. Berdasarkan

pengamatan awal di kelas IV dan VI, di sekolah MI ini berkaitan dengan perilaku siswa yang kurang baik terhadap guru dan orang tua maka dari itu dibuatkan video animasi 3D supaya meningkatkan perilaku siswa kelas 4 dan 6 MI Siwal Baki Sukoharjo kepada guru dan orang tua (Aslah et al., 2017).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media animasi 3D terbukti efektif sebagai sarana pembelajaran di jenjang pendidikan dasar. Penelitian oleh (Tanuwijaya & Wibowo, 2020) merancang video animasi 3D cerita Malin Kundang menggunakan aplikasi *Blender* dan metode *MDLC*, menghasilkan video berdurasi 3 menit yang dinilai efektif oleh guru dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi cerita. siswa madrasah ibtidaiyah, dengan pendekatan budaya dan nilai moral lokal sebagai inti utama, sehingga tidak hanya mendukung pembelajaran tematik, tetapi juga memperkuat karakter dan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa.

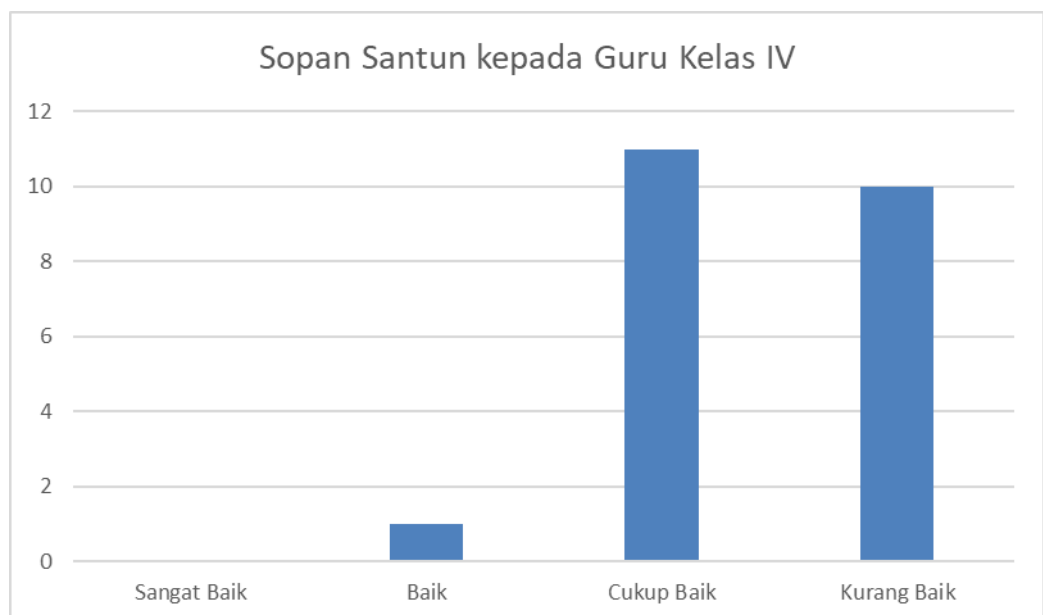
Untuk MI Siwal pembelajaran saat ini menggunakan Deep Learning. Untuk Permasalahan siswa terhadap teknologi tidak punya gadget sehingga anak tersebut ketinggalan atau kurang informasi solusi dibuatkan film animasi mading untuk pembelajaran di sekolah dan untuk *urgency* penulis segera membuatkan project untuk memberikan edukasi secara langsung.

Kenapa Penulis mengambil cerita rakyat dari Sumatra barat bukan jawa tengah karena cerita malin kundang ini dapat memberikan motivasi kepada anak-anak Ketika berbakti kepada orang tua sebab akibat dari durhaka terhadap orang tua di cerita itu diceritakan secara rinci. Untuk minat belajar siswa MI siwal untuk materi PKn sangat mengasyikan karena bisa langsung di aplikasikan dalam

kehidupan sehari-hari. Objek permasalahan yang terletak pada MI Siwal Baki Sukorhajo rendah nya karakter anak-anak pada saat ini yang banyak di pengaruhi oleh lingkungan dan teknologi gadget (Yumarni, 2022).

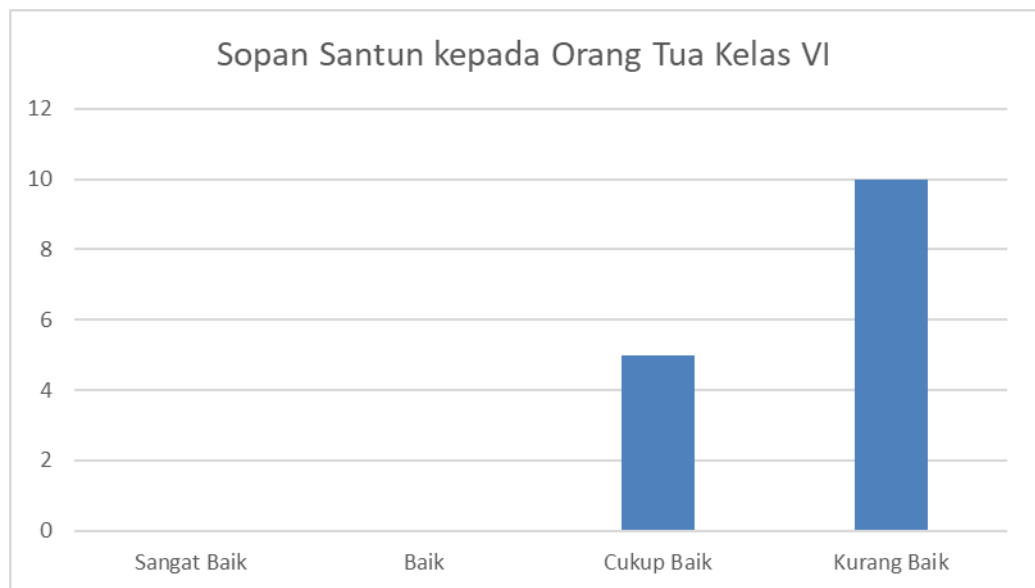
Solusi dari penulis untuk permasalahan di atas membuat media animasi 3D untuk menghormati kedua orang tua sehingga memudahkan anak dalam memahami pesan yang ingin disampaikan (Eliza et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang di atas penelitian ini akan membahas tentang video edukasi untuk para siswa MI siwal baki sukoharjo terhadap perilaku sopan santun. Dari Hasil Wawancara Dengan Pak Zaenal Abidin penulis mendapatkan data yang berhubungan dengan latar belakang.



Gambar 1. Tabel Sopan Santun Siswa Kelas 4

Tabel di atas menjelaskan sikap siswa di MIM Siwal masih belum baik dari segi berbakti kepada orang tua dan guru.



Gambar 1.2 Tabel Sopan Santun Siswa Kelas 6

Tabel di atas menjelaskan sikap siswa di MIM siwal masih belum baik dari segi berbakti kepada orang tua dan guru.

Dari Latar Belakang di atas penelitian animasi 3D tentang cerita rakyat malin kundang masih dibutuhkan untuk sekolah MI Siwal Baki Sukoharjo dari hasil tabel diatas para siswa masih kurang untuk sikap sopan santun terhadap guru dan orang tua.

Konsep video animasi 3D ditujukan untuk siswa kelas 4 dan 6 supaya tidak durhaka kepada orang tua dan guru.

Metode pengembangan yang digunakan untuk membuat video animasi 3D cerita rakyat malin kundang menggunakan MDLC.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana merancang video animasi 3D untuk pembelajaran digital yang akan digunakan di sekolah MI Siwal Baki Sukoharjo?
- b. Bagaimana sikap siswa setelah video animasi 3D dalam proses pembelajaran cerita rakyat Malin Kundang siswa MIM (Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah) Siwal?
- c. Seberapa efektif penggunaan video animasi 3D dalam meningkatkan sikap berbakti kepada orang tua untuk siswa MIM (Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah) Siwal terhadap nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat Malin Kundang?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tetap fokus dan tidak meluas ke aspek yang terlalu luas, berikut adalah batasan masalah dalam penelitian ini:

- a. Penelitian ini hanya berfokus pada pembuatan video animasi 3D dengan menggunakan *software* Blender.
- b. Materi dalam video animasi mengajarkan untuk tidak durhaka kepada orang tua.
- c. Implementasi video animasi 3D dalam *platform* pemutaran video menggunakan laptop dan lcd.
- d. Durasi video kurang lebih 3 menit.
- e. Pengujian dengan menggunakan kuesioner untuk mendapatkan hasil responden siswa Mi Siwal.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan urgensi latar belakang dan uraian rumusan masalah tersebut maka dalam penyusunan penelitian ini memiliki beberapa tujuan diantaranya:

- a. Pembuatan video animasi 3D bertujuan untuk mengenalkan media digital kepada siswa kelas 4 dan 6 MI Siwal.
- b. Untuk meningkatkan sikap berbakti kepada orang tua siswa kelas 4 dan 6 terhadap video animasi 3D dalam proses pembelajaran digital.
- c. Untuk mengetahui seberapa efektif etika siswa MI siwal terhadap guru dan orang tua.

1.5. Manfaat Penelitian

- a. Untuk peneliti ini dalam Vidio Animasi 3D penulis bisa menjadi tolak ukur untuk pengalaman dalam membuat Animasi 3D Cerita Rakyat Malin Kundang dan Belajar untuk membuat Animasi 3D Yang lebih Bagus dan berkualitas.
- b. Untuk Siswa MIM siwal bisa bermanfaat agar tidak durhaka dan mendapat ilmu tentang video animasi 3D.
- c. Untuk Guru dalam mengajari nilai moral khususnya dalam hal sopan santun kepada orang tua melalui media animasi 3D.
- d. Untuk STMIK Amikom Surakarta Bisa untuk Referensi Proposal dan Skripsi Animasi 3D untuk adek tingkat