

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Dalam dunia pendidikan telah mengalami perubahan besar akibat dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era *digital*. Secara umum, teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara guna mendapatkan informasi yang berkualitas, akurat, relevan dan tepat waktu, yang digunakan untuk kepentingan bisnis pribadi, bisnis, dan pembelajaran (Turmudi, 2020).

Teknologi saat ini berperan sebagai sarana pendukung pembelajaran dan penyampaian pengetahuan kepada peserta didik (Wicaksono et al., 2025.). Proses pembelajaran tidak lagi hanya bergantung pada metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks, tetapi mulai memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan generasi anak saat ini menggunakan teknologi visual dan audio, penggunaan media pembelajaran digital menjadi strategi penting untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa (Wiratmoko et al., 2025).

Proses pembelajaran di sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak. Pengenalan huruf hijaiyah pada anak memerlukan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan agar

anak tetap fokus pada pembelajaran (Ilmiah & Dan, 2026). Media pembelajaran yang menarik, bersifat visual, dan mudah dipahami sangat diperlukan karena siswa kelas satu berada di fase operasional konkret (Kimia et al., 2024). Pengenalan huruf hijaiyah adalah bagian penting dari pendidikan agama Islam di tingkat awal (Annisa et al., 2023). Huruf hijaiyah dapat diartikan sebagai huruf mati atau konsonan, huruf hijaiyah dapat dibaca apabila diberi tanda baca yang disebut dengan harakat (Kimia et al., 2024). Penguasaan huruf hijaiyah berperan penting bagi siswa dalam belajar membaca Al-Qur'an. Media pembelajaran yang menggabungkan kegiatan interaktif dalam belajar anak akan dapat lebih mudah untuk menerima dan mengingat materi yang diberikan (Apriliyanti et al., 2024). Maka dari itu, proses pengenalan huruf hijaiyah harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan agar siswa tidak cepat bosan ataupun jenuh (Furoidah, 2023).

Media pembelajaran berbasis animasi adalah salah satu alternatif untuk mengatasi masalah terhadap pembelajaran yang membuat anak cepat jenuh (Putra, 2024). Animasi 2D dapat memberikan alur cerita yang dekat dengan dunia anak-anak, suara pelafalan, tampilan visual bergerak, dan warna yang menarik (Nurkaila et al., 2026). Melalui animasi, materi pembelajaran dapat disampaikan secara lebih komunikatif sehingga lebih mudah bagi siswa untuk memahaminya (Fatoni et al., 2025). Siswa dapat belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah melalui video pembelajaran animasi.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media animasi meningkatkan pembelajaran anak usia sekolah dasar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Mubarok et al., 2025), animasi 2D yang disampaikan secara visual

dan interaktif memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar di sekolah dasar. Menurut penelitian lain oleh (B. K. Sari et al., 2021), video berbasis animasi membantu siswa memahami konsep dasar agama Islam, terutama pada tahap pengenalan konsep awal. Selain itu, penelitian (Zahra et al., 2025) menemukan bahwa, dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional, media audiovisual dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan.

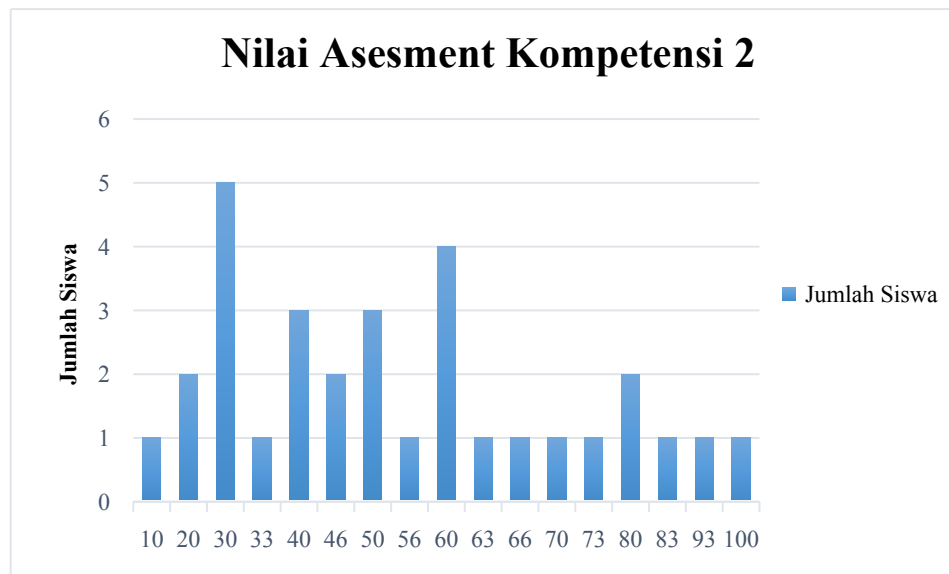
Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Alasan penggunaan metode ini dikarenakan kesederhanaannya dan kemudahannya dalam implementasi perancangan video pembelajaran. Selain itu, bertujuan untuk dapat menghasilkan video pembelajaran yang lebih baik, dengan fokus pada analisis kebutuhan, desain yang tepat, pengembangan yang efektif, implementasi yang berhasil, dan evaluasi menyeluruh untuk memastikan kualitas dan tujuan pembelajaran yang sesuai. Metode ADDIE memiliki kelebihan dalam memberikan kerangka kerja yang terstruktur dan memberikan konsep yang kuat untuk dikembangkan dengan baik (Kata et al., 2025).

Perancangan video pembelajaran animasi 2D ini menggunakan Adobe Animate dikarenakan untuk memudahkan proses pembuatan animasi (Journal & Science, 2024). Selain itu, pada Adobe Animate dapat membuat karakter bergerak dengan mudah dan mendukung berbagai format output salah satunya yaitu video (Rahardjo et al., 2023). Penggunaan aplikasi ini dapat membantu proses

pengembangan media pembelajaran menjadi lebih efisien karena tersedia berbagai fitur yang mendukung pembuatan animasi interaktif (Audhiha et al., 2022).

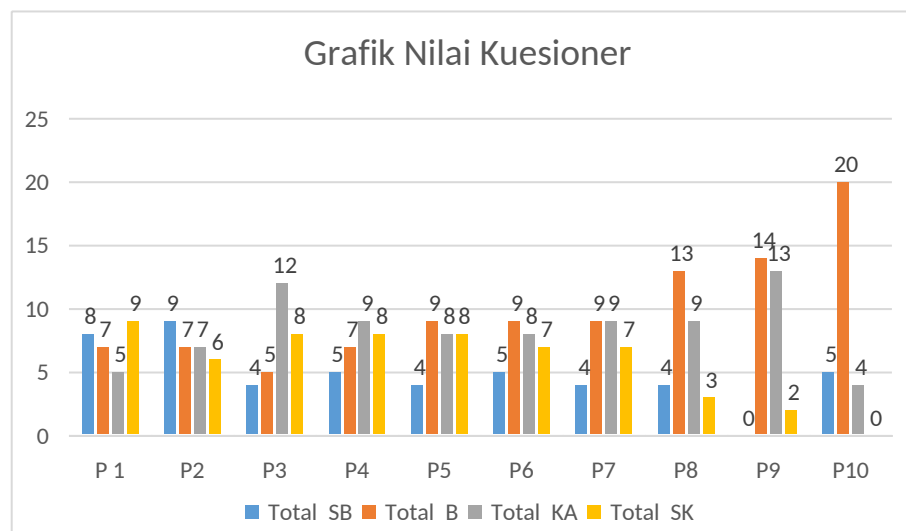
Penelitian ini dilakukan di MIM Potronayan 2 yang berlokasi di Sanggrahan RT 03 RW 04, Potronayan, Kecamatan Nogosari, Kabupaten Boyolali. Sekolah ini memiliki jumlah guru 13 orang dan pegawai 2 orang serta memiliki jumlah murid sebanyak 191 siswa. Kepala sekolah di MIM Potronayan 2 yaitu bapak Mulyadi. Di sekolah ini memiliki sejumlah bangunan yaitu perpustakaan, ruang kepala sekolah dan BK, koperasi, UKS, toilet, serta terdapat 11 kelas. Teknologi yang ada di sekolah yaitu Komputer dan Laptop berjumlah 15, Proyektor /LCD berjumlah 3, serta TV berjumlah 4 yang terdapat di kelas 1 A dan B, kelas 5, dan kelas 3. Penelitian ini berfokus pada siswa kelas 1 yang terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas A dengan jumlah murid 16 orang terdiri dari 8 murid perempuan dan 8 murid laki-laki. Sedangkan kelas B dengan jumlah murid 15 orang terdiri dari 8 murid laki-laki dan 7 murid perempuan. Jadi total murid di kelas 1 adalah 31 siswa. Kelas 1 tersebut memiliki wali kelas yang bernama Ibu Qomsiatun mengajar di kelas A dan Ibu Wundri mengajar di kelas B.

Peneliti memilih objek kelas 1 karena ditemukan masalah mengenai nilai rata-rata kelas dari beberapa siswa pada salah satu uji kompetensi mata pelajaran BTA (Baca Tulis Al-Qur'an) yang nilainya masih kurang dari KKM yaitu 75. Nilai rata-rata yang masih kurang dari KKM tersebut merupakan nilai pada asesmen kompetensi bab 2 pada materi huruf hijaiyah beserta harakatnya atau tanda bacanya.



Gambar 1.1. Grafik Nilai Asesment Kompetensi 2

Pada gambar 1 tersebut merupakan grafik nilai asesment kompetensi 2 materi huruf hijaiyah dan tanda baca pada siswa kelas 1 di buku LKS. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dari 31 jumlah siswa hanya 5 siswa yang baru memenuhi nilai di atas KKM yaitu 75 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 51,58. Dari hasil nilai tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi huruf hijaiyah dan tanda bacanya masih kurang.

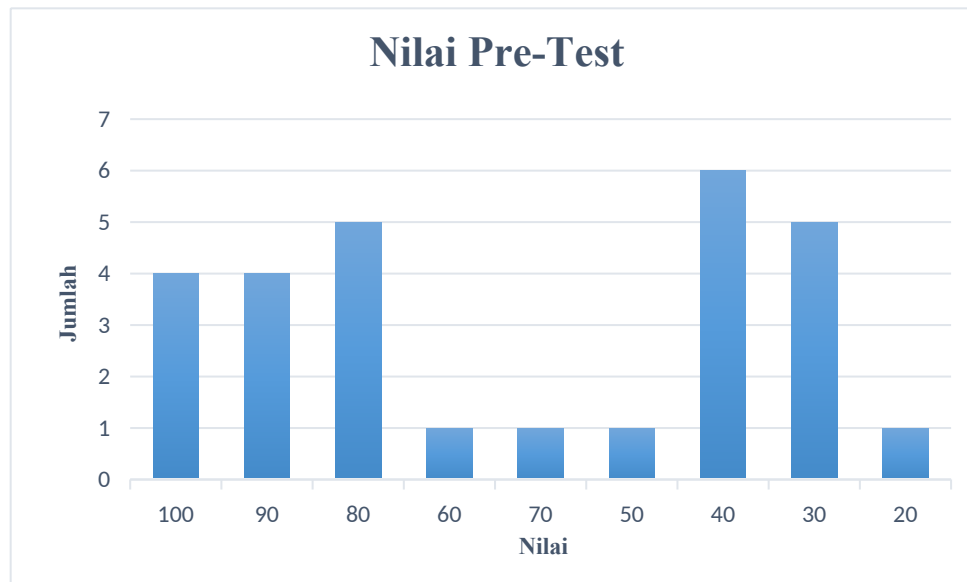


Gambar 1.2. Grafik Nilai Kuesioner

Pada gambar 2 dapat dilihat bahwa hasil kuesioner dari pemahaman siswa diberikan kepada 29 siswa dikarenakan 2 orang tidak berangkat, menunjukkan bahwa beberapa siswa masih belum memahami materi secara menyeluruh terkait pemahaman tentang huruf hijaiyah. Pada pertanyaan pertama memiliki kategori sangat kurang (SK) yang paling tinggi yaitu 31% atau 9 siswa yang belum mampu menyebutkan huruf hijaiyah dengan benar. Kemudian, pada pertanyaan kedua sebanyak 20,6% atau 6 siswa yang memiliki kategori sangat kurang (SK) dalam membedakan bentuk huruf hijaiyah yang mirip. Selanjutnya, pertanyaan ketiga pada pengucapan makhraj huruf dengan jelas, pertanyaan keempat pada pengenalan harakat fathah, kasrah, dan dhammah, serta pertanyaan kelima pada pengenalan harakat fathatain, kasratain, dhammatain sebanyak 27,5% atau 8 siswa yang memiliki kategori sangat kurang (SK) pada ketiga pertanyaan tersebut.

Kemudian pertanyaan keenam pada pengenalan harakat sukun dan tasydid serta pertanyaan ketujuh pada kemampuan membaca huruf hijaiyah dengan harakatnya sebanyak 24,1% atau 7 siswa yang memiliki kategori sangat kurang (SK). Lalu, pada pertanyaan kedelapan sebanyak 10,3% atau 3 siswa yang memiliki kategori sangat kurang (SK) pada pertanyaan tentang memperhatikan guru saat pelajaran. Berikutnya, pertanyaan kesembilan sebanyak 6,9% atau 2 siswa yang memiliki kategori sangat kurang (SK) pada pertanyaan siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru. Dan pertanyaan kesepuluh tidak ada siswa yang memiliki kategori sangat kurang (SK) pada pertanyaan semangat atau antusias dalam belajar huruf hijaiyah. Hasil kuesioner ini menunjukkan masih banyak siswa yang kesulitan

mengenali huruf hijaiyah, membedakan bentuk huruf yang mirip, memahami harakat, serta membaca huruf hijaiyah dengan benar.



Gambar 1.3. Grafik Nilai *Pre-test*

Dari gambar 3 di atas merupakan hasil *pre-test* yang berisi 10 soal pilihan ganda yang terdiri dari 2 soal huruf hijaiyah, 3 soal huruf hijaiyah beserta harakat kasrah dan dhammah, 3 soal huruf hijaiyah beserta harakat fathatain, kasrahtain dan dhammatain, 2 soal huruf hijiyah sukun dan tasydid. *Pre-test* ini diikuti sebanyak 29 siswa dan tidak berangkat 2 orang menunjukkan bahwa sebanyak 55,17% atau 16 siswa yang belum mencapai nilai KKM yaitu di angka 75. Dari hasil *pre-test* menunjukkan sebagian besar siswa masih belum memahami tentang huruf hijaiyah terutama pada huruf yang memiliki kemiripan dan pada tanda baca atau harakatnya masih banyak yang belum siswa pahami. Hasil tersebut menunjukkan bahwa lebih dari setengah jumlah siswa belum mencapai KKM pada saat *pre-test*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di MIM Potronayan 2 Nogosari Boyolali, diketahui bahwa kemampuan siswa kelas 1 untuk memahami huruf hijaiyah masih perlu ditingkatkan. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan mengenali bentuk huruf hijaiyah, membedakan huruf yang memiliki bentuk hampir sama, dan membaca huruf hijaiyah beserta harakatnya. Kondisi tersebut juga didukung oleh hasil evaluasi awal yaitu pada nilai assessment dan *pre-test* yang menunjukkan bahwa sebagian besar nilai siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), hal ini menunjukkan bahwa pemahaman sebagian besar siswa di kelas 1 tentang materi pengenalan huruf hijaiyah masih kurang.

Siswa kelas 1 masih berada pada tahap awal belajar membaca Al-Qur'an, penguasaan materi pengenalan huruf hijaiyah menjadi kemampuan dasar yang harus dikuasai sebelum mempelajari materi yang lebih mendalam. Siswa kelas 1 sekolah dasar masih berada di tahap awal perkembangan kognitif operasional konkret dan sangat bergantung pada benda-benda visual serta pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan (Kimia et al., 2024). Karakteristik siswa di kelas 1 umumnya lebih cepat memahami pembelajaran yang dikemas secara visual dan interaktif dibandingkan pembelajaran yang bersifat konvensional. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa yaitu mampu menarik perhatian, serta membantu mereka memahami bentuk, bunyi, dan cara membaca huruf hijaiyah secara lebih mudah.

Pengembangan video animasi 2D juga menjadi salah satu upaya untuk memperkaya variasi media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Seiring

berkembangnya teknologi pendidikan, guru dituntut tidak hanya mengandalkan buku maupun metode ceramah, tetapi juga memiliki alternatif media yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

Video animasi 2D berfungsi sebagai media pendukung yang dapat digunakan sesuai kebutuhan materi yang dapat digunakan pada waktu-waktu tertentu sesuai kebutuhan materi. Dengan variasi media tersebut, guru memiliki lebih banyak pilihan dalam menyampaikan materi sehingga proses pembelajaran lebih bervariasi, mampu mengikuti perkembangan tren media pembelajaran berbasis teknologi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Hasil wawancara dengan guru wali kelas 1 A yaitu ibu Qomsiatun mengatakan bahwa pemahaman siswa terhadap huruf hijaiyah serta harakatnya masih kurang. Hal ini disebabkan oleh rendahnya sebagian kemampuan siswa dalam membaca dan memahami huruf hijaiyah. Dalam wawancara tersebut Ibu Qomsiatun juga mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan metode ceramah atau menjelaskan materi kepada siswa dan terkadang menggunakan media TV sebagai pembelajaran. Biasanya wali kelas 1 dalam penggunaan media TV hanya menampilkan materi huruf hijaiyah dalam bentuk lagu saja bukan materi pembelajaran.

Penggunaan lagu tersebut cukup membantu siswa dalam mengingat urutan huruf hijaiyah dan minat belajar siswa. Namun, materi yang disampaikan masih terbatas karena hanya berfokus pada lagu tanpa disertai penjelasan mengenai bentuk huruf, cara pelafalan, maupun penggunaan harakat secara lebih mendalam.

Akibatnya, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali, membedakan, dan membaca huruf hijaiyah dengan benar. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan video animasi 2D pada pembelajaran huruf hijaiyah beserta harakatnya dan menyajikan materi secara lebih terstruktur melalui kombinasi animasi, gambar, teks, narasi, contoh pelafalan huruf hijaiyah, serta terdapat alur cerita yang menarik.

Video pembelajaran animasi 2D memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara lebih lengkap melalui perpaduan gambar bergerak, teks, ilustrasi, dan narasi. Penyajian tersebut memungkinkan siswa tidak hanya mengingat urutan huruf, tetapi juga memahami bentuk huruf, cara pelafalan, dan penggunaan harakat secara lebih jelas sehingga pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal. Dengan penggunaan video animasi 2D tersebut, siswa tidak hanya memperoleh hiburan, tetapi juga dapat memahami materi secara lebih jelas karena setiap huruf dijelaskan satu per satu beserta cara membacanya serta terdapat alur cerita yang menarik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi huruf hijaiyah.

Untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi huruf hijaiyah maka penulis membuat video animasi 2D pada siswa kelas 1 di MIM potronayan 2 Nogosari Boyolali dengan menghadirkan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penelitian ini memilih video pembelajaran animasi 2D karena dianggap lebih sesuai dengan kebutuhan belajar di MIM Potronayan 2 Nogosari Boyolali. Video pembelajaran dapat menampilkan kombinasi gambar, teks, animasi, dan suara sehingga siswa tidak hanya melihat

bentuk huruf hijaiyah, tetapi juga dapat mendengarkan cara pelafalannya secara benar.

Penyajian materi yang menarik melalui animasi juga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, terutama siswa kelas 1 yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Selain itu, video pembelajaran lebih mudah diterapkan dalam proses belajar mengajar karena dapat ditampilkan menggunakan televisi atau LCD proyektor yang telah tersedia di sekolah, sehingga seluruh siswa dapat belajar secara bersama-sama dengan bimbingan guru. Berbeda dengan media interaktif yang memerlukan perangkat dan pengoperasian secara mandiri oleh setiap siswa, video pembelajaran lebih praktis digunakan di kelas serta lebih sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 yang masih memerlukan arahan dari guru selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diharapkan media pembelajaran berbentuk animasi ini dapat meningkatkan pemahaman dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di jelaskan, pada MIM Potronayan 2 Nogosari, maka dapat ditemukan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang video animasi 2D pengenalan huruf hijaiyah untuk siswa kelas 1 di MIM Potronayan 2 Nogosari Boyolali?
- b. Bagaimana tingkat efektivitas dari video animasi 2D pengenalan huruf hijaiyah di MIM Potronayan 2 Nogosari Boyolali dari segi pemahaman siswa?

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini tidak terlalu luas dan tidak menyimpang dari rumusan masalah, maka diperlukan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Pembahasan materi pada penelitian ini mengenai huruf hijaiyah dasar yang meliputi bentuk huruf dan pelafalan huruf hijaiyah beserta harakatnya.
- b. Asumsi dasar yang digunakan dalam penelitian yaitu siswa kelas 1 dan guru yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi berupa animasi 2D.
- c. Batasan dalam pembuatan video pembelajaran menggunakan format MP4 dengan durasi kurang lebih 11 menit.
- d. Teknik pembuatan pada video pembelajaran ini menggunakan Adobe Animate dan Adobe Illustrator.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk dapat merancang video animasi 2D sebagai media pengenalan huruf hijaiyah yang menarik bagi siswa kelas 1 di MIM Potronayan 2 Nogosari Boyolali.
- b. Untuk mengukur efektivitas penggunaan video animasi 2D pengenalan huruf hijaiyah dari segi pemahaman siswa.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang di harapkan peneliti adalah sebagai berikut:

a. Bagi MIM Potronayan 2 Nogosari Boyolali

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi belajar siswa dan dapat memahami materi lebih mudah. Selain itu, membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang efektif dengan cara visual dan mudah dipahami.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman dan wawasan dalam merancang video pembelajaran berbasis teknologi terutama menggunakan Adobe Animate. Selain itu, peneliti dapat berkontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

c. Bagi STMIK Amikom Surakarta

Penelitian ini dapat menjadi kontribusi nyata bagi kampus sebagai institusi pendidikan yang mendukung pengembangan media pembelajaran dengan teknologi. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi peneliti selanjutnya.