

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Berbagai inovasi dalam bidang pendidikan hadir seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia. Penggunaan teknologi memungkinkan materi pembelajaran disajikan secara lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Integrasi elemen audio, visual, teks, dan animasi dalam media animasi 2D dapat membantu meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, penyajian materi melalui animasi 2D dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung tertarik terhadap media pembelajaran berbasis visual. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif dan animasi 2D dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik (Hasmalena et al., 2023).

Sekolah Dasar Negeri Jati 2 Masaran merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di Desa Jati, Kecamatan Masaran, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah. Berdasarkan hasil observasi awal, kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut telah didukung oleh sarana pembelajaran seperti proyektor. Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah Dasar Negeri Jati 2 Masaran, Ibu Retno Wulandari, S.Pd.SD., menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dan sesekali menggunakan media presentasi PowerPoint. Meskipun

demikian, siswa menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif dan memiliki unsur visual. Kondisi tersebut menunjukkan adanya peluang pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital sebagai media pendukung dalam pembelajaran membaca. Salah satu media yang dapat digunakan adalah animasi 2D edukatif yang mengombinasikan elemen audio, visual, serta teks.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal di Sekolah Dasar Negeri Jati 2 Masaran, ditemukan beberapa siswa yang masih mengalami hambatan dalam membaca. Dari hasil pengamatan awal tersebut, kelas 1 dipilih sebagai fokus penelitian karena masih terdapat 8 dari 12 siswa yang menunjukkan hambatan dalam membaca. Kondisi tersebut perlu mendapat perhatian karena kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang mendukung siswa dalam memahami materi pembelajaran. Siswa yang mengalami hambatan membaca dapat mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran yang membutuhkan kemampuan untuk memahami informasi tertulis. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran pendukung yang dapat membantu proses pembelajaran membaca siswa kelas 1.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah Dasar Negeri Jati 2 Masaran, Ibu Retno Wulandari, S.Pd.SD., dan salah satu wali kelas, Ibu Siva Hidayatul Qirom, S.Pd., beberapa siswa yang mengalami hambatan dalam membaca juga menunjukkan minat belajar yang rendah, kurang serius dalam mengikuti pembelajaran, serta menganggap kegiatan belajar kurang menarik.

Identifikasi hambatan membaca tidak hanya didasarkan pada penilaian subjektif peneliti, tetapi perlu mengacu pada indikator kemampuan membaca yang dapat diamati melalui proses penilaian. Penelitian mengenai kesulitan membaca pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa identifikasi kesulitan membaca dapat dilakukan melalui tes dan observasi terhadap kemampuan membaca siswa, termasuk kemampuan mengenali huruf dan kata serta kelancaran dalam membaca. (Nurani et al., 2021) . Selain itu, siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari sehingga menunjukkan ketertarikan terhadap media digital dibandingkan media pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut menjadi salah satu pertimbangan dalam merancang media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus mendukung proses pembelajaran membaca.

Berdasarkan hasil kuesioner peninjauan awal yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Jati 2 Masaran, diperoleh data mengenai penggunaan teknologi digital, ketertarikan terhadap media pembelajaran, serta kondisi kemampuan membaca siswa. Data awal tersebut digunakan sebagai salah satu dasar dalam mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran. Adapun penelitian yang akan dilakukan difokuskan pada siswa kelas 1 sebagai pengguna media animasi 2D edukatif untuk mendukung pembelajaran membaca.

Tabel 1.1 Hasil Kuesioner Penjajakan Awal Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1

Kondisi Membaca pada Observasi Awal	Jumlah Siswa	Persentase
Lancar	4	33,33%
Masih terbata-bata	6	50%
Masih mengalami kesulitan mengeja	2	16,67%
Total	12	100%

Merujuk pada Tabel 1.1, hasil observasi awal terhadap 12 siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Jati 2 Masaran menunjukkan bahwa 4 siswa (33,33%) telah mampu membaca dengan lancar, 6 siswa (50%) masih membaca secara terbata-bata, dan 2 siswa (16,67%) masih mengalami kesulitan dalam mengeja. Temuan tersebut menunjukkan bahwa 8 dari 12 siswa kelas 1 masih menunjukkan hambatan dalam proses membaca, baik dalam bentuk membaca secara terbata-bata maupun kesulitan dalam mengeja. Kondisi ini menjadi salah satu dasar perlunya media pembelajaran pendukung yang dapat membantu proses pembelajaran membaca melalui penyajian materi yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas 1.

Temuan awal tersebut menunjukkan adanya perbedaan kondisi kemampuan membaca pada siswa kelas 1. Agar penilaian kemampuan membaca dalam penelitian yang dilakukan tidak hanya didasarkan pada pengamatan secara subjektif, diperlukan indikator penilaian yang terukur dan memiliki dasar ilmiah. Oleh karena itu, aspek kemampuan membaca yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan instrumen penilaian disajikan pada Tabel 1.2.

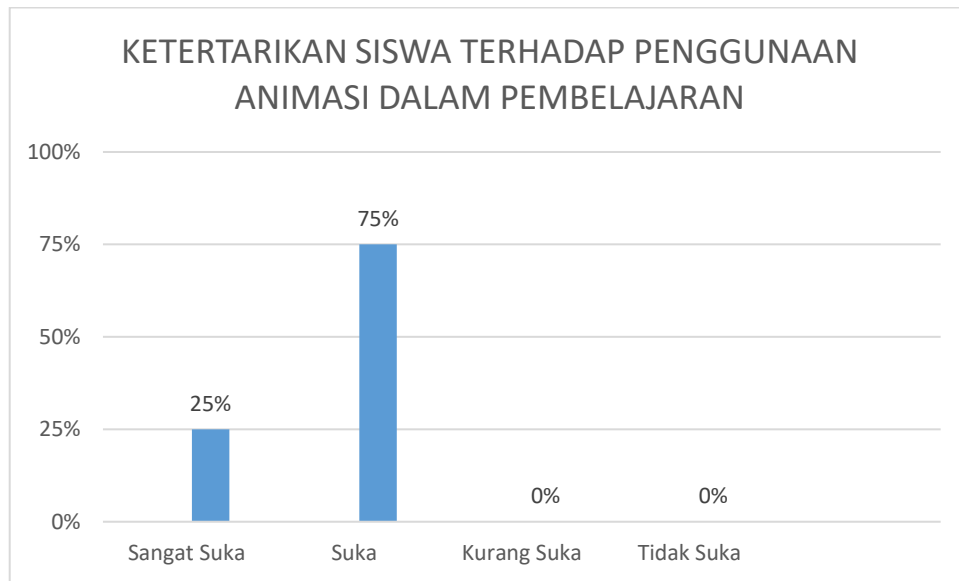
Tabel 1. 2 Indikator Penilaian Kemampuan Membaca

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator
1	Kelancaran	Kemampuan membaca secara lancar tanpa sering terhenti atau terbata-bata
2	Pelafalan	Ketepatan dalam melafalkan kata dan kalimat
3	Intonasi	Ketepatan penggunaan intonasi dalam membaca
4	Volume suara	Kejelasan dan keterdengaran suara ketika membaca
5	Jeda/tanda baca	Ketepatan memberikan jeda sesuai tanda baca

Sumber: Diadaptasi dari Oktaviani dan Agutina (2025).

Merujuk pada Tabel 1.2, penilaian kemampuan membaca siswa menggunakan beberapa aspek yang meliputi kelancaran, penggunaan intonasi, pelafalan, dan volume suara. Aspek tersebut digunakan sebagai acuan untuk mengamati kemampuan siswa ketika melakukan kegiatan membaca secara lisan. Penggunaan indikator yang terukur diperlukan agar identifikasi kemampuan membaca siswa tidak hanya didasarkan pada penilaian subjektif, tetapi memiliki dasar penilaian yang jelas. Indikator tersebut selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam penyusunan instrumen penilaian kemampuan membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Jati 2 Masaran.

Selain kondisi kemampuan membaca, pemilihan media pembelajaran juga perlu mempertimbangkan ketertarikan siswa terhadap bentuk penyajian media. Penggunaan unsur visual dalam pembelajaran dapat membantu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. (Jusmiati et al., 2022) . Berdasarkan hasil kuesioner peninjauan awal terhadap 12 siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Jati 2 Masaran, diperoleh data mengenai ketertarikan siswa terhadap penggunaan animasi dalam pembelajaran sebagaimana disajikan pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Ketertarikan Siswa terhadap Penggunaan Animasi dalam Pembelajaran.

Merujuk pada Gambar 1.1, hasil kuesioner peninjauan awal terhadap 12 siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Jati 2 Masaran menunjukkan bahwa 9 siswa (75%) menyatakan suka dan 3 siswa (25%) menyatakan sangat suka terhadap penggunaan gambar atau animasi dalam pembelajaran, sedangkan tidak terdapat siswa yang menyatakan kurang suka maupun tidak suka. Hasil tersebut menunjukkan adanya ketertarikan siswa kelas 1 terhadap penyajian pembelajaran yang memanfaatkan unsur visual berupa gambar atau animasi. Temuan ini menjadi salah satu pertimbangan dalam pemilihan animasi 2D edukatif sebagai media pendukung pembelajaran membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Jati 2 Masaran.

Selain kondisi kemampuan membaca, hasil kuesioner peninjauan awal menunjukkan adanya ketertarikan siswa terhadap penggunaan gambar atau animasi dalam pembelajaran. Sebanyak 9 siswa (75%) menyatakan suka dan 3 siswa (25%)

menyatakan sangat suka terhadap penggunaan gambar atau animasi dalam pembelajaran. Temuan tersebut menjadi salah satu pertimbangan dalam pemilihan animasi *2D* edukatif sebagai media pendukung pembelajaran membaca. Penggunaan media berbasis visual juga dinilai relevan untuk membantu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. (Jusmiati et al., 2022) .

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran membaca siswa kelas 1 melalui penyampaian materi yang menarik, terstruktur, dan sesuai dengan tahap pembelajaran membaca dasar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah animasi *2D* edukatif yang memadukan unsur teks, gambar, *audio*, dan gerak. Pemilihan animasi *2D* sebagai media pendukung menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis visual dapat membantu pemahaman dan kemampuan membaca siswa. (Primasari & Hidayat, 2022) .

Materi dalam animasi *2D* edukatif dirancang secara bertahap sesuai dengan kebutuhan pembelajaran membaca siswa kelas 1, mulai dari pengenalan huruf dan tanda baca, suku kata, kata, kalimat, hingga paragraf. Penyusunan materi secara bertahap bertujuan agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran membaca dari tingkat kemampuan dasar menuju materi yang lebih kompleks secara terarah. Selain penyampaian materi utama, bagian akhir animasi dilengkapi dengan penutup berupa rangkuman materi yang telah dipelajari untuk mengingatkan kembali materi pembelajaran sebelum media berakhir.

Pada proses perancangannya, penelitian yang akan dilakukan menerapkan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* karena metode tersebut memiliki tahapan yang terstruktur dalam perancangan produk multimedia, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. (Binanto, 2010) . Tahapan tersebut digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan animasi *2D* edukatif mulai dari penentuan konsep dan kebutuhan pengguna hingga pengujian dan penyampaian media kepada pengguna sasaran.

Perbedaan penelitian yang akan dilakukan terletak pada perancangan animasi *2D* edukatif yang secara khusus diarahkan sebagai media pendukung pembelajaran membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Jati 2 Masaran. Media dirancang dengan materi membaca yang disusun secara bertahap serta memadukan unsur teks, visual, audio, dan animasi sebagai elemen pendukung pembelajaran. Dengan demikian, media yang dirancang tidak hanya berorientasi pada penyajian visual, tetapi juga disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran membaca siswa kelas 1.

Setelah media selesai dirancang dan dinyatakan layak melalui tahap pengujian serta validasi ahli, animasi *2D* edukatif digunakan oleh siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Jati 2 Masaran dalam proses pembelajaran membaca. Penggunaan media dilakukan untuk memperoleh respons siswa terhadap media serta melakukan penilaian kemampuan membaca berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Hasil penggunaan media selanjutnya digunakan sebagai bahan evaluasi terhadap media animasi *2D* edukatif yang telah dirancang.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, kuesioner penjajakan awal, serta kebutuhan pembelajaran yang ditemukan di Sekolah Dasar Negeri Jati 2 Masaran, penelitian yang akan dilakukan diarahkan pada perancangan animasi *2D* edukatif sebagai media pendukung pembelajaran membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Jati 2 Masaran.

1.2. Rumusan Masalah

Merujuk pada paparan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka pokok permasalahan pada penelitian yang akan dilakukan dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang animasi *2D* edukatif sebagai media pendukung pembelajaran membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Jati 2 Masaran?
- b. Bagaimana tingkat kelayakan animasi *2D* edukatif ditinjau dari aspek materi dan media sebagai media pendukung pembelajaran membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Jati 2 Masaran?
- c. Bagaimana perkembangan kemampuan membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Jati 2 Masaran sebelum dan setelah penggunaan animasi *2D* edukatif berdasarkan aspek pelafalan, intonasi, kelancaran, volume suara, dan jeda/tanda baca?

1.3 Batasan Masalah

Demi menjaga agar ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan tetap fokus serta tidak melebar, maka batasan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian berfokus pada perancangan animasi 2D edukatif sebagai media pendukung pembelajaran membaca bagi siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Jati 2 Masaran.
- b. Materi pembelajaran membaca yang disajikan dalam animasi 2D edukatif dibatasi pada pengenalan huruf dan tanda baca, suku kata, kata, kalimat, serta paragraf yang disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik siswa kelas 1.
- c. Target pengguna media adalah 12 siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Jati 2 Masaran yang menjadi subjek dalam penelitian yang akan dilakukan.
- d. Penyajian materi dalam animasi 2D edukatif menggunakan unsur teks, gambar, audio, dan gerakan sebagai pendukung penyampaian materi pembelajaran membaca.
- e. Kelayakan materi dalam animasi 2D edukatif dinilai melalui validasi oleh ahli materi, sedangkan kelayakan media dinilai melalui validasi oleh ahli media.
- f. Penilaian kemampuan membaca siswa dilakukan sebelum dan setelah penggunaan animasi 2D edukatif dengan menggunakan aspek pelafalan, intonasi, kelancaran, volume suara, serta jeda atau tanda baca.
- g. Perkembangan kemampuan membaca siswa ditinjau dengan membandingkan hasil penilaian awal sebelum penggunaan media dan penilaian akhir setelah penggunaan media menggunakan indikator dan rubrik penilaian yang sama.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Merancang animasi *2D* edukatif sebagai media pendukung pembelajaran membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Jati 2 Masaran.
- b. Mengetahui tingkat kelayakan animasi *2D* edukatif ditinjau dari aspek materi dan media sebagai media pendukung pembelajaran membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Jati 2 Masaran.
- c. Mengetahui perkembangan kemampuan membaca siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Jati 2 Masaran sebelum dan setelah penggunaan animasi *2D* edukatif berdasarkan aspek pelafalan, intonasi, kelancaran, volume suara, dan jeda/tanda baca.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang teknologi pendidikan, khususnya dalam perancangan media pembelajaran berbasis animasi *2D* edukatif untuk mendukung pembelajaran membaca siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian

selanjutnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media animasi dan multimedia sebagai pendukung proses pembelajaran membaca pada siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian yang akan dilakukan diharapkan mampu mendampingi siswa dalam mengoptimalkan kemampuan membaca lewat sarana belajar yang interaktif, memikat, dan gampang dicerna, sehingga sanggup memicu keterlibatan aktif siswa selama kegiatan belajar.

b. Bagi Guru

Penelitian yang akan dilakukan diharapkan sanggup menjadi pilihan media pembelajaran alternatif yang dapat dimanfaatkan guru guna menunjang aktivitas pembelajaran membaca siswa, sekaligus membantu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian yang akan dilakukan diharapkan mampu menyokong langkah penguatan kualitas pembelajaran serta budaya pembelajaran di lingkungan sekolah melalui optimasi sarana belajar berbasis teknologi yang selaras dengan tuntutan zaman.

d. Bagi Peneliti

Penelitian yang akan dilakukan diharapkan dapat memperluas pemahaman, pengetahuan, serta pengalaman peneliti dalam menyusun sarana belajar berbasis animasi 2D, sekaligus mengimplementasikan ilmu

dari bangku kuliah ke dalam bentuk karya ilmiah yang berguna bagi sektor pendidikan.

e. Bagi STMIK AMIKOM Surakarta

Penelitian yang akan dilakukan diharapkan sanggup dijadikan acuan bagi mahasiswa STMIK Amikom Surakarta dalam perancangan sarana belajar berbasis *multimedia*, utamanya animasi *2D* edukatif guna mendukung pembelajaran membaca murid sekolah dasar. Di samping itu, luaran dari penelitian yang akan dilakukan diharapkan mampu melengkapi perbendaharaan karya ilmiah serta memperkaya khazanah penelitian pada domain *multimedia*, teknologi pendidikan, maupun pengembangan media pembelajaran di lingkungan STMIK AMIKOM Surakarta.