

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sarana penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pada hakikatnya, pendidikan berfungsi sebagai media bagi individu untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki (Desy et al., 2024). Pendidikan dilakukan untuk mengembangkan kemampuan, membentuk sikap, serta membangun perilaku individu melalui pengaruh lingkungan yang dirancang secara terarah, terutama pada lingkungan sekolah sebagai sarana pendidikan formal (Westermann et al., 2021).

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia, yang mencakup empat keterampilan berbahasa yang saling berkaitan, yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara (Irwan & Kamarudin, 2021). Selain sebagai alat komunikasi, Bahasa Indonesia juga menjadi sarana untuk mengembangkan aspek intelektual, sosial, emosional, serta karakter peserta didik (Rahmanida Nst et al., 2022), termasuk kemampuan berpikir kritis dan pemahaman nilai-nilai budaya bangsa (Mubin & Aryanto, 2024). Hal ini sejalan dengan pendapat (Naila Putri et al., 2025) yang menegaskan bahwa pendidikan Bahasa Indonesia berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa. Penguasaan keempat keterampilan tersebut berawal dari kemampuan dasar menyusun dan memahami kalimat. Di sisi lain, siswa kelas 2 SD pada umumnya

berusia 7–8 tahun dan masih berada pada tahap pemahaman konkret, sehingga lebih mudah memahami konsep yang disajikan secara nyata dan visual (Juwantara et al., 2019). Oleh karena itu, materi kebahasaan seperti struktur kalimat memerlukan media pembelajaran yang mampu mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret serta membantu guru menyampaikan materi secara efektif, menarik, dan mudah dipahami.

Salah satu institusi yang turut berperan dalam mewujudkan fungsi pendidikan tersebut adalah SD Negeri 1 Cokro. SD Negeri 1 Cokro terletak di Desa Cokro, Kecamatan Tulung, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Sekolah ini merupakan lembaga pendidikan dasar negeri dengan akreditasi A yang telah berdiri sejak tahun 1983 (Sekolahloka.com, 2026), pada tahun ajaran 2025/2026 sekolah ini memiliki jumlah siswa sebanyak 96 siswa yang terdiri dari 49 siswa laki-laki dan 47 siswa perempuan, dengan jumlah guru sebanyak 8 orang. SD Negeri 1 Cokro menyelenggarakan pendidikan jenjang sekolah dasar dari kelas 1 hingga kelas 6 dengan menerapkan Kurikulum Merdeka. Sebagai lembaga pendidikan formal, SD Negeri 1 Cokro menyelenggarakan berbagai mata pelajaran yang dirancang untuk membangun kompetensi dasar siswa secara menyeluruh. Dalam struktur kurikulum sekolah dasar, setiap mata pelajaran memiliki peran tersendiri dalam membentuk kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Yesika Safna, S.Pd selaku guru wali kelas 2 SD Negeri 1 Cokro, diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas masih dilakukan secara konvensional. Mata pelajaran Bahasa Indonesia dipilih sebagai fokus penelitian karena pada saat wawancara, guru menyampaikan

bahwa materi Bahasa Indonesia, khususnya kalimat sempurna dan tidak sempurna, merupakan materi yang sulit dipahami siswa dan belum didukung media pembelajaran selain buku pelajaran. Guru menyampaikan materi dengan menggunakan buku pelajaran sebagai media utama. Kegiatan yang dilakukan saat penyampaian materi yaitu dengan cara menjelaskan materi secara lisan, menuliskan contoh di papan tulis, kemudian siswa mengerjakan latihan soal yang ada di buku. Penyampaian materi yang didominasi oleh teks tertulis ini belum optimal bagi siswa kelas 2 yang rata-rata masih berada pada tahap perkembangan membaca. Siswa lebih banyak menerima materi secara pasif dan belum memperoleh gambaran yang konkret mengenai materi yang sedang dipelajari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang lebih visual dan menarik, sehingga penelitian ini memilih media pembelajaran berbasis animasi 2D pada materi Bahasa Indonesia.

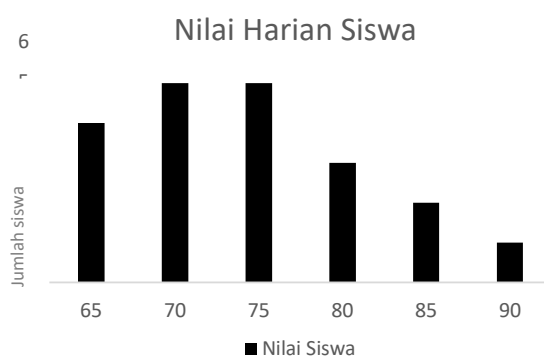
Dari hasil wawancara tersebut, guru juga menyampaikan bahwa materi struktur kalimat menjadi salah satu materi yang cukup sulit dipahami siswa. Struktur kalimat yang terdiri dari subjek, predikat, objek, dan keterangan merupakan konsep yang abstrak bagi anak usia kelas awal SD. Siswa belum terbiasa membayangkan masing-masing unsur kalimat hanya dari tulisan, kondisi tersebut juga diperkuat dengan hasil kuesioner awal, yaitu pada materi pengenalan kalimat sempurna dan kalimat tidak sempurna siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami perbedaan dan mengidentifikasi kedua jenis kalimat tersebut.

Selain itu, guru menyampaikan bahwa kemampuan membaca siswa di kelas belum merata. Sebagian siswa masih berada pada tahap perkembangan membaca

sehingga masih memerlukan bantuan guru untuk membaca dan memahami kalimat, baik pada materi maupun pada soal pembelajaran, hal ini membuat guru perlu membacakan dan menjelaskan ulang secara bergantian kepada siswa yang mengalami kesulitan, sementara waktu pembelajaran di kelas terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 SD Negeri 1 Cokro memerlukan media yang tidak hanya mengandalkan teks, tetapi juga dapat menampilkan materi secara visual, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa yang kemampuan membacanya masih berkembang.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kondisi belajar siswa, berikut disajikan grafik nilai harian mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 SD Negeri 1 Cokro. Data nilai ini diperoleh dari hasil penilaian sumatif yang dilakukan oleh guru wali kelas terhadap 20 siswa pada tahun ajaran 2025/2026, Bab 2 bertema "Menjaga Kesehatan". Penilaian ini memuat empat aspek pembelajaran, yaitu membaca kosakata sehari-hari, memahami struktur kalimat, serta menceritakan kejadian secara runtut.



Gambar 1.1. Grafik nilai harian siswa pada Bab 2

Berdasarkan grafik tersebut, nilai siswa berada pada rentang 65 sampai 90 dengan rata-rata kelas sebesar 74,25. Sebanyak 9 siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sedangkan 11 siswa sudah mencapai atau melampaui KKTP. Nilai yang beragam ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia pada Bab 2 ini belum merata dan masih ada sejumlah siswa yang membutuhkan pendampingan lebih. Meskipun data nilai tersebut tidak secara khusus mengukur pemahaman siswa terhadap materi kalimat sempurna dan kalimat tidak sempurna, hasilnya dapat menjadi gambaran mengenai kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 2 secara umum. Didukung dengan hasil wawancara mengenai kesulitan siswa dalam memahami dan mengidentifikasi kalimat, data ini menjadi dasar pertimbangan perlunya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah.

Pada kelas awal sekolah dasar, siswa diharapkan mampu menyusun kalimat sederhana sebagai landasan keterampilan membaca dan menulis (Soslidiarti et al., 2025). Kalimat sempurna adalah kalimat yang memiliki unsur subjek (S), predikat (P), objek (O), dan keterangan (K), sedangkan kalimat tidak sempurna hanya terdiri dari salah satu unsur tersebut atau berupa frasa (Sutrisno, 2022). Kurangnya kemampuan menulis kalimat sederhana dapat menyebabkan siswa kesulitan dalam kegiatan belajar (Nathasya, 2024).

Materi kalimat sempurna dan kalimat tidak sempurna penting dikuasai sejak kelas awal karena menjadi dasar bagi siswa dalam menyusun, membaca, dan memahami kalimat. Siswa yang mampu membedakan kalimat yang memiliki pesan

utuh dengan kalimat yang belum lengkap akan lebih mudah menulis kalimat yang jelas dan memahami bacaan, sehingga materi ini mendukung keempat keterampilan berbahasa. Sebaliknya, apabila konsep ini belum dikuasai, siswa berpotensi mengalami kesulitan dalam kegiatan belajar selanjutnya. Materi ini juga merupakan bagian dari capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 pada Kurikulum Merdeka yang meliputi kemampuan menyimak, membaca dan memirsas, berbicara, serta menulis, sehingga pemahamannya menjadi target yang harus dicapai siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan melalui pengisian kuesioner oleh 20 siswa kelas 2 SD Negeri 1 Cokro, hasil yang diperoleh sebagai berikut :

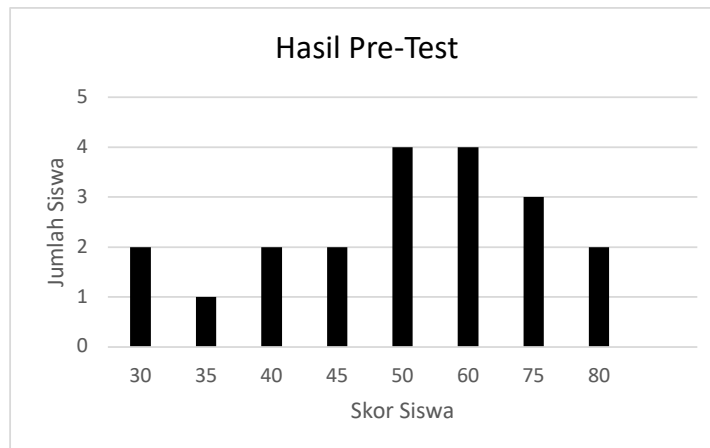
Tabel 1. 1 Pengelompokan indikator kuesioner awal

Indikator	Nomor Soal	Rata-rata(%)
Pemahaman Materi	1,2,3,4,5	45%
Kemampuan membaca dan memahami kalimat saat ini	6,7,8,9,10	58%
Pengalaman belajar di kelas	11,12,13,14,15	61%
Ketertarikan dan Kebutuhan terhadap Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi	16,17,18,19,20	88%

Hasil kuesioner awal siswa dikelompokkan ke dalam empat indikator. Pada indikator pemahaman materi (soal 1–5) diperoleh rata-rata 45% siswa yang memberikan jawaban "Ya" pada pernyataan terkait pemahaman materi. Hal ini menunjukkan bahwa belum seluruh siswa merasa memahami materi yang berkaitan dengan kalimat sempurna dan kalimat tidak sempurna. Selanjutnya, indikator kemampuan membaca dan memahami kalimat (soal 6–10) memperoleh rata-rata persentase jawaban "Ya" sebesar 58%, sedangkan indikator pengalaman belajar di kelas (soal 11–15) memperoleh rata-rata sebesar 61%. Sementara itu, indikator

ketertarikan dan kebutuhan belajar menggunakan video animasi (soal 16–20) memperoleh rata-rata persentase jawaban "Ya" tertinggi, yaitu sebesar 88%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi. Berdasarkan hasil tersebut, terlihat adanya perbedaan antara kondisi pemahaman siswa terhadap materi dengan ketertarikan mereka terhadap penggunaan media video animasi dalam pembelajaran sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pemahaman materi untuk siswa.

Selain menggunakan kuesioner, peneliti juga memberikan soal *Pre-test* yang memuat 20 soal diambil dari buku latihan atau LKS materi pengenalan kalimat sempurna dan kalimat tidak sempurna yang dibuat dengan model pilihan ganda untuk mengukur pemahaman siswa tentang pengenalan kosakata sederhana, pengertian kalimat sempurna dan kalimat tidak sempurna, ciri-ciri masing-masing jenis kalimat, dan contoh kalimat dalam kehidupan sehari-hari. Setiap jawaban benar bernilai 5 dan jawaban salah bernilai 0, sehingga skor maksimal adalah 100. Agar memperjelas gambaran pemahaman awal siswa, hasil *Pre-test* disajikan dalam bentuk grafik yang dapat dilihat pada Gambar 1.2.



Gambar 1.2. Hasil *Pre-test* Materi Kalimat Sempurna & Tidak Sempurna

Hasil *pre-test* menunjukkan skor yang diperoleh 20 siswa berada pada rentang 30 hingga 80. Sebanyak 7 siswa (35%) memperoleh skor di bawah 50, 11 siswa (55%) memperoleh skor antara 50 hingga 75, sedangkan 2 siswa (10%) memperoleh skor di atas 75. Berdasarkan hasil tersebut, rata-rata skor *pre-test* siswa adalah sebesar 54,25 dari skor maksimal 100. Artinya, 18 dari 20 siswa (90%) masih memperoleh skor 75 ke bawah, dan hanya 2 siswa (10%) yang skornya melampaui 75. Jika dibandingkan dengan KKTP sebesar 75, rata-rata kelas masih berada di bawah KKTP dan baru sebagian siswa yang mencapainya. Selisih antara skor tertinggi (80) dan terendah (30) sebesar 50 poin juga menunjukkan kesenjangan pemahaman yang cukup besar. Hal ini sesuai dengan kuesioner awal, yaitu indikator pemahaman materi yang hanya mencapai 45%, sehingga kedua data saling menguatkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami konsep kalimat sempurna dan kalimat tidak sempurna dengan baik.

Rendahnya nilai pada aspek pemahaman materi siswa kelas 2 SD Negeri 1 Cokro sejalan dengan temuan (Anggreni et al., 2025) yang menyatakan bahwa

faktor internal seperti rendahnya motivasi dan kemampuan kognitif siswa, serta faktor eksternal seperti metode pembelajaran yang kurang inovatif dan hanya terbatas pada penggunaan media buku menjadi penyebab utama timbulnya kesulitan belajar yang secara langsung berdampak pada menurunnya prestasi belajar siswa sekolah dasar. Hal ini diperkuat oleh hasil survei melalui kuesioner yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar apabila materi disampaikan melalui media gambar atau video.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih variatif dan visual, salah satunya melalui penerapan video animasi 2D. Media pembelajaran video animasi 2D yang diusulkan dalam penelitian ini dibuat secara khusus untuk membantu siswa kelas 2 SD memahami materi kalimat sempurna dan kalimat tidak sempurna sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Video disajikan dalam bentuk cerita yang dipandu oleh dua karakter teman sebangku, Binar dan Rani, di lingkungan taman sekolah, dan ditutup dengan ringkasan materi oleh Ibu Guru. Materi disusun berjenjang dalam empat tahap, yaitu pengenalan kosakata sederhana serta pengertian kalimat sempurna dan kalimat tidak sempurna, ciri-ciri masing-masing jenis kalimat secara visual dan naratif, contoh kalimat dari situasi kehidupan sehari-hari siswa, serta latihan interaktif sederhana agar siswa dapat membaca dan membedakan kedua jenis kalimat secara mandiri. Inovasi video ini terletak pada fokusnya pada satu topik spesifik yang disampaikan melalui cerita dan karakter yang dekat dengan siswa, dilengkapi teks dan voice over bagi siswa yang masih belajar membaca, serta latihan soal sebagai evaluasi pemahaman. Secara teknis, video dikembangkan dengan Adobe Animate menggunakan teknik Bone Tool,

Swap Symbol, Motion Graphic, dan Camera Tool sehingga tampilan visual menarik dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.

Media animasi 2D merupakan media visual bergerak yang mampu menyajikan konsep abstrak secara konkret dan menarik melalui kombinasi gambar bergerak, teks, warna, dan suara (Reno et al., 2018). Penggunaan animasi 2D dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, serta hasil belajar siswa di sekolah dasar (Bua, 2022).

Beberapa penelitian terdahulu mendukung efektivitas media animasi dalam pembelajaran bahasa. (Muna & Wardhana, 2021) mengembangkan media video animasi dengan model ADDIE untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dan menghasilkan produk yang dinyatakan layak serta efektif meningkatkan pemahaman siswa. (Putra et al., 2021) mengembangkan media video animasi berbasis Animaker untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD dan membuktikan bahwa media animasi secara signifikan meningkatkan pemahaman dan antusiasme belajar. Sementara itu, (Hasmalena et al., 2023) mengembangkan media video animasi 2D untuk mendukung transisi pembelajaran anak ke SD dan menunjukkan bahwa animasi 2D efektif sebagai media pembelajaran yang sesuai tahap perkembangan anak.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi 2D yang secara spesifik memuat materi pengenalan kalimat sempurna dan kalimat tidak sempurna untuk siswa kelas 2 SD Negeri 1 Cokro sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Media ini dikembangkan menggunakan model

pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang terstruktur dan sistematis melalui perangkat lunak Adobe Animate sebagai alat bantu pembuatan media berbasis animasi 2D.

Model pengembangan ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan siswa, perancangan alur dan *Storyboard*, pengembangan media animasi, implementasi produk, hingga evaluasi efektivitasnya yang dilakukan secara bertahap (Nuryanto et al., 2025) sehingga sesuai untuk pengembangan produk media pembelajaran berskala kecil dengan waktu penelitian yang terbatas.

Melalui pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan dapat menghasilkan produk yang layak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kalimat sempurna dan kalimat tidak sempurna, sekaligus mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 SD Negeri 1 Cokro.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan, maka fokus penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana merancang animasi 2D yang menarik dan komunikatif tentang materi pengenalan kalimat sempurna dan kalimat tidak sempurna yang sesuai untuk siswa kelas 2 SD Negeri 1 Cokro?
- b. Bagaimana kelayakan media animasi 2D pengenalan kalimat sempurna dan kalimat tidak sempurna menurut penilaian ahli media dan ahli materi?

- c. Apakah media animasi 2D efektif dalam meningkatkan pemahaman tentang materi pengenalan kalimat sempurna dan kalimat tidak sempurna untuk siswa kelas 2 SD Negeri 1 Cokro?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan terarah, maka peneliti menetapkan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

- a. Materi yang dikembangkan dalam media animasi 2D ini meliputi pengenalan kosakata sederhana, pengertian kalimat sempurna dan kalimat tidak sempurna, ciri-ciri masing-masing jenis kalimat, contoh kalimat dalam kehidupan sehari-hari, dan soal latihan sesuai dengan Kurikulum Merdeka untuk kelas 2 SD.
- b. Penelitian ini berfokus pada pembuatan media pembelajaran animasi 2D dan pengujian kelayakan media animasi 2D yang akan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menggunakan skala likert.
- c. Produk akhir penelitian ini berupa video animasi 2D berdurasi 5 menit yang dibuat dengan Adobe Animate menggunakan model pengembangan ADDIE.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah :

- a. Merancang media pembelajaran berbasis animasi 2D yang menarik dan komunikatif tentang materi pengenalan kalimat sempurna dan kalimat tidak sempurna untuk siswa kelas 2 SD Negeri 1 Cokro.

- b. Mengetahui hasil uji kelayakan media pembelajaran berbasis animasi 2D tentang pengenalan kalimat sempurna dan kalimat tidak sempurna berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi menggunakan skala likert.
- c. Mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis animasi 2D dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 2 SD Negeri 1 Cokro terhadap materi pengenalan kalimat sempurna dan kalimat tidak sempurna.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain :

- a. Bagi SD Negeri 1 Cokro

- 1) Bagi Guru

Media pembelajaran animasi 2D sebagai alternatif penyampaian materi kalimat sempurna dan kalimat tidak sempurna sehingga guru dapat mengajar secara lebih menarik tanpa hanya bergantung pada buku dan papan tulis, serta dapat menggunakannya berulang kali dalam pembelajaran.

- 2) Bagi Siswa

Pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui media animasi 2D sehingga minat dan motivasi belajar meningkat. Dengan tampilan visual yang menarik, siswa juga diharapkan dapat memahami materi kalimat sempurna dan kalimat tidak sempurna secara lebih mandiri.

- b. Bagi Penulis

Penelitian ini menjadi portofolio bagi penulis serta menjadi syarat kelulusan di STMIK AMIKOM Surakarta, melatih kemampuan penulis dalam menganalisis kebutuhan pembelajaran, menyusun konten edukatif berupa media pembelajaran berbasis animasi 2D, serta melakukan evaluasi kelayakan produk secara sistematis.

c. Bagi STMIK AMIKOM Surakarta

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi STMIK AMIKOM Surakarta sebagai bukti nyata kontribusi civitas akademika dalam pengembangan teknologi yang bermanfaat bagi masyarakat, khususnya di bidang pendidikan.