

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 SD dengan fokus pada materi menulis cerita menghadapi beberapa tantangan. Salah satu masalah utama adalah kurangnya pengenalan dan pengalaman langsung siswa terhadap tempat-tempat umum di sekitar peserta didik. Sebagian besar siswa mungkin hanya mengenal tempat umum seperti sekolah, pasar, dan rumah sakit dari gambar atau cerita, tanpa pemahaman yang mendalam tentang fungsi dan peran tempat-tempat tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Apriyanti dkk. (2020) menjelaskan bahwa pendidikan yang efektif harus melibatkan pengalaman nyata agar siswa dapat memahami konteks dan fungsi dari pengetahuan yang peserta didik pelajari. Pembelajaran bahasa Indonesia harus dimulai sejak dini, terutama di tingkat sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran secara menyeluruh siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, selain dapat memudahkan peserta didik berinteraksi dengan guru dan teman. (Fitriyani dkk., 2024)

Berbicara tentang kurikulum merdeka, kurikulum merdeka berfokus pada karakter peserta didik (Baro'ah dkk., 2023); pembentukan karakter menjadi suatu yang penting dikarenakan sebagai tujuan dan tuntutan mencetak siswa cerdas, berkompeten dan berbudi luhur proses

pembelajaran menggunakan model yang sesuai dengan kebutuhan siswa seperti pembelajaran berdiferensiasi dengan melihat karakteristik gaya belajar sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih bermakna. Penyederhanaan Rencana Kurikulum merdeka menggunakan pendekatan yang lebih komprehensif, lebih mendalam, dan hands-on learning (praktis). Berdasarkan karakteristik dari implementasi kurikulum merdeka maka sangat dibutuhkan suatu media pembelajaran yang berbasis karakter dan berbasis teknologi (digital) dengan harapan pembelajaran akan lebih bermakna dan dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa. Salah satu cara yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan teknologi, seperti video animasi, yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Dalam mengajar tidak hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan tetapi juga agar ilmu pengetahuan atau materi yang ditransfer dapat dipahami dengan mudah. Hal yang dapat dilakukan adalah dengan menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan juga menyenangkan sehingga dapat menjadikan siswa menjadi semangat untuk mengikuti pembelajaran dan ilmu pengetahuan atau materi yang ditransfer dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami. Pada era perkembangan teknologi seperti saat ini memiliki pengaruh yang signifikan pada semua aspek kehidupan manusia khususnya pada dunia pendidikan yakni salah satunya pemanfaatan hasil teknologi pada sarana penunjang proses belajar yaitu media pembelajaran Rasvani & Wulandari (2021). Oleh

karena itu, metode pembelajaran yang konvensional, seperti ceramah atau penggunaan buku teks, mungkin tidak cukup menarik antusias, minat dan motivasi belajar peserta didik. Salah satu solusi yang bisa diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran video animasi yang dapat menarik antusias belajar siswa.

Media pembelajaran dilihat dari definisi dan kegunaannya sangat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar yang hendak disampaikan. Kata media berasal dari Bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah memiliki arti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media pembelajaran atau pengajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi, pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran (Abdul Wahid, 2018). Media seringkali disebut dengan istilah-istilah yang beragam seperti *instructional material*, *audio visual communication*, *visual education*, alat peraga, dan juga sebagai media penjelas (Azizi & Prasetyo, 2018).

Di masa abad 21, pendidik dituntut untuk dapat menguasai ilmu pengetahuan teknologi pedagogik disebut dengan *TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge)* berupaya untuk menginovasikan dalam penggunaan media pembelajaran. Sehingga mendukung pendidik untuk lebih Merdeka belajar, dengan memiliki kepribadian yang baik, menguasai bahan ajar dan menguasai metode bahan ajar (Faiz & Faridah, 2022).

Menyajikan pesan pembelajaran dengan menerapkan media teknologi berbasis video animasi berbasis PBL terkesan menarik.

Dalam konteks pendidikan saat ini, inovasi dalam metode pembelajaran sangat diperlukan untuk menarik perhatian siswa, terutama di tingkat dasar. Siswa kelas 2 SD merupakan kelompok usia yang sangat rentan terhadap kebosanan jika proses belajar mengajar tidak diolah dengan cara yang menarik. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar yakni, faktor guru, siswa, lingkungan, sarana dan prasarana. Usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yakni salah satunya dengan meningkatkan sumber daya manusia, dalam hal ini adalah guru.

Video pembelajaran animasi berbasis *problem based learning* adalah produk media pembelajaran berupa video yang memuat materi pembelajaran yang menggunakan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari sebagai langkah awal dalam pembelajaran. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran telah menjadi salah satu inovasi yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama ketika digabungkan dengan metode Project-Based Learning (PBL). PBL adalah pendekatan yang mengedepankan pembelajaran aktif, di mana siswa terlibat dalam proyek nyata yang menuntut peserta didik untuk berkolaborasi, berpikir kritis, dan memecahkan masalah. Dalam konteks ini, video animasi dapat berfungsi sebagai alat yang sangat efektif untuk memperkenalkan konsep atau topik sebelum siswa memasuki fase proyek. Animasi yang menarik dapat

memvisualisasikan ide-ide kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami, sehingga siswa dapat lebih siap untuk terlibat dalam proyek yang akan siswa kerjakan. Animasi juga dapat menyajikan informasi secara interaktif, memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Yuliansah, 2018). Selain itu, video animasi juga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Ketika siswa melihat animasi yang menarik dan kreatif, peserta didik cenderung lebih terlibat dalam pembelajaran. Hal ini sangat penting dalam PBL, di mana motivasi intrinsik siswa menjadi faktor kunci dalam kesuksesan proyek. Video animasi yang berkaitan dengan tema proyek dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi lebih dalam. Dengan demikian, video animasi bukan hanya berfungsi sebagai pengantar, tetapi juga sebagai penggerak untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis. Hal tersebut di dukung oleh hasil penelitian Sofiana dkk. (2023) bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat berpengaruh terhadap tingkat kepercayaan dirinya dan membantu meningkatkan motivasi belajar IPA

Pentingnya kolaborasi dalam PBL juga dapat diperkuat melalui penggunaan video animasi. Siswa dapat bekerja dalam kelompok untuk membuat animasi peserta didik sendiri sebagai bagian dari proyek. Proses ini tidak hanya mengajarkan peserta didik keterampilan teknis dalam penggunaan alat animasi, tetapi juga mendorong kerja sama, komunikasi,

dan kreativitas. Dengan menciptakan video animasi, siswa belajar untuk merancang cerita, menentukan pesan yang ingin disampaikan, serta mengorganisir ide-ide peserta didik secara logis. Hal ini sejalan dengan pendapat Permana dkk. (2018) yang menyatakan bahwa PBL mendorong siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama, yang sangat penting untuk perkembangan keterampilan sosial dan komunikasi peserta didik. Video animasi tidak hanya berfungsi sebagai media, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat keterampilan kolaboratif siswa. Dengan demikian, integrasi video animasi dalam PBL tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga memberikan siswa platform untuk menunjukkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dengan cara yang inovatif dan menarik.

Meskipun video animasi berbasis PBL ini menawarkan banyak potensi, penggunaan media ini juga memerlukan perhatian khusus dalam hal konten dan durasi. Video yang terlalu panjang atau tidak relevan dapat menyebabkan kebosanan dan kehilangan fokus pada materi yang diajarkan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih video yang singkat, padat, dan sesuai dengan tingkat pemahaman serta minat siswa. Selain itu, guru juga perlu mempertimbangkan konteks budaya dan lokalitas siswa agar materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan diterima. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Mustika (2015) bahwa kedudukan media sangat penting dan menentukan untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan yang tepat, media

pembelajaran video animasi tidak hanya dapat menjadi alat untuk menambah pemahaman siswa tentang menulis cerita, tetapi juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang pada akhirnya akan membuat siswa tidak bosan mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan realita dan permasalahan yang ditemukan di lapangan lewat hasil observasi, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 SDN Banaran, diketahui bahwa saat ini belum tersedia media pembelajaran berbasis teknologi yang memadai. Oleh karena itu, sangat diperlukan pengembangan media yang mampu mendukung proses belajar mengajar. Salah satu alternatif solusi yang dapat digunakan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan platform Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis desain secara mudah dan cepat. Media yang dibuat melalui Canva dapat berupa poster, pamflet, infografis, brosur, video, dan lain-lain. Canva sangat membantu dalam pembuatan tampilan materi pembelajaran yang menarik karena menyediakan berbagai fitur yang mudah diakses dalam satu platform, sehingga berpotensi meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran Bahasa Indonesia. Layanan yang menampilkan karakter kartun, model animasi, dan objek kartun lainnya ini sangat cocok untuk membuat media pembelajaran (Azis dkk., 2019).

Canva adalah platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual, seperti poster, spanduk, lencana, presentasi, dan banyak lagi. Ini adalah alat yang sangat berguna untuk individu, bisnis, maupun lembaga pendidikan. Canva menyediakan berbagai template yang dapat disesuaikan, grafis, dan alat desain yang intuitif. Salah satu alasan utama popularitas Canva adalah kemudahannya. Dengan antarmuka yang ramah pengguna, bahkan pemula sekalipun dapat dengan mudah membuat desain yang menarik. Pada video animasi berbasis Canva ini dikhususkan pada materi menulis cerita dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD yang menjelaskan tentang kehati-hatian dan bahaya yang mengintai di jalanan. Dengan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif menggunakan video animasi ini, diharapkan dapat membuat siswa lebih antusias dan mampu merangsang kemampuan siswa dalam berpikir kritis sehingga dengan kemampuan berpikir yang kritis akan dapat mencapai keberhasilan belajar yang diharapkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Hapsari & Zulherman (2021) yang juga berkaitan dengan video animasi dengan menggunakan Canva., menunjukkan produk video animasi berbasis aplikasi Canva ini dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa dapat mengalami peningkatan pada nilai setelah menggunakan media video animasi Canva. Penelitian lain yang dilakukan Situmorang dkk.

(2024) hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi berada pada nilai lebih dari KKM terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran bahasa Indonesia sehingga dapat dikatakan meningkat dan efektif. Hasil beberapa penelitian yang sudah dilakukan tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi ini cukup positif apabila diterapkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan video animasi berbasis PBL dan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Animasi Berbasis PBL Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis cerita Siswa Kelas 2 SD”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi dan kebutuhan media pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 2 SD?
2. Bagaimana pengembangan video animasi berbasis PBL sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 SD?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan uraian pada rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Kondisi dan kebutuhan media pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 2 SD?

2. Mengembangkan video animasi berbasis PBL sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 2 SD.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan video animasi berbasis PBL sebagai media pembelajaran ini sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Penelitian pengembangan video animasi berbasis PBL sebagai media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, informasi serta referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan membahas tentang media video animasi berbasis PBL.

2. Secara praktis

- a. Bagi sekolah

Dapat menambah pengetahuan untuk pihak sekolah dalam menentukan media-media pembelajaran yang inovatif untuk proses pembelajaran di sekolah, salah satunya yaitu penggunaan media video animasi, karena dapat mempermudah dalam penyampaian materi Bahasa Indonesia.

- b. Bagi Siswa

- 1) Dapat membantu siswa memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia tentang menulis cerita melalui media video animasi.
- 2) Dapat memudahkan siswa dalam memahami materi karena menggunakan media yang berbasis video sehingga akan dapat

meningkatkan pemahaman dan mempermudah menangkap informasi dalam pembelajaran.

c. Bagi guru

- 1) Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi materi pelajaran Bahasa Indonesia tentang menulis cerita yang akan diberikan kepada siswa.
- 2) Hal ini dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik serta memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.
- 3) Menambah wawasan guru terhadap perkembangan teknologi dan pemanfaatan di bidang pendidikan, khususnya pada media-media pembelajaran yang inovatif dan dapat membantu guru dalam penyampaian materinya.

d. Bagi kepala sekolah

Dapat dijadikan sebagai masukan yang diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah terkait dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

e. Bagi peneliti lain

- 1) Dapat memberikan pengetahuan dan wawasan untuk peneliti yang lain mengenai penggunaan media video animasi terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 2 SD.
- 2) Bisa dijadikan referensi dan bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penyusunan media pembelajaran video animasi berbasis PBL antara lain :

1. Produk media pembelajaran berupa video animasi berbasis PBL.
2. Produk media pembelajaran berbentuk software.
3. Produk media dibuat menggunakan canva yang dapat menyajikan video animasi dengan warna, gambar, dan audio yang lebih menarik melalui fitur yang ada dalam aplikasinya agar peserta didik antusias dalam kegiatan pembelajaran.
4. Produk disusun menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh pendidik.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan video animasi berbasis *Problem Based Learning* (PBL) melalui aplikasi Canva sangat penting untuk siswa kelas 2 SD karena dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Dengan menggunakan video animasi, konsep-konsep yang sulit dipahami dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran sambil merangsang kreativitas peserta didik. PBL juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah nyata, sehingga peserta didik tidak hanya belajar teori tetapi juga bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, penggunaan Canva sebagai alat pembelajaran memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih keterampilan digital sejak dini. Siswa

dapat belajar mengedit dan membuat konten visual yang menarik, yang akan bermanfaat bagi peserta didik di masa depan. Kolaborasi dalam kelompok saat membuat video animasi juga dapat meningkatkan kemampuan sosial dan kerja sama siswa. Secara keseluruhan, pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga mempersiapkan peserta didik untuk tantangan belajar yang lebih kompleks di masa mendatang.

G. Definisi Istilah

Dalam penelitian pengembangan video animasi berbasis PBL sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis cerita siswa kelas 2 SD, terdapat beberapa istilah penting yang perlu didefinisikan diantaranya adalah:

1. Video animasi

Video animasi adalah bentuk media visual yang menggabungkan gambar bergerak, teks, dan suara untuk menyampaikan informasi atau cerita dengan cara yang menarik dan dinamis. Melalui teknik animasi, elemen-elemen visual dapat diprogram untuk bergerak dan berinteraksi, menciptakan pengalaman yang lebih hidup bagi penonton. Video animasi sering digunakan dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan, pemasaran, dan hiburan, untuk menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang mudah dipahami dan menghibur.

2. *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan keterampilan pemecahan masalah

melalui pengalaman nyata. Dalam PBL, siswa dihadapkan pada situasi atau masalah yang relevan dan menantang, di mana peserta didik harus berkolaborasi untuk menganalisis, merumuskan solusi, dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkreasi, dan aktif terlibat dalam proses belajar, sehingga peserta didik tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga memahami dan menerapkannya dalam konteks yang lebih luas.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (SD) adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengenalkan dan mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, baik dalam aspek berbicara, mendengar, membaca, maupun menulis. Melalui pembelajaran ini, siswa diajarkan untuk memahami struktur bahasa, kosakata, serta kaidah-kaidah komunikasi yang baik dan benar. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, sekaligus memperkuat kemampuan peserta didik dalam berinteraksi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan definisi istilah ini, diharapkan pembaca dapat lebih memahami konteks dan tujuan dari penelitian pengembangan video animasi berbasis PBL sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis cerita Siswa Kelas 2 SD.