

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Diera modern saat ini, merupakan suatu masa dimana manusia pada saat ini sangat ketergantungan terhadap teknologi, teknologi bisa dikatakan sebagai kebutuhan dasar bagi setiap orang dari tingkat anak- anak hingga dewasa, para ilmuwan memakai teknologi dalam kehidupan sehari- hari (Agustian & Salsabila, 2021). Hingga saat ini teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini memiliki pengaruh terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan. Sehingga hal tersebut mengubah pandangan masyarakat dalam hal mencari tahu tentang sebuah informasi yang tak lagi terbatas, akan tetapi dengan perkembangan zaman dan juga teknologi untuk mendapatkan sebuah informasi tidak lagi terbatas pada sebuah informasi dari surat kabar, radio, audio visual, pada saat ini seseorang dapat memperoleh informasi dengan menggunakan internet.

Pendidikan adalah salah satu bidang yang mendapatkan dampak dari perkembangan teknologi, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dengan informasi yang didapatkan dari seorang pendidik kepada peserta didiknya sebagai suatu informasi pengetahuan tentang pendidikan, yang didalamnya terdapat beberapa unsur yaitu, seorang pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide atau materi, gagasan serta materi pendidikan dan juga peserta didik itu sendiri (Fatwa, 2021:23).

Teknologi pendidikan adalah suatu kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi suatu proses belajar mengajar, dengan menciptakan, meningkatkan, menggunakan dan mengelola

proses sumber belajar yang tepat. Salah satu komponen terpenting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai yaitu dengan adanya sebuah media, media adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran (Ponza et al., 2018:10).

Dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran atau mediator dalam penyajian materi dan penyampaian pengetahuan kepada peserta didik, seorang pendidik dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dalam melakukan proses belajar mengajar, yaitu melalui beberapa aplikasi, misalnya aplikasi Whats App, power point, zoom meeting, canva, video animasi, pinterest dan lain sebagainya. Dengan penggunaan media tersebut sebagai perantara atau mediator dalam penyampaian pengetahuan oleh seorang pendidik terhadap peserta didiknya, maka seorang pendidik dapat membuat sebuah penjelasan materi yang menarik dan tidak monoton, sehingga peserta didik tertarik dan tetap focus dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Pada saat ini media yang cocok digunakan dalam meningkatkan mutu belajar pada peserta didik ialah salah satunya dengan media video animasi, yang dalam proses pembuatannya menggunakan beberapa aplikasi seperti canva dan animaker. (Hijrah et al., 2021) Canva merupakan suatu aplikasi desain grafis yang dapat menjembatani penggunaannya agar lebih mudah merancang desain material secara online, seperti poster, brosur, dan presentasi. (Admelia et al., 2022) Aplikasi canva merupakan suatu program desain secara online yang didalamnya menyediakan berbagai macam kebutuhan untuk berbagai kegiatan pembelajaran, perkantoran, wirausaha, resume, presentasi, pamphlet dan brosur, infografis, video dan sebagainya yang mana semua itu sudah tersedia di dalam aplikasi canva. (Arulampalam Kunaraj, P.Chelvanathan, Ahmad AA Bakar, 2023) berpendapat bahwa jenis- jenis presentasi yang tersedia ialah presentasi

kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi dan sebagainya, fitur tersebut diyakini mampu memberikan dampak yang positif. Dalam proses belajar mengajar fitur yang cocok digunakan pada media canva yaitu presentasi pendidikan yang didalamnya sudah menyediakan beragam jenis desain yang menarik.

Penggunaan canva sangat membantu seorang pendidik dalam menyusun materi pembelajaran menjadi lebih menarik, karna didalam aplikasi canva tersebut sudah tersedia bermacam- macam fitur yang menarik. Misalnya pendidik dalam proses pembuatan slide materi dapat dengan mudah mencari fitur- fitur animasi yang akan digunakan, semua hal tersebut sudah tersedia didalam aplikasi canva. Maka dari hal tersebut media canva merupakan media yang cocok untuk menyajikan sebuah materi digital baik dalam bentuk slide presentasi maupun video, serta dalam mengoperasikan aplikasinya juga mudah dan jelas.

Selain canva, aplikasi lainnya yang digunakan dalam pembuatan video yaitu aplikasi animaker. Animaker adalah suatu media pembelajaran yang berbasis video animasi yang tergolong awam dikalangan para pendidik dan peserta didik (Fajarwati & Irianto, 2021). Akan tetapi meskipun keberadaan animaker lebih belakang dari pada keberadaan animasi powtoon tidak kalah jauh dari aplikasi animasi powtoon yang telah dirilis tiga tahun lebih awal dari animasi powtoon. Animaker merupakan suatu media software animasi dan pembuat animasi gratis, aplikasi animaker sangat cocok dan efektif digunakan oleh tenaga pendidik sehingga nantinya seorang pendidik dapat menggunakan aplikasi ini dalam pembuatan media pembelajaran karena praktis dan mudah untuk dipelajari (Muhajir et al., 2022).

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di SDN Aeng Dake I pada tanggal 13 Desember 2023, sekolah sudah menyediakan alat peraga berupa (proyektor) akan tetapi dalam penggunaannya masih belum maksimal dilakukan dan hanya digunakan pada kelas atas saja,

sedangkan pada kelas bawah masih menggunakan manual (menggunakan papan) dengan metode ceramah seperti pada umumnya. Dari pengamatan penulis mengenai peserta didik pada kelas 2, penulis mengetes kemampuan membaca peserta didik dengan cara menulis kalimat dipapan yang kemudian disuruh untuk dibaca kepada setiap peserta didik dari hal tersebut terdapat sebanyak 22 peserta didik yang tidak dapat membaca dengan baik dan benar. Diantara 22 peserta didik tersebut terdapat 2 peserta didik yang tidak dapat membaca, berdasarkan konfirmasi yang didapatkan hal tersebut disebabkan oleh kelainan yang ada pada peserta didik tersebut. Pada saat proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia berlangsung peserta didik cenderung diam dan kurang aktif hal ini dikarenakan selama proses pembelajaran terasa membosankan, kurang menarik dan cenderung menggunakan metode ceramah, serta tidak ada permainan pada saat pembelajaran berlangsung sehingga hal tersebut membuat pembelajaran berlangsung monoton. Berdasarkan permasalahan yang ada di SDN Aeng Dake I salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan memirsanya pada anak yaitu dengan menggunakan media video animasi.

Video animasi dirasa paling cocok digunakan sebagai mediator atau media perantara dalam penyampaian materi, dimana dilihat dari permasalahan yang terjadi di sekolah SDN Aeng Dake I maka media digital sangat cocok digunakan dalam proses belajar mengajar. Kecanduan seorang anak terhadap digital dapat dimanfaatkan oleh seorang pendidik sebagai salah satu media pembelajaran. Dalam hal tersebut seorang pendidik dapat menggunakan media video dalam menyajikan materinya, dan video tersebut dapat di share di group orang tua atau wali murid, sehingga dengan hal itu seorang anak dapat belajar dirumah dengan menggunakan gadgjetnya. Hal tersebut dapat memudahkan seorang pendidik dalam meningkatkan kemampuan kemampuan membaca dan memirsanya.

Video berasal dari Bahasa latin *vidi* atau *visum* yang artinya *melihat* atau *mempunyai penglihatan*. Video merupakan sebuah media digital yang menunjukkan suatu susunan, urutan gambar- gambar, serta memberikan ilusi dan fantasi pada gambar yang bergerak. Animasi merupakan tampilan pergerakan suatu gambar sehingga dapat merubah posisi gambar sesuai dengan waktu atau alurnya. Sedangkan video animasi merupakan suatu media yang didalamnya menggabungkan audio dan visual sehingga dapat menarik peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu penyajian materi yang sulit (Apriansyah, 2020:12). Video animasi merupakan suatu tayangan yang menampilkan hasil pengolahan suatu gambar sehingga gambar tersebut bergerak (Herman et al., 2019:5).

Video animasi merupakan suatu media yang didalamnya berisi gambar- gambar yang berurutan dan bergerak sehingga menjadi sebuah video animasi. Video animasi merupakan suatu program computer yang digunakan dalam menyampaikan suatu informasi pembelajaran yang berisikan konten digital yang dikombinasikan antara audio, gambar, teks serta animasi secara keseluruhan (Sukarini & Manuaba, 2021:49).

Membaca adalah suatu kegiatan untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi, kepandaian seorang peserta didik dalam membaca pada umumnya diperoleh dari sekolah (Hadini, 2017). Kemampuan seseorang dalam membaca merupakan suatu keterampilan yang berperan penting dalam ilmu pengetahuan dan untuk alat komunikasi, serta dengan membaca seseorang akan mendapatkan informasi dari bacaan yang telah dibaca. Minat baca adalah hal yang sangat penting ditumbuhkan sejak dini, oleh karena itu harus dipupuk, ditumbuh kembangkan, dan dibiasakan sejak dini, apabila kegemaran membaca pada anak ditanamkan dari usia dini maka akan tertanam minat baca yang kuat pada anak (Hadini, 2017:334). Membaca merupakan suatu keterampilan dalam memahami tulisan baik berbentuk urutan lambang-

lambang, grafis dan perubahannya menjadi wicara bermakna dalam bentuk pemahaman atau pengajaran, membaca pada hakekatnya ialah suatu kegiatan fisik serta mental untuk menemukan makna dan tulisan (Studi et al., 2015). Membaca adalah tindakan dasar bagi seorang peserta didik dalam mengenyam pendidikan, membaca sangat menentukan atas keberhasilan seorang anak dalam belajar di jenjang pendidikan selanjutnya (Tjoe, 2017:18).

Keterampilan memirsa adalah respons dari pesatnya pembaharuan teknologi supaya memudahkan masyarakat untuk beradaptasi dalam hal pendidikan dari perkembangan zaman (Zyam & Umam, 2022). Memirsa merupakan kemampuan yang melibatkan penggunaan panca indera, terutama penglihatan, untuk melakukan pengamatan yang cermat dan mendetail terhadap suatu objek. Objek yang dimaksud dalam hal ini yaitu media display, media pembelajaran ini saya ambil sebagai alat bantu saya dalam penelitian ini yang bertujuan untuk melatih kefokusannya siswa agar dapat konsentrasi dalam belajar mengenal huruf abjad dan bias membaca. Memirsa memerlukan tingkat fokus dan konsentrasi yang tinggi. Menjaga perhatian pada objek atau situasi yang diamati membantu dalam menangkap detail-detail yang mungkin terlewatkan jika tidak memperhatikannya dengan seksama. Menurut Prof. Dr. Usman Effendi menegaskan bahwa "memirsa" memerlukan tingkat fokus dan konsentrasi yang tinggi. Ketika seseorang mengamati suatu objek atau situasi dengan seksama, perhatian yang mendalam diperlukan untuk menangkap detail - detail penting yang mungkin terlewatkan jika tidak diperhatikan dengan baik (Jurnal et al., 2024).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Teti Rahmawati, Rina Yuliana dan Sigit Setiawan, hasil yang diperoleh yaitu pengembangan video animasi dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi pada peserta didik setelah dilakukan uji validasi diperoleh nilai yang memuaskan serta respon

dari peserta didik sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa video animasi sangat layak digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca peserta didik (Rahmawati et al., 2022).

Dari permasalahan yang telah diuraikan di atas serta berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Teti Rahmawati, Rina Yuliana dan Sigit Setiawan, maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam minat baca dan memirsa pada anak sekolah dasar khususnya kelas 2, maka peneliti merencanakan untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Konten Video Animasi Terhadap Kemampuan Membaca dan Memirsa Pada Kelas II di SDN Aeng Dake I”**. Dengan materi **“Mengenal Perasaan”** pada pelajaran Bahasa Indonesia, dimana materi tersebut dirasa paling cocok untuk kelas rendah yaitu kelas 2 dalam meningkatkan minat baca anak dan memirsa yaitu dengan cara membaca teks dan audio yang telah disediakan dalam video yang dibuat oleh peneliti.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah yang di dapatkan adalah sebagai berikut:

1. Pendidik (guru) belum maksimal dalam penggunaan alat peraga digital yang tersedia di sekolah.
2. Kemampuan membaca dan memirsa pada peserta didik masih butuh bimbingan dari pendidik.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini menfokuskan pada pengaruh konten video animasi terhadap kemampuan membaca dan mengingat pada kelas 2 di SDN Aengdake I. Batasan berikut dibuat untuk menentukan ruang lingkup penelitian :

1. Lokasi penelitian : bertempat di SDN Aeng Dake I.

2. Objek penelitian : penelitian hanya focus pada kelas 2.
3. Materi : penelitian hanya focus pada materi kelas 2 kurikulum merdeka yaitu Mengenal Perasaan.
4. Jenis Media Digital : video animasi pada materi Bahasa Indonesia dikelas 2.
5. Prestasi Akademik : penelitian akan focus pada nilai dan skor dari kemampuan membaca dan mengingat pada kelas 2.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang di dapatkan adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh dari video animasi terhadap kemampuan membaca dan memirsanya pada kelas II di SDN Aeng Dake I!

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti, maka tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari “Konten Video Animasi Terhadap Kemampuan Membaca dan Memirsanya Pada Kelas II di SDN Aengdake I.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi peneliti, peneliti dapat mengetahui seberapa besar dari video animasi yang dibuat terhadap kemampuan membaca dan mengingat, serta dapat membantu peserta didik untuk membangun semangat membaca pada kelas 2.
2. Bagi peserta didik, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan membaca dan memirsanya.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional yang harus dipahami dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Video animasi atau audio visual merupakan sebuah media pembelajaran yang didalamnya menggunakan beberapa unsur yaitu seperti gambar yang bergerak dengan di iringi oleh audio.
2. Kemampuan seseorang dalam membaca merupakan suatu keterampilan yang berperan penting dalam ilmu pengetahuan dan untuk alat komunikasi, serta dengan membaca seseorang akan mendapatkan informasi dari bacaan yang telah dibaca.
3. Keterampilan memirsas adalah respons dari pesatnya pembaharuan teknologi supaya memudahkan masyarakat untuk beradaptasi dalam hal pendidikan dari perkembangan zaman.