BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah upaya secara sadar untuk mewujudkan pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran, guru sering dihadapkan pada berbagai tantangan. Untuk mengatasi tantangan ini, guru harus aktif dan kreatif. Mereka harus tidak hanya melakukan hal-hal yang biasa Pristiwanti 2022. (Adawiyah, dkk, 2024). Media sebagai sumber pembelajaran. Media itu sendiri berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi. Ini mencakup media yang lebih sederhana seperti media grafis yang hanya berisi gambar atau tulisan, media audio, visual, animasi, dan media berbasis komputer. Belajar adalah proses mempelajari sesuatu. Interaksi antara guru dan siswa adalah komponen utama aktivitas belajar di kelas. Interaksi ini dapat berupa tanggapan atau respons yang diberikan oleh guru atau siswa. Proses pembelajaran yang efektif dapat menarik siswa dan membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah memiliki peran penting dalam membentuk kompetensi literasi siswa, baik dalam aspek membaca, menulis, mendengarkan, maupun berbicara. Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan literasi adalah dengan memanfaatkan cerita

Rakyat sebagai bahan ajar. Cerita rakyat mengandung nilai-nilai budaya, moral, dan kearifan lokal yang dapat menjadi media efektif dalam pembelajaran. cerita rakyat *Dayang Kurung* merupakan salah satu cerita tradisional yang berasal dari budaya lokal. Cerita ini memuat pesan-pesan moral serta mencerminkan nilai-nilai kehidupan masyarakat setempat. Sayangnya, dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berbasis cerita rakyat ini sering kali masih terbatas dan kurang dimanfaatkan secara optimal. Akibatnya, siswa kurang mengenal warisan budaya dan kehilangan kesempatan untuk belajar melalui media yang relevan dan menarik.

Media pembelajaran mencakup berbagai jenis media, termasuk audio visual, dan multimedia, tetapi penelitian ini hanya akan membahas media animasi. Media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa. Penggunaan animasi dalam pembelajaran berbasis komputer mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan aktif, termasuk membaca, melihat, dan berbagai bentuk dan warna. Ini membuat media pembelajaran animasi menjadi lebih disukai oleh anak-anak. Selain membantu siswa memahami materi ajar dan berfungsi sebagai alat komunikasi untuk lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, juga menawarkan kegiatan yang menarik yang mungkin menarik minat siswa dan meningkatkan minat mereka, untuk menyimak cerita. Metode ini menyampaikan informasi, peristiwa, atau peristiwa secara lisan kepada anak-anak.

Husni 2021 (menjelaskan bahwa media video animasi sebagai kemunculan gerakan diciptakan oleh transisi antara dua frame yang berbeda satu sama lain selama waktu yang telah ditentukan. Media pembelajaran memiliki beragam jenis media seperti media audio, visual, audio visual, multimedia dan lain sebagainya, tetapi dalam penelitian ini akan membatasi media yang dibahas yaitu hanya media animasi. Penggunaan media berbasis komputer dengan animasi dalam pembelajaran mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan aktif, termasuk melihat, membaca, dan berbagai bentuk dan warna. Ini membuat media pembelajaran animasi lebih disukai oleh anak-anak. Selain membantu siswa memahami materi ajar, ia juga berfungsi sebagai media untuk berkomunikasi dan membantu proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Selain itu, ia menyampaikan kegiatan yang menarik, yang dapat menarik minat siswa.

Animasi merupakan seni yang memperhidupkan objek atau karakter melalui urutan gambar yang disajikan dengan kecepatan tinggi Farastuti 2021 (Melati dkk 2023) Keunikan utama animasi terletak pada kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara visual dan interaktif, menggabungkan elemen gerak, warna, dan suara untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan (Ega Safitri & Titin, 2021). Dalam dunia pendidikan, penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi telah menarik perhatian para pendidik dan peneliti yang bersemangat untuk memanfaatkan potensinya (Hasmirati dkk, 2023). Animasi memiliki daya

tarik visual yang kuat karena mampu menyajikan konten yang abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa (Afrilia dkk, 2022). Animasi dapat memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dijelaskan secara verbal atau statis dengan menggunakan gambar bergerak. Selain itu, interaktivitas animasi memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran, seperti mengklik, menyorot, atau memilih opsi untuk eksplorasi mandiri, yang memungkinkan mereka untuk meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka Yuliansah, 2018 (Melati dkk 2023). Dalam konteks pendidikan modern, animasi telah menjadi pusat perhatian para pendidik dan peneliti yang ingin memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang efektif. Mereka tertarik untuk menjelajahi potensi animasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Cahyani, 2020 (Melati dkk 2023). Animasi dapat menggugah imajinasi, meningkatkan pembelajaran, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dengan memanfaatkan teknologi dan desain yang canggih. Motivasi siswa untuk belajar merupakan komponen penting dalam pembelajaran (Winastiti dkk, 2012). Siswa dimotivasi oleh motivasi belajar untuk mengembangkan minat, berpartisipasi aktif, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik (Suwarma dkk, 2023). Namun, siswa sering mengalami kesulitan untuk mempertahankan motivasi mereka saat belajar, terutama dalam pelajaran yang kompleks atau abstrak. Di sinilah animasi sebagai media

pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan kontribusi yang signifikan.

Animasi memiliki daya tarik visual dan audio yang kuat, mampu menggugah imajinasi dan kreativitas siswa. Dengan penggunaan animasi yang tepat, materi pembelajaran yang sulit atau abstrak dapat disampaikan dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Animasi juga dapat menyajikan informasi secara interaktif, memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Yuliansah, 2018). Studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa animasi dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Ini karena animasi membuat pelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam pelajaran (Winastiti dkk, 2012). Animasi juga dapat menyampaikan konten yang relevan dan kontekstual (Yuliansah, 2018). Namun, ada ruang untuk penelitian lebih lanjut. Penelitian ini akan menggali lebih dalam tentang penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dengan fokus pada meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan utamanya adalah untuk memahami secara menyeluruh bagaimana animasi dapat mempengaruhi keinginan siswa untuk belajar dalam pendidikan. Selain itu, penelitian ini akan menyelidiki bagaimana penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dapat membuat informasi yang rumit lebih mudah dipahami oleh siswa. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan

informasi penting tentang potensi penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dan bagaimana hal itu dapat digunakan dalam pengembangan kurikulum dan praktik pembelajaran di institusi pendidikan. Diharapkan hasil penelitian ini akan membantu mengembangkan pendidikan yang lebih signifikan dan efektif.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian Pengembangan Animasi *Cerita Rakyat Dayang Kurung dan Gugu* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan diatas, maka pertanyaan permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media animasi cerita rakyat *Dayang Kurung* dan *Gugu* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia?
2. Bagaimana kelayakan cerita rakyat *Rakyat Dayang Kurung dan Gugu* untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025?
3. Bagaimana Respon Siswa terhadap media animasi cerita rakyat *Dayang Kurung* dan *Gugu* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan media animasi berbasis cerita rakyat “*Dayang Kurung* dan *Gugu*” sebagai sumber pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sintang Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui kelayakan media animasi lokal agar siswa dapat mempelajari Bahasa Indonesia dalam konteks yang relevan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini di harapkan dapat memperbanyak pengetahuan dalam bidang sosial budaya khusus nya mengenai cara belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Cerita ini dapat membantu siswa memahami nilai-nilai budaya lokal, seperti keberanian, kesetiaan, dan pengorbanan. Dan meningkatkan rasa bangga, akan budaya daerah.

- b. Bagi Guru

Dapat dijadikan materi ajar yang menarik dalam pelajaran bahasa Indonesia, khususnya tentang cerita rakyat dan nilai budaya lokal.

- c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menambah variasi materi ajar dengan memasukkan cerita rakyat daerah sebagai bagian dari media pembelajaran.

d. Bagi Penulis

Penulis dapat menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik berbasis animasi untuk membantu siswa memahami materi bahasa Indonesia dengan lebih baik.

- e. Dapat memberi pengetahuan bagi generasi muda, khususnya Mahasiswa/i STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. dalam pembelajaran di dunia pendidikan. Sebagai calon tenaga pendidik untuk menyampaikan pengetahuan yang ada.

E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran animasi cerita rakyat *Dayang Kurung* dan *Gugu*, yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Sintang. Media ini dirancang khusus untuk menyampaikan materi yang mengangkat kearifan lokal serta memuat nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita tersebut. Animasi ini dimodifikasi dengan tampilan visual yang menarik dan penuh warna, dengan tujuan untuk meningkatkan minat serta perhatian siswa dalam proses pembelajaran, sekaligus membantu mereka memahami isi cerita dengan lebih jelas dan menyenangkan.

F. Asumsi dan keterbatasan Pengembangan

Pemilihan media pembelajaran yang tepat memiliki pengaruh besar terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan

media pembelajaran berupa animasi cerita rakyat Dayang Kurung dan Gugu yang dirancang untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, yang pada akhirnya diharapkan dapat berdampak positif terhadap hasil belajar mereka. Adapun beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media animasi ini meliputi:

- a. Meningkatkan aktivitas belajar siswa, karena mereka mendapatkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik melalui media animasi cerita rakyat Dayang Kurung dan Gugu.
- b. Meningkatkan minat belajar siswa, karena media ini dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.
- c. Membantu membangun struktur kognitif yang mampu menghubungkan kemampuan awal siswa dengan pengalaman belajar baru, sehingga pemahaman siswa menjadi lebih terstruktur dan mendalam.

G. Definisi Istilah

Pengembangan Media animasi adalah proses menciptakan dan merancang sebuah media visual berbentuk animasi. Dalam konteks ini, animasi mengacu pada tampilan visual yang bergerak, yang digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. *Cerita Rakyat Dayang Kurung dan Gugu* merujuk pada cerita tradisional yang berasal dari suatu budaya tertentu yaitu kisah *Dayang Kurung dan Gugu*. Cerita rakyat ini

menjadi bahan atau konten dari media animasi yang di kembangkan. Proses pengajaran dan pembelajaran yang berfokus pada kemampuan siswa dalam memahami, berbicara, menulis, dan membaca. Animasi cerita rakyat ini digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung pengajaran materi bahasa Indonesia, misalnya meningkatkan keterampilan literasi, pemahaman budaya atau pembelajaran bahasa melalui cerita.