

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor kunci dalam pembentukan karakter serta pengembangan potensi sumber daya manusia yang berkualitas (Sanga & Wangdra, 2023). Dalam era globalisasi dan transisi menuju Revolusi Industri 5.0 dunia pendidikan menghadapi tantangan untuk menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik dan adaptif terhadap teknoklogi, tetapi juga memiliki nilai-nilai kemanusiaan, kreativitas, dan kemampuan berkolaborasi dengan teknoklogi yang menjadi ciri khas Industri 5.0 (Dito & Pujiastuti, 2021). Salah satu aspek fundamental dalam pendidikan adalah penguasaan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional yang menjadi dasar komunikasi serta pemahaman terhadap berbagai bidang ilmu pengetahuan (Nurhida et al., 2024).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam sistem pendidikan nasional (Mahrus, 2021). Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi secara efektif dan efisien, baik secara lisan maupun tulisan, sesuai dengan etika yang berlaku (Fatmawaty, 2023). Lebih dari itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga bertujuan untuk menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta memperkuat rasa cinta tanah air

melalui pemahaman terhadap budaya dan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia (Andriyani et al., 2025).

Meskipun demikian dalam kenyataannya, pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan kompleks yang menghambat pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal (Khoiruman, 2021). Berdasarkan data hasil Asesmen Nasional yang dirilis oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa Indonesia masih berada pada kategori kurang memuaskan. Selain itu, hasil PISA pada bidang literasi membaca Indonesia memperoleh skor 359 pada tahun 2022, skor ini mengalami penurunan dari hasil 2018 yang memperoleh skor 371 (OECD, 2023). Hal ini tercermin dari rendahnya kemampuan siswa dalam memahami teks, menganalisis informasi, dan mengekspresikan gagasan secara tertulis maupun lisan (Muliasari et al., 2022).

Permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tampaknya tidak lepas dari keberlanjutan dominasi pendekatan *teacher-centered*, khususnya metode ceramah langsung dan instruksi berbasis buku teks. Banyak guru masih mengandalkan metode konvensional meskipun berisiko menyebabkan siswa pasif dan kurang termotivasi, yang dapat menimbulkan kebosanan dalam proses belajar (Aulia et al., 2025). Metode ceramah dan pemberian tugas dari buku teks masih menjadi pilihan utama sebagian besar guru dalam menyampaikan materi. Metode ceramah membuat siswa cenderung menjadi pendengar pasif yang hanya menerima informasi, hal ini dapat mengurangi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang menyebabkan siswa tidak mengasah kemampuan berpikir kritisnya.

Keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yang variatif dan menarik juga menjadi faktor penghambat yang signifikan. Sebagian besar guru masih mengandalkan buku cetak sebagai sumber utama dalam proses belajar, tanpa memanfaatkan potensi teknologi informasi dan komunikasi yang tersedia (Husda et al., 2025). Hal ini bertentangan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, yang memerlukan media pembelajaran untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Shoimah et al., 2021). Namun pada kenyataannya, sebagian besar guru masih mengajar dengan media yang kurang inovatif dan variatif, terutama media pembelajaran berbasis teknologi digital. Kurangnya pemanfaatan media digital juga disebabkan oleh kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi digital. Padahal, penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih variatif dan menarik bagi siswa.

Fenomena ini juga terjadi di SD Gugus IX Kintamani. Berdasarkan wawancara dengan guru dan pencatatan dokumen hasil belajar siswa yang diperoleh dari rekapan nilai raport semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 kelas V, ditemukan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih belum optimal. Berdasarkan nilai ulangan menunjukkan bahwa dari 342 siswa di gugus tersebut, sekitar 50% atau sekitar 171 siswa memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 75. Kondisi ini tentu menjadi keprihatinan bersama, mengingat Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sangat fundamental bagi pengembangan kemampuan komunikasi dan literasi siswa yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Hasil wawancara dengan beberapa guru kelas V di SD Gugus IX Kintamani

juga mengungkapkan berbagai kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru-guru mengakui bahwa mereka masih kesulitan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik bagi siswa. Hal ini dikarekan kurangnya kemampuan sebagian besar guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Selain itu, fasilitas yang dimiliki sekolah masih belum lengkap sehingga tidak mendukung dalam mengaplikasikan media pembelajaran digital secara optimal.

Lebih lanjut, hasil observasi terhadap aktivitas pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa siswa kurang antusias dan partisipatif selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Banyak siswa yang terlihat pasif, tidak fokus, bahkan mengantuk ketika guru menyampaikan materi melalui metode ceramah. Ketika diberi kesempatan untuk bertanya atau mengemukakan pendapat, hanya sebagian kecil siswa yang berani dan mampu mengekspresikan gagasannya dengan baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum mampu mengembangkan potensi siswa secara optimal, khususnya dalam aspek komunikasi dan ekspresi diri. Komunikasi dan ekspresi diri merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Siswa sekolah dasar, khususnya kelas V yang berada pada rentang usia 10–12 tahun, umumnya memiliki karakteristik gaya belajar visual. Pada tahap perkembangan kognitif ini, mereka masih berada dalam masa berpikir konkret, sehingga membutuhkan bantuan media yang dapat memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih nyata (Purnama, et al., 2021). Oleh karena itu, penggunaan gambar, animasi, atau video menjadi penting karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

Pada era digital saat ini, siswa sudah terbiasa dengan konten multimedia, animasi, dan interaktivitas tinggi dalam kehidupan mereka sehingga dapat menjadi pertimbangan penting dalam pemilihan media pembelajaran. Siswa sekolah dasar saat ini merupakan generasi yang tumbuh di era teknologi digital, sehingga mereka lebih tertarik dan responsif terhadap media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan interaktif (Supriadi et al., 2025). Penerapan strategi yang inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia membawa dampak yang positif terhadap peningkatan minat belajar siswa (Paramartha & Sukadana, 2024). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar pembelajaran masih menggunakan pendekatan tradisional yang kurang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa masa kini.

Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang besar untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif (Paramartha, et al. 2022). Salah satu media pembelajaran yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan karakteristik siswa SD adalah video animasi (Sari & Yatri, 2023a). Media ini menggabungkan unsur visual, audio, gerak, dan alur cerita sehingga mampu menjadikan konsep – konsep abstrak lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa (Anita & Suriadiman, 2024). Video animasi memiliki daya tarik visual yang tinggi dan secara signifikan mampu meningkatkan motivasi serta mempertahankan fokus belajar siswa. Unsur visual yang atraktif, audio yang mendukung, serta potensi interaktivitas dalam video animasi membuat media ini efektif untuk menjangkau berbagai tipe karakteristik siswa. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara lebih variatif tetapi juga mendukung keterlibatan aktif

siswa dalam proses belajar (Qondias, et al., 2024).

Video animasi memiliki keunggulan dalam hal daya tarik visual, kemampuan menyajikan informasi secara bertahap dan sistematis, serta potensi untuk meningkatkan retensi memori siswa (Wathon, 2024). Penelitian yang dilakukan oleh (Jannah, 2020) tentang efektivitas penggunaan multimedia menunjukkan bahwa, kombinasi antara narasi dan animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa hingga 35% dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan teks atau audio saja.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, video animasi dapat dimanfaatkan untuk menyajikan berbagai materi seperti cerita rakyat, puisi, drama, tata bahasa, dan keterampilan menulis dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Ni'mah et al., 2023). Misalnya, untuk materi cerita rakyat, video animasi dapat menampilkan tokoh-tokoh karakter dengan gerakan dan ekspresi yang hidup, setting tempat yang menarik, serta alur cerita yang mudah dipahami oleh siswa. Hal ini tentu akan membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk memahami isi cerita serta nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya.

Penelitian Sukarini et al. (2021) menunjukkan bahwa, penggunaan video animasi secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pratiwi et al. (2018) menegaskan bahwa, video animasi berbasis kearifan lokal mampu menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Nanda et al. (2017) menemukan bahwa, media animasi interaktif meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD. Video animasi juga terbukti memiliki potensi besar dalam menunjang keterampilan menyimak, menulis, dan menyampaikan gagasan secara efektif dalam

Bahasa Indonesia (Aryanata et al., 2020; Geni et al., 2020; Sari et al., 2024). Selain itu, Dewi et al. (2025) mengembangkan model pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis video animasi yang terbukti efektif secara praktis dan efisien. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa media video animasi tidak hanya sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital, tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Temuan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kajian mengenai media pembelajaran berbasis video animasi masih terbatas, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Sejauh ini, belum ada penelitian yang secara spesifik menelaah pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk memberikan alternatif strategi pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Kebaruan penelitian ini tidak terletak pada penggunaan media video animasi semata, melainkan pada penerapannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar pada materi Bab 6 "Cinta Indonesia" di SD Gugus IX Kintamani. Selain itu, penelitian ini menguji efektivitas media video animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa menggunakan desain eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan kelompok kontrol sehingga menghasilkan bukti empiris yang lebih kuat dibandingkan penelitian deskriptif maupun pengembangan media. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian media pembelajaran, tetapi juga kontribusi praktis bagi guru dalam mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Bab 6 "Cinta Indonesia" pada siswa kelas V SD Gugus IX Kintamani serta pengujian pengaruhnya terhadap hasil belajar menggunakan desain *quasi experiment*. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media video animasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian Sari dan Yatri (2023) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar secara signifikan. Temuan serupa juga diperoleh Situmorang et al., (2024) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia setelah penerapan media video animasi. Namun, penelitian yang secara khusus menguji pengaruh video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Gugus IX Kintamani belum pernah dilakukan.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang berhasil diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan literasi siswa Indonesia masih berada pada kategori kurang memuaskan berdasarkan data Asesmen Nasional.
2. Dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional berupa metode ceramah dan tanya jawab tanpa menggunakan media video animasi yang berpusat pada guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.
3. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang variatif dan menarik.
4. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.
5. Hasil belajar siswa kelas 5 dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Gugus

IX Kintamani masih belum optimal.

6. Kesulitan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik bagi siswa.
7. Rendahnya antusiasme dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia.
8. Ketidaksesuaian antara karakteristik siswa generasi digital dengan pendekatan pembelajaran tradisional yang masih diterapkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Gugus IX Kintamani. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif sesuai Taksonomi Bloom Revisi, khususnya pada tingkat kemampuan mengingat (C1), mengaplikasikan (C3), dan mengevaluasi (C5). Pembatasan ini dilakukan agar penelitian lebih terarah dan fokus pada pengukuran kemampuan berpikir siswa setelah memperoleh perlakuan menggunakan media video animasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan dalam latar belakang, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini, yaitu : apakah terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 5 sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah diuraikan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoretis dan secara praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi siswa dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna, meningkatkan motivasi dan minat belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta membantu memahami konsep-konsep bahasa yang abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi yang disajikan dalam video animasi.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia, mendorong

guru untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, serta meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi kepala sekolah dalam mengambil kebijakan terkait pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah. Penelitian ini juga dapat mendorong kepala sekolah untuk menyediakan fasilitas dan sarana prasarana yang mendukung implementasi media pembelajaran inovatif, serta mengadakan program pelatihan dan pengembangan kompetensi guru dalam bidang teknologi pembelajaran.

