

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan (Viranny, 2024). Dalam konteks pembelajaran, metode tradisional seringkali tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan siswa yang semakin beragam dan dinamis. Siswa saat ini tidak hanya memiliki akses keinformasi melalui buku teks atau pengajaran langsung di dalam kelas, tetapi juga dapat mengeksplorasi berbagai sumber belajar baik melalui internet, video, dan aplikasi pendidikan. Hal ini menciptakan tantangan baru bagi pendidik untuk merancang pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital.

Berdasarkan hal tersebut, banyak sekali strategi baru yang muncul dalam pembelajaran seperti strategi *microlearning*. *Microlearning* merupakan suatu strategi dalam merancang konten belajar menjadi segmen-segmen kecil dan terfokus. *Microlearning* merupakan sebuah metode pembelajaran dengan skala kecil dimana konten (*object learning*) dirancang menjadi segmen-segmen kecil melalui ragam format media, sehingga informasi yang tersedia menjadi “*short content*” yang memungkinkan seseorang secara cepat memahami konten dan memungkinkan untuk belajar dimana dan kapan saja melalui perangkat teknologi, informasi dan komunikasi (Nugraha dkk., 2021). *Microlearning* dapat membuat konten pembelajaran lebih mudah dipahami dan dapat diingat dalam waktu yang

lama, selain itu juga *microlearning* dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Khairatun dkk., 2024).

Penyampaian pembelajaran *microlearning* bisa dalam bentuk video pembelajaran, *podcast*, *blog*, info grafis, kuis, dan visual lainnya. Salah satu media pembelajaran *microlearning* dapat berupa video animasi yang memuat konten pembelajaran dengan durasi singkat, hal ini termasuk ke dalam proses pembelajaran *e-learning* yang lebih efektif dikarenakan konten belajar dibuat dengan durasi singkat, tidak hanya menyajikan teori saja melainkan menyajikan teori beserta dengan gambar, dan dapat diakses sewaktu-waktu dibutuhkan. *Microlearning* dalam bentuk video animasi juga lebih praktis dalam segi pemakaian, lebih terjangkau, kemudian video animasi pembelajaran yang dirancang dengan baik tentunya akan lebih konsisten dalam penyampaian sebuah materi pembelajaran (Sugiyarti & Sukasih, 2024).

Pendidikan menjadi sebuah pilar utama dalam membangun sebuah bangsa yang kuat dan berdaya saing. Ki Hajar Dewantara sebagai bapak pendidikan Nasional Indonesia mengatakan bahwa pendidikan merupakan tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksud dari pendidikan yaitu pendidikan bukan hanya sekedar transfer pengetahuan, tetapi juga merupakan proses pembentukan karakter dan pengembangan potensi dalam diri. Kemajuan perkembangan suatu bangsa sangat ditentukan oleh keadaan pendidikan yang dilaksanakan oleh bangsa tersebut (Nurrijal, 2024). Melalui pendidikan, generasi muda dilatih untuk mengembangkan potensi diri, berinovasi, dan beradaptasi dengan perubahan-perubahan yang terjadi di lingkungan sekitar. Sistem

pendidikan yang baik, suatu bangsa dapat melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas, yang nantinya akan mengambil peran untuk kemajuan ekonomi, sosial, dan budaya (Berlianti dkk., 2024).

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran semakin lama semakin bertambah banyak jenisnya, serta memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas. Kemajuan teknologi, berbagai jenis media yang sebelumnya terbatas buku teks dan papan tulis kini telah berkembang menjadi berbagai format yang lebih interaktif dan menarik. Pemanfaatan teknologi digital yang semakin canggih, harus didukung oleh regulasi yang memadai sehingga dapat memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri kapan saja dan dimana saja dengan aman dan nyaman (Kusuma dkk., 2023). Peraturan Mendikbudristek No.12 Tahun 2024 tentang kurikulum pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah, tercantum pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yaitu:

“Pendidikan nasional berusaha untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Langkah ini bertujuan untuk memperluas akses belajar, meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa, serta membuat pembelajaran lebih adaptif terhadap kebutuhan abad ke-21. Perkembangan teknologi, diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan yang relevan dan mencapai prestasi yang lebih tinggi.”

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan telah membawa perubahan yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan, pada era ini masyarakat tidak asing lagi dengan teknologi dan bahkan tidak sedikit masyarakat memanfaatkan teknologi dalam menunjang kehidupan.

Proses pembelajaran dikelas merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah jenjang pendidikan, guru memiliki peran penting dalam mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami dengan baik oleh siswa. Pembelajaran dikatakan efektif apabila mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang efisien dan relevan dengan kebutuhan siswa. Penggunaan media yang beragam ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing (Nova dkk., 2024)

Penting bagi guru dalam proses pembelajaran untuk mengintegrasikan berbagai media dalam satu kesatuan, sehingga dapat memenuhi gaya belajar siswa. Misalnya, siswa yang lebih suka visual akan lebih tertarik pada video animasi, sementara siswa yang lebih kinestetik lebih suka berinteraksi dengan kuis atau simulasi. Dalam konteks pendidikan Seni Budaya, penerapan *microlearning* dapat memberikan dampak yang signifikan.

Seni Budaya mencakup berbagai aspek, termasuk seni visual, seni pertunjukan, dan budaya lokal. Menggunakan strategi pembelajaran *microlearning*, materi seperti teknik melukis, alat musik, dan tari daerah dapat disampaikan dalam bentuk modul-modul kecil yang fokus (Baskaran dkk., 2024). Misalnya, sebuah video animasi yang menjelaskan langkah-langkah dasar menggambar dapat diikuti dengan kuis yang menguji pemahaman siswa tentang teknik yang telah dipelajari. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memungkinkan mereka untuk langsung melihat aplikasi praktis dari apa yang mereka pelajari (Wibawa & Solihatin, 2024).

Media pembelajaran berbasis video animasi mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena tersedianya media yang menarik dan interaktif. Sarana pembelajaran ini sangat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru. Misalnya, informasi yang didapat anak melalui video animasi yang menjelaskan konsep konsep sulit dengan cara yang lebih mudah di pahami (Amelia dkk., 2024). Selain memberikan informasi yang menarik, media video animasi juga akan meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong mereka untuk terus mencari tahu lebih banyak informasi.

Video animasi pembelajaran yang berbasis *microlearning* merupakan bentuk pembelajaran dengan memuat konten belajar dalam skala kecil, dimana konten pembelajaran dibuat menjadi segmen-segmen kecil sehingga informasi atau materi yang disampaikan menjadi lebih singkat tetapi jelas setiap topiknya dan juga memungkinkan siswa cepat memahami materi yang dikemas dalam konten tersebut, serta memungkinkan untuk belajar dimana saja dan kapan saja melalui sebuah perangkat teknologi.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara secara terbuka dengan Ibu Chentrika M. Swasti. S.Pd., yang dilakukan oleh peneliti pada 14 November 2024 diperoleh informasi bahwa, di SMPN 1 Sangalla sudah mulai menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, tetapi untuk penggunaan media seperti video animasi masih minim digunakan. Hal ini menjadi perhatian khusus, terutama dalam pembelajaran Seni Budaya di kelas VIII, yang merupakan salah satu mata pembelajran penting untuk mengembangkan kreativitas dan

apresiasi siswa terhadap berbagai bentuk seni dan budaya. Media pembelajaran yang diberikan oleh guru seperti menampilkan video pembelajaran yang masih berdurasi panjang, banyak diantaranya diambil dari *platform* seperti *youtube*. Kondisi ini menunjukkan bahwa terdapat kelemahan dalam pemilihan media dan penyajian materi pembelajaran. Guru masih belum memiliki video animasi pembelajaran berbasis *microlearning* sehingga cenderung membuat siswa kehilangan fokus serta minat pada suatu topik materi pembelajaran.

Media pembelajaran seperti buku teks dan papan tulis masih sering digunakan di SMPN 1 Sangalla. Dalam metode ini, guru bertindak sebagai sumber utama informasi, sementara siswa menerima informasi secara pasif. Pola penggunaan media ini sering kali membatasi keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Siswa cenderung lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru dan mencatat, tanpa banyak interaksi atau diskusi. Selain itu, media seperti buku teks tidak selalu mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Siswa yang lebih menyukai pembelajaran visual atau kinestetik mungkin kesulitan mengikuti pelajaran jika hanya disampaikan melalui media cetak. Hal ini mengakibatkan pemahaman materi yang tidak merata diantara siswa.

Waktu pembelajaran yang terbatas merupakan tantangan signifikan di SMPN 1 Sangalla dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Kondisi ini mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran di kelas, dimana waktu yang tersedia sering kali tidak cukup untuk menyampaikan seluruh materi secara mendalam. Keterbatasan waktu juga berdampak pada kemampuan siswa untuk memahami materi yang telah diajarkan, sehingga menyebabkan pemahaman yang

kurang dan sulit mengingat kembali informasi dikemudian hari. Mengatasi permasalahan diatas, dapat diperlukan strategi yang inovatif dalam pengelolaan waktu pembelajaran seperti, penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang dapat membantu efisiensi penyampaian materi. Misalnya, penggunaan video animasi berbasis *microlearning* yang menyajikan konten pembelajaran dalam segmen-segmen kecil dan mudah dicerna. Video animasi dapat merangkum kosep-konseps yang kompleks menjadi visualisai yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga dapat membantu guru dalam memanfaatkan waktu pembelajaran yang terbatas.

Penggunaan media dalam pembelajaran Seni Budaya, siswa diharapkan tidak hanya memahami teori, tetapi juga dapat menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam praktik. Seni Budaya mencakup berbagai aspek, seperti seni visual, seni pertunjukan, dan budaya lokal. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, seperti video animasi, dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih efektif dan dapat juga memperkenalkan budaya lokal dan seni tradisional. SMPN 1 Sangalla, yang terletak di daerah yang kaya akan budaya, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa lebih mengenal dan menghargai warisan warisan budaya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, usaha yang dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan video animasi pembelajaran yang memanfaatkan strategi *microlearning*. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Ditinjau dari fasilitas sekolah di SMPN 1 Sangalla, yang

lengkap berupa komputer, laptop, *wifi*, dan proyektor. Maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa video animasi berbasis *microlearning* pada mata pembelajaran Seni Budaya. Sehubungan dengan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Video Animasi Berbasis *Microlearning* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Sangalla”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan pengembangan video animasi berbasis *microlearning* pada mata pembelajaran Seni Budaya kelas VIII di SMPN 1 Sangalla ?
2. Bagaimana desain pengembangan video animasi berbasis *microlearning* pada mata pembelajaran Seni Budaya kelas VIII di SMPN 1 Sangalla.
3. Bagaimana tingkat validitas dan kepraktisan video animasi berbasis *microlearning* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII di SMPN 1 Sangalla?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka secara umum tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan pengembangan video animasi berbasis *microlearning* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII di SMPN 1 Sangalla.

2. Mendeskripsikan desain pengembangan video animasi berbasis *microlearning* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII di SMPN 1 Sangalla.
3. Mendeskripsikan tingkat validitas dan kepraktisan video animasi berbasis *microlearning* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII di SMPN 1 Sangalla.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Khususnya mata pelajaran Seni Budaya dan menambah media pembelajaran serta memberikan sumbangan terhadap perkembangan teknologi dalam pendidikan dan pembelajaran.

2. Manfaat secara Praktis

- a. Bagi guru

Guru akan mendapatkan manfaat dari penggunaan video animasi pembelajaran dan juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa dengan singkat, dan jelas serta dapat menambah wawasan guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi.

- b. Bagi siswa

Penggunaan video animasi dapat membantu siswa dalam belajar terutama dalam memahami materi materi pembelajaran Seni Budaya,

memberikan suasana belajar yang menarik, meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Media pembelajaran berupa video animasi dapat dijadikan sebagai literatur media pembelajarn di sekolah dan juga menambah sumber alternatif belajar baru khususnya pada pembelajaran Seni Budaya.

d. Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu dapat mengembangkan wawasan pengetahuan dan juga menambah pengalaman baru dalam mengembangkan video animasi pembelajaran berbasis *microlearning*.