

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Video

a. Pengertian Video

Video adalah teknologi yang telah membawa revolusi besar dalam berbagai aspek kehidupan kita, mulai dari hiburan hingga pendidikan. Kata video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata “*vidi*” atau “*visum*” yang berarti “melihat” atau “mempunyai Penglihatan”. Istilah ini sangat tepat, karena video memungkinkan kita untuk melihat dan mengamati peristiwa atau konten yang sebelumnya hanya bisa di bayangkan. Video adalah suatu bentuk media visual yang menggabungkan gambar bergerak dan suara (Ruswan dkk., 2024). Media video merupakan salah satu jenis media audio visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak dengan suara yang disesuaikan dengan isi gambar tersebut. Peran video adalah sebagai penyaji informasi (Yuanta, 2020).

Video memainkan peran penting dalam berbagai industri. Dalam bidang hiburan, video digunakan untuk produksi film, acara televisi, dan video musik. Industri ini terus berkembang dengan munculnya berbagai *platform streaming* seperti *youtube*, dan *nefflik* yang menyediakan akses yang mudah ke konten video dari seluruh dunia. Pada bidang pendidikan, video digunakan sebagai media bantu pengejaran efektif, memungkinkan

siswa untuk belajar melalui demonstrasi visual dan mendukung berbagai gaya belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa video merupakan gabungan dari gambar bergerak dengan suara yang dikemas dalam suatu media dan berperan sebagai alat bantu penyampaian informasi.

b. Jenis Jenis Video

Video, sebagai media komunikasi visual, memiliki berbagai jenis yang masing-masing dirancang untuk memenuhi tujuan dan audiens yang berbeda (Oluwaseun dkk., 2024). Setiap jenis video menawarkan keunikan dan manfaatnya tersendiri dalam menyampaikan informasi dan hiburan. Berikut beberapa jenis video:

1. Video tutorial

Video tutorial adalah jenis video yang dirancang untuk memberikan panduan langkah demi langkah tentang cara melakukan sesuatu. Video ini sering digunakan dalam konteks pendidikan dan pelatihan, membantu penonton memahami proses atau teknik tertentu dengan lebih baik. Tutorial dapat mencakup berbagai topik, mulai dari memasak hingga penggunaan perangkat lunak.

2. Video dokumenter

Video dokumenter adalah jenis video yang menyajikan laporan faktual tentang peristiwa, individu, tempat, atau isu tertentu. Video ini sering kali menggabungkan wawancara, rekaman langsung, dan narasi

untuk menyampaikan informasi yang mendalam dan komprehensif. Dokumenter digunakan untuk tujuan pendidikan, informasi, dan advokasi.

3. Video animasi

Video animasi adalah video yang dibuat menggunakan teknik animasi, baik itu animasi 2D atau 3D. Video animasi sering digunakan untuk menjelaskan konsep yang kompleks atau abstrak dengan cara yang mudah dipahami. Selain itu, animasi juga digunakan dalam konten hiburan seperti film animasi dan acara TV anak-anak.

4. Video promosi

Video promosi adalah jenis video yang dirancang untuk mempromosikan produk, layanan, atau merek. Video ini biasanya singkat dan menarik, dengan tujuan untuk menarik perhatian audiens dan mendorong tindakan tertentu, seperti pembelian atau pendaftaran. Video promosi sering digunakan dalam kampanye pemasaran digital.

5. Video interaktif

Video interaktif adalah jenis video yang memungkinkan penonton untuk berinteraksi dengan konten melalui pilihan dan kontrol yang tersedia. Video interaktif sering digunakan dalam e-learning dan pelatihan untuk meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran. Penonton dapat memilih jalur cerita, menjawab pertanyaan, atau mengatur tampilan sesuai preferensi mereka.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa video memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam menyampaikan informasi dan pesan. Setiap jenis video memiliki keunggulan masing-masing, seperti kemampuan untuk menarik perhatian *audiens* melalui visual dan audio yang dinamis, mempermudah pemahaman materi yang kompleks melalui demonstrasi dan animasi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam.

c. Kelebihan dan Kekurangan Video

Video sebagai media dalam penyampaian informasi memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan dalam konteks penggunaannya, baik dalam bidang pendidikan, hiburan, pemasaran, maupun komunikasi.

1. Kelebihan Video

video memiliki kelebihan diantaranya, yaitu dapat menyampaikan informasi dengan visualisasi yang jelas dan menarik. Gambar bergerak dilengkapi dengan suara membuat penyajian informasi menjadi lebih hidup dan mudah dimengerti dibandingkan dengan teks saja. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang kompleks, di mana visualisasi dapat memberikan pemahaman yang lebih baik kepada penonton. Selain itu, video memberikan konten interaktif. Mudah diakses kapan saja dan dimana saja melalui koneksi internet, meningkatkan keterlibatan audiens, dan memberikan kemudahan dalam pembelajaran (Hafizah, 2020).

2. Kekurangan Video

Video memiliki banyak kelebihan tetapi juga memiliki kekurangan. Video ketergantungan pada teknologi Video ketergantungan pada teknologi, karena tidak semua orang memiliki akses ke perangkat yang kompatibel dan internet yang memadai, terutama di daerah dengan infrastruktur yang kurang baik. Ukuran file video yang besar dapat memakan banyak ruang penyimpanan dan memerlukan waktu lama untuk diunduh, terutama jika koneksi internet lambat (Dewayanti dkk., 2023).

Menurut beberapa definisi yang telah diuraikan diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa meskipun video memiliki kelebihan, video juga memiliki kekurangan. Kekurangannya adalah ketergantungan dengan perangkat lain untuk mengakses video tersebut, seperti komputer, tablet, atau *smartphone* yang mungkin tidak selalu tersedia atau mudah diakses oleh semua pengguna. Selain itu, penggunaan video dalam pembelajaran juga memerlukan infrastruktur yang memadai, seperti koneksi internet yang stabil dan perangkat lunak yang sesuai.

2. Video Animasi

a. Pengertian Video Animasi

Animasi diambil dari kata “*to animate*” yang memiliki arti menghidupkan dan menggerakkan. Pada media visual, animasi merujuk pada proses menciptakan ilusi gerakan dengan menyusun gambar atau *frame* yang sedikit berbeda (Genevarian, 2020). Video Animasi adalah jenis media visual

yang memanfaatkan teknik animasi untuk menyampaikan informasi atau cerita dalam format bergerak. Video animasi adalah bentuk media visual yang menggunakan teknik animasi untuk menyampaikan informasi, cerita, atau ide dalam format bergerak (Mauliana dkk., 2022).

Berbeda dengan rekaman video yang menangkap objek atau peristiwa secara langsung, video animasi menciptakan gambar dan karakter secara manual atau digital, yang kemudian digerakan untuk menghasilkan efek visual yang dinamis dan menarik. Video animasi menyediakan berbagai teknik yang dapat diterapkan, seperti animasi 2D, 3D, dan *stop motion*. Setiap teknik memiliki keunikan dan karakteristik tersendiri, yang memudahkan pembuat video memilih metode yang sesuai dengan pesan atau informasi yang akan disampaikan.

Menurut beberapa pendapat yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah media visual yang menggabungkan gambar bergerak dengan suara yang disesuaikan, seperti suara percakapan atau dialog, untuk menciptakan kesan bergerak dan mendukung pergerakan gambar.

b. Fungsi dan Manfaat Video Animasi

Video animasi telah menjadi alat yang sangat efektif dalam pendidikan, menawarkan berbagai fungsi dan manfaat yang sangat penting dalam proses pembelajaran (Oktafiyana & Septiana, 2022). Seringkali dalam pembelajaran banyak siswa yang tidak atau kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru atau pembentukan kompetensi yang diberikan pada siswa,

dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal dalam proses pembelajaran.

Menurut Akbar (2023:20) animasi dalam multimedia memiliki fungsi yang tidak kalah penting yaitu:

“Animasi dapat menjelaskan suatu konsep yang kompleks sehingga pengguna dapat lebih mudah untuk memahami suatu topik. Misalnya menjelaskan proses perubahan atau terjadinya fenomena alam. Selain itu, animasi dapat meningkatkan daya tarik pengguna multimedia yang berefek pada peningkatan interaktivitas pengguna multimedia.”

Menurut Fitri (2024) video animasi memiliki beberapa fungsi diantaranya :

1) Media Penyampaian Informasi

Video animasi berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Desain visual dan dinamis, informasi dapat disajikan secara jelas.

2) Visualisasi Konsep Kompleks

Video animasi mampu menggambarkan konsep-konsep yang sulit, dan kompleks dalam proses pembelajaran. Visualisasi ini dapat membantu siswa memahami alur dan interaksi antar elemen.

3) Penyampaian Ringkas dan Terstruktur

Video animasi biasanya dirancang untuk menyampaikan materi dalam durasi singkat, memecah informasi menjadi bagian-bagian kecil yang lebih mudah dicerna. Ini mendukung pendekatan *microlearning*.

4) Mendorong keterlibatan siswa

Elemen visual dan naratif yang menarik, video animasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Ketertarikan yang ditimbulkan mendorong partisipasi aktif.

5) Mendukung pembelajaran mandiri

Siswa dapat menonton video animasi kapan saja dan di mana saja, memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Ini sangat bermanfaat bagi siswa yang membutuhkan waktu lebih untuk memahami materi.

6) Interaktivitas dan umpan balik

Banyak video animasi kini dilengkapi dengan elemen interaktif, seperti kuis atau pertanyaan, yang memungkinkan siswa untuk menguji pemahaman mereka secara langsung dan mendapatkan umpan balik.

Video animasi dapat menyampaikan informasi secara ringkas dan terstruktur. Dalam pendidikan, sering kali siswa dihadapkan pada informasi yang berlebihan. Video animasi dapat membagi materi menjadi bagian-bagian kecil yang lebih mudah dicerna, sesuai dengan prinsip *microlearning*. Cara ini, siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri, mengulang bagian yang sulit, dan lebih mudah mengasimilasi informasi baru. Pendekatan ini sangat membantu dalam meningkatkan retensi pengetahuan, karena siswa dapat mengulang materi yang belum sepenuhnya dipahami (Romundza dkk., 2024).

Interaktivitas juga menjadi salah satu aspek penting dari video animasi. Banyak video pendidikan kini dilengkapi dengan elemen interaktif, seperti kuis, pertanyaan reflektif, atau tugas-tugas kecil yang mendorong siswa untuk berpikir kritis. Mengajak siswa berpartisipasi aktif, video animasi tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membantu siswa untuk

menginternalisasi konsep-konsep yang diajarkan. Umpan balik langsung yang diberikan melalui interaksi ini memungkinkan siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi.

Video animasi juga dapat menjangkau berbagai gaya belajar. Setiap siswa memiliki cara yang berbeda dalam menyerap informasi, dan video animasi dapat memenuhi kebutuhan ini dengan menggabungkan elemen visual dan audio (Biantoro, 2024). Siswa yang lebih suka belajar melalui visual akan mendapatkan manfaat dari grafik dan animasi, sementara mereka yang lebih responsif terhadap audio dapat memahami materi melalui penjelasan lisan yang menyertai video. Dengan pendekatan ini, video animasi menjadi lebih inklusif, menjangkau berbagai jenis siswa dalam satu format.

2. *Microlearning*

a. *Pengertian Microlearning*

Microlearning adalah pendekatan pembelajaran yang fokus pada penyampaian informasi atau materi pembelajaran dalam bentuk *bite-sized* atau potongan-potongan kecil yang mudah dicerna dan dipahami oleh siswa (Santi dkk., 2024). Pendekatan ini bertujuan untuk menyajikan konten pembelajaran dalam durasi singkat, biasanya dalam bentuk video, audio, atau teks yang dapat diakses dengan cepat. Konsep utama dibalik *microlearning* adalah memberikan informasi yang tepat dan relevan secara terfokus, sehingga siswa dapat belajar dengan cepat dan efisien. *Microlearning* juga merupakan metode pembelajaran yang terkait erat dengan *e-learning* dan memiliki ciri, diantaranya menempatkan segmen-segmen yang relatif kecil

dengan menggunakan perangkat komunikasi sehingga berpotensi mudah dipahami oleh pelajar, serta memfasilitasi belajar cepat dengan konten materi sebanyak waktu yang mereka butuhkan.

Peneliti dalam merancang dan mengimplementasikan *microlearning*, harus dipertimbangkan teori-teori pembelajaran yang mendukungnya. Teori pembelajaran kognitif, konstruktivis, sosial dan kolaboratif masing-masing memberikan wawasan yang berharga dalam mengembangkan pengalaman *microlearning* yang efektif dan bermanfaat. Dengan memadukan prinsip teori ini, sehingga dapat merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa, meningkatkan pemahaman, memperkuat ketrampilan, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang berarti. Menurut Nabila (2024) Beberapa contoh konten pembelajaran *microlearning* adalah sebagai berikut:

- 1) Video singkat, dapat berupa video pembelajaran, video animasi yang singkat dan padat, biasanya berdurasi 1 sampai 3 menit.
- 2) Infografis, grafis atau gambar yang memberikan informasi penting dengan jelas dan ringkas
- 3) *Podcast* atau audio singkat, materi yang disampaikan melalui audio singkat yang dapat diakses kapan saja

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *microlearning* merupakan cara penyampaian materi dalam bentuk yang lebih singkat bisa melalui video, audio dan lain sebagainya pembelajaran berbasis *microlearning* memiliki banyak kelebihan diantaranya seperti meningkatkan minat belajar dan partisipasi belajar, lebih mudah mengingat

pembelajaran, lebih praktis dan efisien, dapat menyesuaikan waktu dan kebutuhan. Serta pembelajaran berbasis *microlearning* juga memiliki kekurangan seperti misalnya tidak cocok digunakan untuk materi yang bersifat kompleks dan rumit, butuh waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan materi.

b. Karakteristik dan Kelebihan *Microlearning*

Microlearning merupakan pendekatan inovatif dalam dunia pendidikan yang berfokus pada materi dalam format kecil dan terfokus (Dariyadi, 2024). Pendekatan ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran modern, di mana waktu dan perhatian siswa terbatas. Berikut adalah karakteristik dan kelebihan dari *microlearning*:

1) Penyajian Konten yang Singkat

Salah satu karakteristik utama dari *microlearning* adalah penyajian konten yang singkat. Menurut Ariantini (2020) durasi materi biasanya berkisar antara 1 hingga 3 menit untuk format audio dan video, atau dapat disajikan dalam satu lembar untuk format gambar atau teks. Durasi yang singkat ini, siswa dapat dengan cepat memahami inti materi tanpa merasa ingin. Penyajian yang ringkas ini juga memudahkan untuk kembali dan melihat informasi kapan saja diperlukan.

2) Suasana Belajar yang Santai

Microlearning menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan fleksibel. Siswa dapat mengakses materi dari mana saja dan kapan saja, baik di rumah, di tempat kerja, atau saat dalam perjalanan. Kebebasan

untuk memilih waktu dan tempat belajar membantu mengurangi tekanan yang sering dialami dalam pembelajaran tradisional, sehingga peserta bisa merasa lebih nyaman dan fokus saat belajar.

3) Tepat Waktu dan Sesuai Kebutuhan

Microlearning dirancang untuk menjadi tepat waktu dan relevan dengan kebutuhan siswa. Materi yang disajikan dapat disesuaikan dengan konteks dan situasi yang dihadapi pembelajar. Pendekatan ini, pembelajar dapat mengakses informasi yang tepat ketika mereka mempersempitnya, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran. Misalnya, seorang profesional yang membutuhkan pengetahuan cepat tentang alat baru dapat dengan mudah menemukan dan mempelajari informasi yang relevan dalam waktu singkat.

Secara umum *microlearning* diterapkan pada *e-learning* untuk menyampaikan konten pembelajaran secara efektif dan mudah dipahami oleh siswa. Menurut Basith (2022) *microlearning* juga memiliki beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran berpusat pada siswa
- 2) Meningkatkan retensi pengetahuan
- 3) Waktu dan biaya lebih hemat
- 4) Belajar dimana dan kapan saja.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *microlearning* memiliki beberapa keunggulan saat digunakan dalam proses pembelajaran. *Microlearning* tidak hanya memfasilitasi materi secara

mendalam tetapi juga menyesuaikan dengan gaya belajar dan relevan dengan kebutuhan belajar siswa.

3. Mata Pelajaran Seni Budaya

Mata pembelajaran Seni Budaya merupakan salah satu mata pembelajaran yang ada disemua jenjang pendidikan, salah satunya adalah di jenjang SMP. Pembelajaran Seni Budaya diharapkan mampu membekali setiap siswa untuk memahami dan menghargai keberagaman budaya serta mengembangkan kreativitas. Mata pembelajaran Seni Budaya memiliki cakupan materi yang sangat luas sehingga berdampak pada ketidak pahaman siswa terhadap materi, sehingga proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik. Kondisi ini dialami oleh siswa kelas VIII SMPN 1 Sangalla.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran Seni Budaya adalah salah satu mata pembelajaran kurang menarik, dan membuat siswa mengantuk di dalam kelas. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi, dan metode pembelajaran yang konvensional, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan tidak menarik bagi siswa. Oleh karena itu diperlukan inovasi baru dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Maka di perlukan pengembangan media video animasi berbasis *microlearning* pada mata pembelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Sangalla. Materi yang akan dibuatkan media pembelajaran bertema “Alat Musik Tradisional” pada halaman “123” yang memuat Sub Tema “Angklung, Gamelan, Kolintang,

Sasando, dan Kendang” pada pertemuan kedua semester genap tahun ajaran 2024-2025 pada kelas VIII di SMPN 1 Sangalla.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Video animasi berbasis *microlearning* sangat membantu proses pembelajaran di kelas, banyak peneliti yang melakukan penelitian pengembangan video animasi berbasis *microlearning* seperti penelitian yang dilakukan oleh:

1. Roudotun Hasanah Harahap, R. (2024). “*Pengembangan Video Animasi Berbasis Microlearning pada Materi Keseimbangan Kimia di SMA Negeri 1 Dolok Sigompulon*” dapat disimpulkan bahwa Video animasi berbasis *microlearning* yang dikembangkan untuk materi keseimbangan kimia di SMA Negeri 1 Dolok Sigompulon memperoleh validasi sebesar 85,33% dengan kriteria sangat valid, dan respon siswa mencapai 92,43% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa konten dan desain video telah memenuhi standar kualitas yang tinggi serta dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Khairatun Nabila, K. (2024). “*Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Microlearning pada Materi Asam Basa di SMA Negeri 4 Wira Bangsa Meulaboh*” dapat disimpulkan bahwa video ini memperoleh validasi dengan rata-rata 83,5% yang dikategorikan sebagai sangat valid. Hal ini menandakan bahwa video animasi tersebut telah melalui proses pengujian yang ketat oleh para ahli dan dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, respon siswa mencapai 86,4% dengan kriteria sangat baik, yang menunjukkan bahwa siswa merasa

terbantu dalam memahami materi dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Tingginya persentase respon positif dari siswa ini dapat diatributkan pada berbagai aspek positif dari video animasi berbasis *microlearning*, seperti durasi yang singkat namun padat informasi, penggunaan visual yang menarik, serta penyampaian materi yang sistematis dan mudah dipahami.

3. Aritonang, R. (2022). “*Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Microlearning pada Muatan IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Panji*” dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis *microlearning* untuk muatan IPAS di SD Negeri 4 Panji dapat meningkatkan pemahaman siswa. Video ini memperoleh validasi dari para ahli sebesar 85,33% dengan kriteria sangat valid, dan respon positif dari siswa mencapai 92,43% dengan kategori sangat baik. Hal ini menandakan bahwa video animasi tersebut dinilai sangat efektif dan diterima dengan baik oleh siswa, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Penelitian ini berjudul “*Pengembangan video animasi berbasis microlearning pada mata pembelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Sangalla*” memiliki beberapa perbedaan signifikan dibandingkan dengan penelitian terdahulu. Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Roudotun Hasanah Harahap (2024), Khairatun Nabila (2024), dan Aritonang (2022), berfokus pada materi-materi sains dan teknologi diberbagai tingkat pendidikan dari SD hingga SMA. Sedangkan, penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Seni Budaya di

tingkat SMP, khususnya di SMPN 1 Sangalla, yang melibatkan berbagai aspek budaya, termasuk seni dan musik tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan apresiasi siswa terhadap budaya lokal melalui media pembelajaran yang inovatif, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep-konsep ilmiah yang kompleks.

Penelitian ini menggunakan video animasi berbasis *microlearning* yang dirancang khusus untuk mengajarkan seni budaya, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan video animasi untuk materi sains. Penelitian ini juga akan mengukur validasi dan respon siswa terhadap konten dan desain video animasi yang disesuaikan dengan mata pelajaran Seni Budaya, dengan harapan mencapai hasil yang serupa dalam hal keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian ini tidak hanya memperluas aplikasi video animasi berbasis *microlearning* ke bidang seni budaya, tetapi juga memberikan kontribusi baru dalam konteks pembelajaran di tingkat SMP.

C. Kerangka Pikir

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang dan canggih memiliki pengaruh yang sangat penting dalam berbagai bidang, khususnya dalam bidang pendidikan. Pengaruh teknologi menuntut dunia pendidikan untuk bisa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap peningkatan mutu dan kualitas pendidikan. Dalam pembelajaran Seni Budaya, teknologi dan informasi menawarkan berbagai peluang dan inovasi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Salah satu pemanfaatan yang

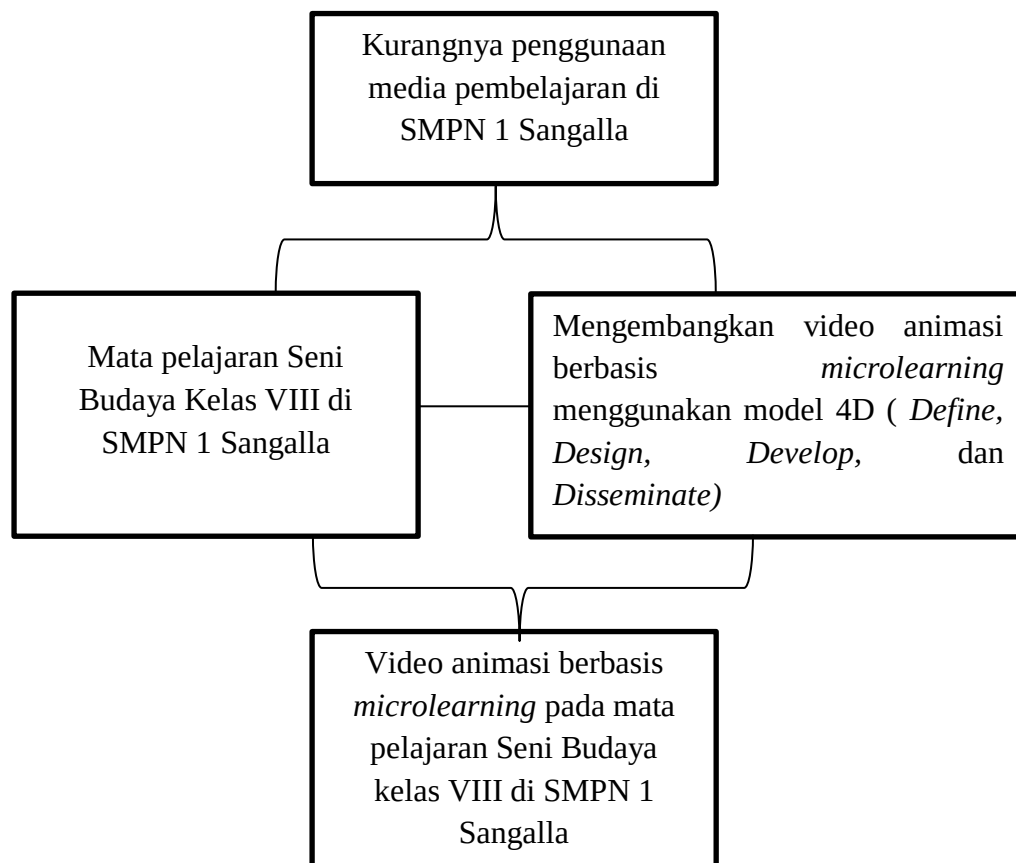
signifikan adalah penggunaan video animasi berbasis *microlearning* sebagai media pembelajaran.

Era digital saat ini, siswa lebih akrab dengan teknologi dan lebih tertarik pada media pembelajaran yang interaktif dan visual. Video animasi berbasis *microlearning* merupakan salah satu inovasi yang mampu memenuhi kebutuhan ini. Durasi Video 1 sampai 3 menit yang memuat informasi padat, video animasi ini dapat menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efisien dan menarik. Selain itu, penggunaan animasi dapat membantu visualisasi konsep-konsep Seni Budaya yang abstrak, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mengapresiasi materi yang diajarkan.

Pengembangan video animasi berbasis *microlearning* untuk mata pelajaran Seni Budaya juga dapat mengatasi beberapa tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran konvensional. Misalnya, keterbatasan waktu dalam jam pelajaran seringkali menjadi hambatan untuk menyampaikan materi secara menyeluruh, dan dapat disajikan dalam bentuk modul-modul singkat yang dapat diakses siswa kapan saja dan di mana saja.

Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri, mengulangi bagian yang sulit dipahami, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran Seni Budaya dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Melalui video animasi, siswa dapat diajak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya, dengan menambahkan kuis interaktif atau tugas kreatif yang dapat dikerjakan secara daring.

Pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Di SMPN 1 Sangalla, pengembangan video animasi berbasis *microlearning* pada mata pelajaran Seni Budaya dapat menjadi langkah inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Pengembangan Video Animasi Berbasis *Microlearning* di SMPN 1 Sangalla.