

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki pemahaman tentang keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat (Yuristia, 2018). Pengembangan kemampuan tersebut merupakan langkah dalam meningkatkan kualitas manusia sebagai sumber daya pembangunan.

Kurikulum sendiri merupakan hal yang sangat esensial dalam dunia pendidikan, dimana pendidikan menjadi ujung tombak kesuksesan dari suatu negara. Menurut (Mukhlison, 2006) pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan esensial dalam kehidupan, baik dalam konteks keluarga maupun dalam konteks bangsa dan negara. Pendidikan identik dengan kurikulum yang menjadi sarana pembentukannya. Selain itu, sebagai sarana pembentuk, kurikulum juga harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan. Dengan demikian, kurikulum dapat dianggap sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan.

Perkembangan kurikulum di Indonesia seiring dengan perkembangan sistem pendidikan di sekolah yang ada di Indonesia mengalami pembaruan-pembaruan mengikuti perkembangan dunia pendidikan yang semakin modern dan tentunya karena faktor perkembangan zaman. Kurikulum yang pernah berlaku di Indonesia yakni Kurikulum 1947 sampai Kurikulum Merdeka.

Baru-baru ini, pada tahun 2022 pemerintah mengubah kurikulum di sekolah dengan memperkenalkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka lahir karena beberapa hal, yaitu; 1) Keterbatasan kurikulum sebelumnya (Kurikulum 2013) yang dinilai masih terlalu padat dan terkadang kurang fleksibel dalam mengakomodasi keberagaman potensi dan kebutuhan siswa; 2) Kebutuhan untuk pengembangan

potensi siswa seperti mengembangkan kompetensi sosial, emosional, dan keterampilan lainnya; 3) Penyederhanaan pembelajaran, kurikulum dirancang agar lebih sederhana dan lebih relevan dengan konteks kehidupan nyata; 4) Penyesuaian dengan perkembangan teknologi dan industri; dan 5) Respons terhadap Pandemi COVID-19 yang mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan, mendorong adaptasi dalam proses belajar mengajar. Kurikulum Merdeka lahir sebagai respons terhadap tantangan dan kebutuhan pendidikan di Indonesia, yang diharapkan dapat menciptakan generasi yang lebih siap menghadapi perubahan zaman, teknologi, dan tuntutan global.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler dan kokurikuler. Kontennya dirancang sehingga siswa memiliki waktu yang cukup untuk mempelajari ide dan memperkuat kompetensi mereka. Guru dapat memilih berbagai perangkat pembelajaran untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa. Dilansir dari <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/> yang diakses pada tanggal 6 Juni 2024, kebijakan Kurikulum Merdeka yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) diambil dalam rangka pemulihan pembelajaran. Kurikulum Merdeka ini cukup berbeda dengan kurikulum-kurikulum sebelumnya karena lebih sederhana dan mendalam, memberikan “kemerdekaan” bagi satuan pendidikan dalam mengembangkannya, serta menghadirkan sistem pembelajaran yang lebih relevan dan interaktif.

Dilansir dari <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/> yang diakses pada 10 Desember 2024, ada tiga prinsip perancangan yang telah dirumuskan untuk Kurikulum Merdeka, yaitu: (1) Fokus pada muatan esensial; (2) Pengembangan karakter; dan (3) Fleksibel. Kurikulum Merdeka bertujuan untuk membentuk individu yang utuh dengan kemampuan dan karakteristik tertentu. Pengembangan kurikulum ini harus fleksibel, yang berarti guru dan lembaga pendidikan diberi kebebasan untuk mengubah, menambah materi pelajaran, dan menyesuaikan kurikulum dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, visi dan misi lembaga pendidikan, dan budaya dan kearifan lokal.

Pengembangan Kurikulum Merdeka selaras dengan perkembangan teknologi yang memegang peranan sangat penting dalam kehidupan manusia. Perkembangan

teknologi dalam dunia pendidikan menjadikan tantangan baru bagi guru, siswa, orang tua, serta pihak sekolah dan pemerintah dalam beradaptasi dengan teknologi yang ada. Misalnya saja penggunaan *platform* pembelajaran seperti Learning Management System (LMS), Zoom Meetings, Microsoft Teams, atau video pembelajaran dalam bentuk film dan animasi, dan lain-lain.

Faktor utama dari keberhasilan pembelajaran terletak pada efektivitas penerapan strategi belajar yang digunakan oleh guru dalam mengajar dan kualitas siswa dalam memproses pembelajaran. Salah satu komponen yang tak kalah penting pengaruhnya terhadap keberhasilan pembelajaran, yaitu pemilihan media pembelajaran (Moto, 2019). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif mampu mendukung guru mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih optimal, hal ini karena media pembelajaran dapat mempermudah proses penyampaian informasi, mempercepat pemahaman hingga meningkatkan minat serta antusiasme peserta didik terhadap materi ajar yang diberikan (Devega, 2019). Bahkan menurut (Tobamba, 2019) pemilihan media pembelajaran yang tepat berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran bukan hanya menjadi alat bantu, tetapi juga menjadi salah satu faktor kunci dalam mengoptimalkan pengalaman belajar peserta didik.

Media pembelajaran modern mengacu pada segala bentuk alat teknologi, aplikasi, dan *platform* yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Ini termasuk berbagai media digital seperti video pembelajaran, animasi interaktif, perangkat lunak pendidikan, *platform* pembelajaran daring, dan lain-lain. Media pembelajaran modern dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktif yang menarik. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal (Sapriyah, 2019). Penggunaan media pembelajaran modern memungkinkan guru dan siswa untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran secara lebih dinamis dan mendalam. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga membuka peluang baru dalam menyajikan informasi secara kreatif dan efektif.

Media pembelajaran juga memiliki beberapa keunggulan. Di antaranya 1). Pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa dan meningkatkan dorongan bagi peserta didik untuk belajar; 2). Makna bahan ajar menjadi lebih spesifik hingga peserta didik mampu memahami dan menguasai tujuan pembelajaran; 3). Metode pembelajaran lebih beragam sehingga peserta didik dapat melakukan berbagai kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang kerap kali digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar yaitu video pembelajaran.

Video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio visual berisi materi pembelajaran yang mencakup konsep, prinsip, prosedur, teori, aplikasi pengetahuan yang berguna untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru. Video pembelajaran berperan sebagai media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa. Animasi merupakan salah satu bentuk visual yang dapat bergerak dan dapat digunakan untuk menjelaskan materi yang sulit disampaikan secara konvensional. Animasi dapat diintegrasikan ke dalam media lain seperti video atau presentasi sehingga video animasi sangat cocok digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara langsung melalui buku.

Menurut Alfianti, A., Taufik, M., & Hakim, Z, R. dalam artikelnya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahya Keragaman Di Negeriku”. Media pembelajaran berbasis video animasi yang disusun bisa menjadi alat bantu untuk pendidik dalam memberikan penjelasan materi IPS, khususnya bahan ajar tentang keberagaman suku bangsa di Indonesia, serta bisa membuat materi tersebut lebih mudah dipahami oleh siswa.

Di dalam Kurikulum Merdeka, video animasi interaktif sangat cocok untuk digunakan pada Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), yang menekankan pada pengembangan karakter dan kompetensi siswa melalui pengalaman belajar yang relevan dan menyenangkan. Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila disingkat P5 dalam Kurikulum Merdeka adalah pembelajaran lintas disiplin ilmu dalam mengamati dan memikirkan solusi terhadap permasalahan lingkungan sekitar untuk menguatkan berbagai kompetensi dalam Profil Pelajar Pancasila. Tujuan dari P5 adalah menjadi terobosan untuk menciptakan pembelajaran yang fleksibel, meningkatkan motivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran

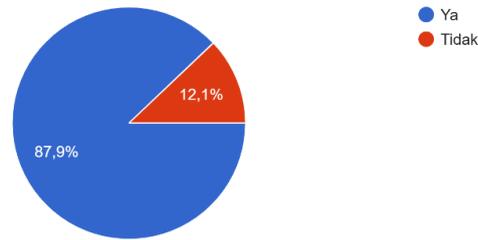
tatap muka, bergotong royong, berkreasi dan berekspresi untuk menghasilkan ide dan gagasannya melalui tindakan yang dapat berdampak bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar (Salikha, 2022). Dalam konteks ini, video animasi interaktif dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu tujuan Kurikulum Merdeka adalah agar peserta didik merasa termotivasi dan menikmati pendidikan. Video animasi interaktif menggunakan elemen visual, audio, dan narasi yang menarik untuk memotivasi peserta didik untuk belajar. Elemen interaktif, seperti pilihan yang memungkinkan peserta didik memilih cara bertindak atau menyelesaikan tantangan, juga dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Salah satu sekolah yang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka adalah SMKN 1 Dukuhturi Tegal sejak bulan Agustus 2022. Di SMKN 1 Dukuhturi Tegal, para guru ditantang untuk mengajarkan materi baru dalam kurikulum merdeka, yaitu Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Dari penerapan kurikulum merdeka ini, banyak problematika yang dihadapi oleh para pendidik dalam mengajar mata pelajaran tersebut dikarenakan kurangnya bahan ajar dan video pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal setelah mewawancarai narasumber, yaitu Ibu Suhati, S.Pd. selaku Koordinator Pelaksana Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SMKN 1 Dukuhturi Tegal, proses pembelajaran untuk Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SMKN 1 Dukuhturi Tegal saat ini adalah berbasis projek dan sosialiasi. Pembelajaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) SMKN 1 Dukuhturi Tegal menerapkan 3 tema, yang pertama Kearifan Budaya Lokal, Suara Demokrasi, dan Kebekerjaan. Tema Kebekerjaan adalah tema wajib yang ada di jenjang pendidikan SMA/SMK. Tema ini bertujuan agar peserta didik memahami karakteristik dan ruang lingkup dunia kerja sesuai dengan bidang keahliannya terutama untuk kelas XII yang akan segera memasuki dunia kerja. Berdasarkan survei kepada 33 peserta didik kelas XII Multimedia 87,9% memahami pentingnya mengenal dunia kerja di usia sekarang.

11. Saya memahami pentingnya mengenal dunia kerja di usia saya sekarang
33 jawaban

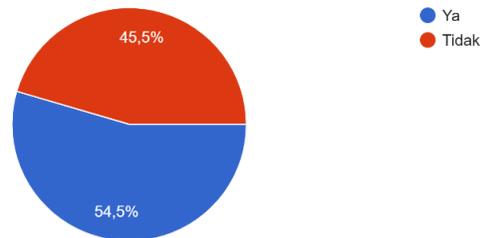


Gambar 1. 1 Hasil Kuesioner Pemahaman Peserta Didik Tentang Pentingnya Mengetahui Dunia Kerja

Remaja merasakan permasalahan karir pada tingkatan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dimana peserta didik memang disiapkan untuk bekerja setelah menamatkan pendidikannya. Sekolah Menengah Kejuruan yaitu lembaga pendidikan yang khusus melatih peserta didik dalam bidang keilmuan tertentu. Jadi mereka pada dasarnya memilih pekerjaan yang sesuai dengan bakat mereka. Kenyataannya ada beberapa peserta didik yang bingung dan belum yakin dengan profesi yang mereka pilih, salah satunya karena faktor eksternal seperti mengikuti teman dan dorongan dari orang tua (Yenes, Yusuf, & Afdal 2021).

Hasil survei di SMKN 1 Dukuhturi Tegal, 54,5% dari 33 peserta didik kelas XII Multimedia belum menemukan motivasi dalam pemilihan kerja yang sesuai potensi dan bidang keahlian. Hal ini menunjukkan bahwa kematangan karir peserta didik belum tercapai. Itulah mengapa tema Kebekerjaan dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) sangat penting dan diwajibkan untuk jenjang pendidikan SMA/SMK.

12. Saya belum menemukan motivasi dalam pemilihan kerja yang sesuai dengan potensi dan bidang keahlian saya
33 jawaban



Gambar 1. 2 Hasil Kuesioner Motivasi Peserta Didik Dalam Pemilihan Kerja

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) tema Kebekerjaan di SMKN 1 Dukuhturi Tegal dilaksanakan dengan mengunjungi berbagai tempat industri sesuai bidang keahlian, contohnya bidang keahlian Teknik Komputer Jaringan (TKJ) mengunjungi PT Omadata Padma Indonesia di Surabaya. Dalam kunjungan industri ini peserta didik memiliki kesempatan untuk melihat langsung bagaimana industri beroperasi, menerapkan apa yang mereka pelajari di kelas, dan merasakan lingkungan kerja yang sebenarnya selama kunjungan.



Gambar 1. 3 Kunjungan Industri ke PT Omadata Surabaya



Gambar 1. 4 Kunjungan Industri ke PT Omadata Surabaya (2)

Sedangkan sosialisasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dilaksanakan dengan metode presentasi dan ceramah menggunakan Power Point dengan mengundang beberapa tokoh berpengaruh dari luar sekolah. Pelaksanaan sosialisasinya dilakukan di aula sekolah dengan menggabungkan 3 kelas dengan kejuruan yang berbeda.



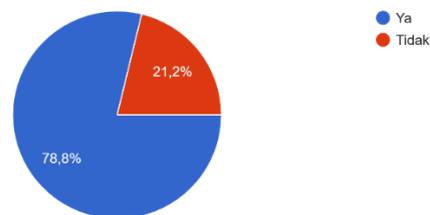
**Gambar 1. 5 Kegiatan Sosialisasi Proyek Penguatan Profil Pelajar
Pancasila**



**Gambar 1. 6 Sosialisasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila
Pengenalan Dunia Kerja**

Kekurangan dari proses pembelajaran melalui sosialisasi tersebut adalah tidak semua siswa dapat mencerna semua informasi yang diberikan dikarenakan pembelajaran berpotensi membosankan bagi beberapa siswa dan banyaknya jumlah siswa dalam satu kali pertemuan sehingga tidak dapat memfokuskan siswa untuk menyimak pembicara. Berdasarkan hasil survei kepada peserta didik yang berjumlah 33 orang, 78,8% menyatakan banyaknya siswa pada saat sosialisasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) membuat mereka tidak fokus menyimak pembicara.

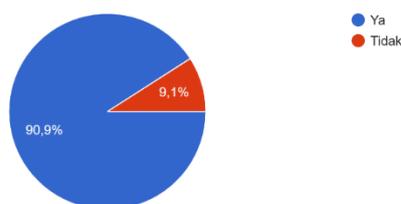
9. Terlalu ramai siswa pada saat sosialisasi P5 membuat saya tidak fokus menyimak pembicara
33 jawaban



Gambar 1. 7 Hasil Kuesioner Masalah Ke-1 Peserta Didik di Kelas

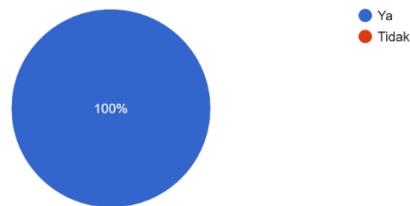
Pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan dampak yang sangat baik, tetapi jika tidak ada materi kontekstual yang relevan dengan proyek tersebut, hasilnya mungkin tidak optimal. Materi kontekstual sangat penting dalam memastikan bahwa proyek yang dilakukan siswa dapat menghubungkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dengan dunia nyata, serta membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan aplikatif. Tanpa konteks yang jelas, peserta didik mungkin kesulitan menghubungkan pengetahuan teoretis dengan aplikasi praktis. Misalnya, jika proyek tidak menggambarkan bagaimana teknologi atau teori yang diajarkan digunakan di dunia nyata, peserta didik dapat merasa kebingungan atau tidak tahu bagaimana mengimplementasikan pengetahuan mereka setelah proyek selesai. Hasil survei berikut menunjukkan 90,9% dari 33 peserta didik akan lebih memahami materi tentang Kebekerjaan jika ada penjelasan materi sebelum proyek dilaksanakan, kemudian 100% dari 33 peserta didik membutuhkan penjelasan materi Kebekerjaan sebelum proyek dilaksanakan, dan 97% dari 33 peserta didik akan lebih memahami materi ketika proyek berlangsung jika sebelumnya mempelajari materi terlebih dahulu. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya bekal materi sebelum peserta didik melakukan proyek ke tempat industri akan menambah wawasan dalam menjalankan proyek.

4. Saya akan lebih memahami ttg K3 dan karakteristik pekerjaan jika ada penjelasan materi sebelum proyek berkunjung ke tempat industri
33 jawaban



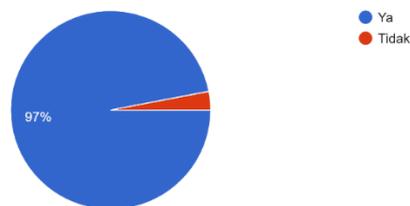
Gambar 1. 8 Hasil Kuesioner Masalah Ke-2 Peserta Didik

5. Saya membutuhkan penjelasan materi tentang kebekerjaan sebelum kegiatan berkunjung ke tempat industri
33 jawaban



Gambar 1. 9 Hasil Kuesioner Masalah Ke-2 Peserta Didik (2)

7. Pada saat kunjungan industri P5, saya akan lebih paham jika mempelajari terlebih dahulu tentang kebekerjaan di P5
33 jawaban



Gambar 1. 10 Hasil Kuesioner Masalah Ke-2 Peserta Didik (3)

Berdasarkan fenomena yang ada, peneliti tertarik untuk memfokuskan meneliti pengembangan video pembelajaran animasi interaktif 2 dimensi pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan materi Kebekerjaan di SMKN 1 Dukuhturi Tegal agar dapat menjadi video pembelajaran yang membantu siswa memahami tentang dunia kerja, macam-macam profesi yang sesuai dengan bidang keahlian, sistem kontrak dalam pekerjaan, dan lain-lain, serta membantu proses belajar mengajar di SMK 1 Dukuhturi Tegal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SMKN 1 Dukuhturi Tegal untuk materi Kebekerjaan yang berbasis Power Point pada sosialisasi membuat peserta didik tidak dapat menyimak dengan baik karena banyaknya peserta didik dalam satu kali pertemuan.

2. Kurangnya bahan ajar yang berisi tentang Kebekerjaan pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) untuk bekal peserta didik dalam memahami penjelasan materi sebelum melaksanakan proyek ke tempat industri.
3. Belum adanya pengembangan video pembelajaran animasi 2D sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SMKN 1 Dukuhturi Tegal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada:

1. Video pembelajaran yang akan dikembangkan berbasis animasi interaktif 2D yang akan difokuskan pada penggunaan prinsip redudansi, prinsip mobilitas, prinsip personalia, dan prinsip interaktivitas.
2. Video pembelajaran animasi interaktif 2D yang dikembangkan menggunakan metode Borg and Gall yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan menggunakan *software* Adobe Illustrator dan Adobe Animate yang akan diunggah di Google Classroom.
3. Video pembelajaran animasi interaktif 2D yang dikembangkan hanya diperuntukkan untuk kelas XII jurusan Multimedia di SMKN 1 Dukuhturi Tegal yang mempelajari materi Kebekerjaan pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah, yaitu: “Bagaimana mengembangkan sebuah video pembelajaran animasi interaktif 2D untuk Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SMKN 1 Dukuhturi Tegal?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis animasi interaktif 2D tentang materi Kebekerjaan agar dapat membantu proses belajar mengajar di SMKN 1 Dukuhturi Tegal.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini baik bagi mahasiswa, pendidik dan peserta didik SMKN 1 Dukuhturi Tegal adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan bermanfaat bagi dunia pendidikan. Dimana dapat mengembangkan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya pada media animasi interaktif 2D yang digunakan pendidik dalam pembelajaran materi Kebekerjaan pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).
- b. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai sebuah kontribusi kecil untuk Kementrian Pendidikan Budaya Riset dan Teknologi Republik Indonesia.
- c. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan acuan bagi peneliti peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, dengan adanya media pembelajaran animasi interaktif 2D dapat menjadi media pembelajaran alternatif pada Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dan membantu pendidik dalam melakukan proses belajar mengajar
- b. Bagi peserta didik, media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam belajar serta meningkatkan pemahaman peserta didik.
- c. Bagi peneliti, dapat melatih kemampuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi interaktif 2D.