

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman, teknologi semakin canggih. Hadirnya teknologi membawa dampak positif bagi dunia pendidikan. Teknologi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih efisien dan fokus sehingga proses pembelajaran lebih efektif (Mahmudah & Pustikaningsih, 2019). Keberadaan teknologi tentunya sudah mendominasi di berbagai masyarakat terutama pada remaja yang rata-rata memiliki pengetahuan teknologi yang baik. Teknologi yang berkembang dalam dunia pendidikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pola interaksi guru dan peserta didik (Apriasnyah *et al.* 2020). Sejalan dengan penelitian Widiyanto *et al.* (2021) yang mengatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan membawa perubahan yang cukup signifikan dalam aktivitas pembelajaran baik dari perubahan manajemen pengelolaan lembaga, metode pembelajaran serta gaya belajar peserta didik.

Faktanya, kebanyakan instansi pendidikan belum memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran. Meskipun teknologi dapat membantu proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan tidak monoton. Sejalan dengan pendapat Mukaromah (2020) yang mengatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran membantu untuk memunculkan gairah belajar peserta didik, menarik perhatian peserta didik, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton serta memudahkan peserta didik dalam menerima materi. Pembelajaran yang bersifat monoton akan menyebabkan peserta didik kurang memperhatikan pembelajaran sehingga peserta didik memilih

melakukan kegiatan lain yang lebih menyenangkan.

Ketercapaian pendidikan dapat dilihat dari peserta didik yang dapat menyelesaikan tugas dengan baik, dapat menerapkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari, serta dapat mengaplikasikannya (Azizah *et al.* 2022). Kemampuan tersebut tidak dapat terwujud jika hanya mengandalkan pembelajaran monoton tanpa adanya inovasi baru dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menjadi tantangan bagi guru untuk menciptakan kelas yang efektif, inovatif, dan menyenangkan. Guru dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar untuk menyampaikan informasi yang bertujuan agar peserta didik mudah untuk memahami materi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung (Mahmudah & Pustikaningsih, 2019). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memungkinkan peserta didik lebih termotivasi dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman, serta menarik perhatian peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Aliyyah *et al.* (2021) yang mengatakan bahwa masih rendahnya guru memanfaatkan media pembelajaran sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi khususnya pada pelajaran IPA. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan terhindar dari rasa bosan dan mengantuk.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA di UPT SMP Negeri 20 Gresik yang menunjukkan bahwa terdapat beberapa permasalahan saat peserta didik mengikuti proses pembelajaran. permasalahan yang dialami yaitu kurangnya

perhatian peserta didik terhadap pembelajaran sehingga guru kesulitan dalam mengkondisikan kelas. Permasalahan tersebut ditandai dengan hanya beberapa peserta didik yang fokus dengan pembelajaran sedangkan yang lainnya kurang memperhatikan pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga kurang menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Guru terkadang menggunakan media pembelajaran berupa benda konkret, *power point*, *CD* pembelajaran bahkan praktikum. Selain itu, guru sering menerapkan pembelajaran diskusi dan ceramah sehingga peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi. Hal ini sesuai dengan penelitian Santoso & Budiyo (2020) yang mengatakan bahwa peserta didik tidak menyukai pembelajaran IPA karena proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah sehingga menyebabkan peserta didik bosan dan kurang minat dalam pembelajaran IPA.

Permasalahan-permasalahan tersebut dapat diatasi dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satunya media pembelajaran berbasis video animasi. Video animasi merupakan media yang menampilkan suatu gambar yang dapat bergerak dan diiringi dengan musik yang telah diatur ritmenya yang berguna untuk menarik perhatian peserta didik dan membantu memahami pelajaran yang bersifat sulit (Farida *et al.* 2022). Media pembelajaran ini menyajikan gambar yang berupa sebuah animasi lucu yang dapat menarik perhatian peserta didik. Sejalan dengan penelitian Dewi & Negara (2021) yang mengatakan bahwa media video animasi layak digunakan pada pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA yang banyak menjelaskan fenomena alam sekitar. Hal tersebut ditandai dengan peserta didik yang lebih semangat belajar

saat menggunakan media video animasi.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran guna merangsang minat peserta didik sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk fokus dalam pembelajaran (Magdalena *et al.* 2021). Video animasi dapat menarik perhatian peserta didik dengan menampilkan gambar yang menarik sehingga peserta didik akan lebih fokus dalam pembelajaran. Proses pembelajaran dengan guru memberikan stimulus dapat berupa media pembelajaran akan berdampak pada peserta didik, seperti perhatian, mengikuti rangkaian pembelajaran dengan nyaman tanpa ada paksaan, serta antusias dalam memecahkan permasalahan. Sejalan dengan penelitian Ahdan *et al.* (2020) yang mengatakan bahwa media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik ditambah dengan adanya multimedia yang menarik akan menimbulkan kenyamanan dan kesenangan dalam melakukan proses pembelajaran. Peserta didik akan cenderung tertantang dalam mempelajari topik baru dan dapat memberikan pengalaman yang berbeda dibanding dengan pembelajaran yang monoton tanpa penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran juga harus memperhatikan kesesuaian dengan materi. Seperti halnya pada materi sistem ekskresi manusia yang merupakan pembelajaran bersifat teori yang tidak dapat dilihat secara langsung dengan indra penglihatan. Hal tersebut membutuhkan media untuk memvisualisasikan organ-organ ekskresi dan proses pengeluaran pada organ ekskresi. Sejalan dengan penelitian Miranda *et al.* (2022) yang mengatakan bahwa media video animasi efektif digunakan dalam pembelajaran materi sistem ekskresi manusia. Dibuktikan dengan peserta didik lebih mudah memahami materi sistem

ekskresi manusia yang disertai dengan gambar, pengertian, serta audio yang menjelaskan materi. Solusi tersebut dapat diatasi dengan media video animasi yang dapat memvisualisasikan organ ekskresi. Ditambah dengan animasi dalam media pembelajaran tersebut yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih fokus dengan pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif.

Penggunaan media video animasi dapat memvisualisasikan proses pengeluaran organ ekskresi yang tidak dapat dilihat secara langsung dengan indra penglihatan, sehingga peserta didik dapat menerima materi tersebut dengan jelas. Oleh sebab itu, dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Sistem Ekskresi Manusia”. Penelitian tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi sistem ekskresi manusia yang bersifat abstrak. Adanya media video animasi dapat memvisualisasikan proses pengeluaran organ ekskresi pada manusia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat ditarik identifikasi masalah pada penelitian sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga kurang menarik perhatian peserta didik.
2. Proses pembelajaran cenderung bersifat monoton sehingga guru kesulitan dalam mengkondisikan kelas.
3. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan dikatakan masih rendah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka dapat ditarik rumusan masalah pada penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi sistem ekskresi manusia?
2. Bagaimana respons peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka penelitian dilakukan dengan tujuan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi sistem ekskresi manusia.
2. Untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan, diharapkan penelitian dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbasis video animasi diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi.
2. Pengembangan media diharapkan dapat menambah informasi dan sebagai bahan referensi dalam memanfaatkan media pembelajaran.
3. Membantu guru dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media

video animasi sehingga membangkitkan perhatian peserta didik.

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka spesifikasi produk yang hendak dikembangkan sebagai berikut.

1. Sistem *editing* yang digunakan dalam pengembangan video animasi adalah sistem operasi berbasis *web*.
2. Materi yang digunakan dalam pengembangan video animasi adalah materi sistem ekskresi manusia pada bab IX kelas VIII semester II.
3. Video animasi berbentuk tampilan video audio visual disertai dengan gambar berupa animasi 2D yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *powtoon*.
4. Produk yang dikembangkan mengandung konten pembuka yang berisi apersepsi peserta didik, inti yang berupa isi materi, dan penutup berupa kesimpulan dan salam penutup.
5. Output yang dihasilkan berupa *MP4* yang dapat ditonton dengan *smartphone*, komputer, dan *laptop* yang terdapat pemutar video.
6. Suara karakter pada video berbeda-beda sehingga memiliki suara yang khas setiap karakter orang.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat peraga yang berguna sebagai perantara atau penghubung antara sumber informasi dengan penerima informasi baik berupa

manusia, benda atau alam sekitar yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep yang disampaikan oleh pendidik (Aghni, 2018).

2. Video Animasi

Video animasi merupakan media pembelajaran yang menggabungkan antara media audio dan media visual yang mampu menyajikan gambar secara jelas sehingga mampu memahami benda yang tidak dapat terlihat langsung dengan penglihatan secara langsung (Fitri, 2022). Video animasi seperti gambar yang dapat bergerak sesuai dengan durasi yang telah ditentukan oleh pengembang.

3. Sistem Ekskresi Manusia

Sistem ekskresi manusia merupakan proses pengeluaran zat sisa yang terdapat dalam tubuh manusia yang tidak dibutuhkan lagi. Sistem ekskresi meliputi keringat, urine, gas karbon dioksida, uap air, urea, asam urat, dan bilirubin (Legiawan & Agustina, 2021).