

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari segala hal berkaitan dengan alam, mulai dari gejala alam dengan serangkaian proses yang disebut dengan proses ilmiah serta dibangun atas dasar sikap ilmiah, dan juga menghasilkan produk ilmiah, Ilmu pengetahuan alam didalamnya tersusun dari tiga komponen penting diantaranya yaitu berupa teori, konsep, dan prinsip yang berlaku secara universal (Mulyadi et al., 2016). IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang konsep mengenai gejala alam dan berkaitan dengan kehidupan manusia serta mencakup objek kajian luas. Pembelajaran IPA menyajikan sebuah konsep nyata dengan apa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, penyajian tersebut lebih berpotensi dalam mengembangkan kompetensi berpikir siswa mengenai konsep IPA (Safitri et al., 2018)

Pelajaran IPA mempelajari materi-materi yang sangat berhubungan erat dengan masalah kehidupan sehari-hari, salah satu materi yang sangat berkaitan yaitu mengenai materi pencemaran lingkungan. Pada Materi tersebut siswa akan dipertemukan dengan berbagai macam permasalahan yang terdapat di lingkungan sekitarnya (Kartikawati et al., 2020). Masih banyak terdapat guru yang sering menggunakan metode konvensional, sehingga banyak siswa yang masih belum memahami terhadap materi yang disampaikan oleh guru, maka hasil yang diperoleh masih di bawah rata-rata siswa. Maka siswa semakin tidak semangat dalam belajar.

Kemampuan masing-masing siswa dalam menerima materi pelajaran IPA berbeda-beda, dalam pengelolaan kelas kurang efektif, masih banyak siswa yang sibuk dengan kegiatannya sendiri sehingga siswa akan cenderung tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan. Para guru perlu mengetahui adanya media pembelajaran yang kreatif untuk menarik minat siswa dalam belajar, sehingga siswa tidak merasa jenuh pada saat proses pemaparan materi (Iwan et al., 2016).

Media pembelajaran merupakan bahan atau alat yang membantu untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran juga termasuk media berupa alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pesan, dengan tujuan yaitu dapat menarik perhatian, minat, serta perasaan siswa dalam aktivitas belajar (Sugini & Basit, 2020). Media pembelajaran yang menarik akan mendorong siswa untuk semakin semangat dalam belajar (Latifah & Lazulva, 2020). Media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam menunjang pencapaian proses belajar siswa. Media pembelajaran yang baik, media pembelajaran yang relevan dengan tujuan, materi, serta kaitan dengan karakteristik anak didik dalam belajar (Yusnia, 2019)..

Videoscribe merupakan alat yang dapat membantu menjelaskan konsep rumit dalam sebuah materi pelajaran, menjadi lebih menarik dan terkesan menghibur. *Videoscribe* merupakan sebuah animasi video yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *sparkol VideoScribe* dengan teknik memasukkan gambar-gambar menarik yang telah disediakan didalam aplikasi tersebut (Meiliani & Arcana, 2019). Video berbasis animation drawing yaitu video animasi yang memberikan transisi

menggambar dengan icon-icon bergerak pada slide berupa papan tulis dilengkapi dengan penjelasan materi. Animasi tersebut dibuat dari serangkaian foto atau gambar-gambar gift yang disertai dengan transisi gerakan-gerakan kecil (Fakhri et al., 2015).

Media pembelajaran *videoscribe* dengan dilengkapi animasi menggambar dapat membantu menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa akan lebih tertarik pada materi yang diajarkan. Materi yang dipilih dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu materi SMP Kelas VII Semester 2 mengenai Pencemaran lingkungan. Materi tersebut terlihat lebih menarik jika diterapkan dalam media pembelajaran berupa animasi. Berdasarkan hal tersebut sesuai dengan permasalahan latar belakang, maka dilaksanakan pengembangan yang berjudul “***Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Animation Drawing Pada Materi Pencemaran Lingkungan***”.

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa kurang memperhatikan pembelajaran dikarenakan dalam penyampaian materi terlalu menonton, sehingga membuat siswa merasa bosan dan akan sibuk dengan sendirinya.
2. Media yang digunakan kurang menarik sehingga menjadikan siswa merasa bosan dalam belajar dan menjadi kurang memperhatikan penjelasan guru.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Videoscribe* berbasis *animation drawing* pada materi pencemaran lingkungan?
2. Bagaimana respons siswa terhadap media pembelajaran *Videoscribe* berbasis

animation drawing pada materi pencemaran lingkungan?

D. Tujuan

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Videoscribe* berbasis *animation drawing* pada materi pencemaran lingkungan.
2. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *Videoscribe* berbasis *animation drawing* pada materi pencemaran lingkungan.

E. Manfaat

1. Membantu guru untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dengan menjadikan media pembelajaran sebagai pedoman.
2. Pembelajaran yang disampaikan oleh guru akan lebih sistematis serta membantu guru dalam menyajikan materi lebih menarik dan menunjang kualitas Belajar siswa.
3. Bagi siswa akan lebih semangat dalam belajar, sehingga menjadikan siswa termotivasi dalam berfikir serta menganalisis materi yang disampaikan oleh guru.

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

1. Materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *Videoscribe* berbasis *animation drawing* adalah materi pencemaran lingkungan
2. Pengembangan media pembelajaran *Videoscribe* berbasis *animation drawing* dibuat dengan menggunakan aplikasi sparkol *Videoscribe*
3. Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran *Videoscribe* berbasis *animation drawing* yaitu model ADDIE

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang berupa atribut pembelajaran dalam menyampaikan sebuah pokok bahasan yang menjadikan perantara tenaga pendidik dengan anak didik didalam mekanisme pembelajaran (Fitriani et al., 2020).
2. *Videoscribe* merupakan salah satu video animasi yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe*, yang menjadikan sebuah tool atau alat yang sangat efektif untuk digunakan dalam menjelaskan konsep materi dengan model yang menarik dan menyenangkan untuk dipelajari (Meiliani & Arcana, 2019).
3. *Animation drawing* merupakan model animasi bergerak dengan metode menggambar pada papan tulis yang dilengkapi dengan icon-icon gift, yang didesain sesuai dengan materi yang disampaikan (Illiyin, 2018).