

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) secara mutlak merupakan pembelajaran menarik dan menyenangkan, serta melalui pembelajaran IPA peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai hal tentang lingkungan dan banyak hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran menarik dan menyenangkan dapat tercipta apabila suasana belajar terlaksana dengan perasaan senang, siswa tanpa ada tekanan atau paksaan serta ketersediaan media yang menarik. Kemampuan untuk menelusuri dan menjelaskan kebenaran suatu permasalahan dalam IPA berdasarkan fakta ilmiah.

Realita di lapangan memperlihatkan pembelajaran IPA cenderung mementingkan hasil belajar sehingga proses belajar penting dalam pembelajaran IPA justru hilang. Hal tersebut menyebabkan minat belajar siswa rendah. Minat belajar dengan hasil belajar saling berhubungan, apabila siswa memiliki minat belajar tinggi maka siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh dan mendapatkan hasil yang maksimal. Namun, apabila siswa mementingkan hasil belajar tanpa adanya proses belajar maka materi yang didapatkan siswa akan bersifat sementara atau hanya sebatas hafalan saja.

Berdasarkan penelitian Nesi & Akobiarek (2018) minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA dalam mengikuti proses pembelajaran masih tergolong rendah. Hal tersebut dikarenakan metode yang digunakan guru dalam pembelajaran masih metode ceramah, pembelajaran masih pasif dan berpusat pada guru. Siswa hanya

mendengarkan penjelasan dari guru sehingga siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran. Sehingga menyebabkan minat belajar siswa rendah (Nesi & Akobiarek, 2018). Penyebab rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran IPA juga dikarenakan kurangnya ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang di fasilitasi sekolah masih tidak digunakan secara optimal misalnya komputer, proyektor, dan LCD. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran dan minat untuk belajar sangat rendah. Sehingga hasil belajar siswa berada di bawah ketuntasan minimal. Proses belajar mengajar dalam mata pelajaran IPA akan berjalan secara efektif dan efisien apabila guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai sehingga hasil belajar siswa optimal (Hartini, Misbah, Dewantara, Oktovian, & Aisyah, 2017).

Guru yang kreatif yaitu guru yang bisa menggunakan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman dan IPTEK. Terutama dalam pembelajaran IPA yang abstrak misalnya materi pemanasan global. Materi pemanasan global termasuk materi abstrak dikarenakan pemanasan global merupakan kejadian yang tidak kasat mata sehingga tidak diketahui secara langsung proses terjadinya pemanasan global, namun penyebab dari pemanasan global ini sangat berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Materi akan mudah dipahami oleh siswa apabila dipraktekkan secara langsung, akan tetapi tidak semua materi dapat dilaksanakan menggunakan metode praktikum dikarenakan keterbatasan alat laboratorium, misalnya pada materi pemanasan global. Materi akan sulit dipahami jika siswa hanya membaca dan menghafal dari buku siswa saja. Kesulitan tersebut memerlukan media yang dapat memudahkan dalam menjelaskan materi pemanasan

global. Salah satunya dengan mengembangkan media video animasi berbasis plotagon sebagai alternatif dalam pembelajaran IPA pada materi Pemanasan Global (Zuhrowati, Abdurrahman, & Suyatna, 2018).

Penggunaan dan pengembangan media interaktif yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi salah satunya adalah multimedia interaktif. Multimedia yang dikenal saat ini yaitu gabungan antara teks, gambar, suara, video, dan animasi. Dengan berbantuan aplikasi plotagon penggunaan media pembelajaran memudahkan guru dalam menjelaskan materi serta memudahkan siswa dalam memahami penjelasan guru (Permatasari, Hendracipta, & Pamungkas, 2019). Penggunaan media video animasi berbantuan plotagon pada materi pemanasan global ini dapat mengatasi rasa bosan siswa dikarenakan menggunakan animasi yang menarik dan durasi yang singkat sehingga dapat menyebabkan minat belajar siswa meningkat.

Karakteristik materi pemanasan global yang dimasukkan ke dalam video animasi memerlukan aplikasi tertentu. Aplikasi pembuatan video animasi yang dapat memasukkan karakteristik materi pemanasan global yaitu plotagon. Aplikasi plotagon dapat membantu pengembangan media pembelajaran dikarenakan merupakan aplikasi *online* gratis yang dapat memungkinkan siapapun dapat membuat video animasi menggunakan aplikasi ini. Penggunaan aplikasi ini tidak memerlukan keterampilan khusus dalam pembuatan video animasi. Hanya membutuhkan waktu beberapa jam saja sudah dapat menghasilkan video animasi yang menakjubkan. Aplikasi ini dilengkapi fitur-fitur canggih yaitu pemilihan karakter, pemilihan tempat adegan, memberikan teks untuk membuat karakter dapat

berbicara. Aplikasi ini dilengkapi banyak karakter namun pengguna juga bisa memilih karakternya sendiri dengan menggunakan fitur wajah, rambut, pakaian, dan aksesoris. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan penambahan suara beserta musik. Karakteristik materi pemanasan global yang dimasukkan ke dalam video animasi memerlukan aplikasi tertentu. Aplikasi pembuatan video animasi yang dapat memasukkan karakteristik materi pemanasan global yaitu plotagon. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis plotagon ini menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna (Alwasilah, 2019).

Video animasi berbasis plotagon ini dapat diakses melalui *smartphone* dan juga desktop. Menurut Gámez & Cuellar (2019) aplikasi plotagon sangat cocok dalam dunia pendidikan dikarenakan guru dengan siswa dapat membuat video animasi secara mudah menggunakan aplikasi tersebut. Keterbaruan dari media video animasi yang dikembangkan yaitu dapat membuat karakter pembicara sendiri, memberikan audio, didukung dengan gerakan tubuh yang menarik, serta tulisan yang cukup jelas. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbantuan plotagon untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi pemanasan global.

B. Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran IPA yang dilakukan oleh guru lebih mementingkan hasil belajar daripada proses belajar.
2. Minat belajar siswa masih rendah.
3. Kurangnya ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran IPA yang menarik minat siswa.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis plotagon terhadap minat belajar siswa?
2. Bagaimana minat belajar siswa setelah diterapkan media video animasi berbasis plotagon?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis plotagon terhadap minat siswa?

D. Tujuan

1. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis plotagon terhadap minat belajar siswa
2. Mendeskripsikan minat belajar siswa setelah diterapkannya media video animasi berbasis plotagon.
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis plotagon terhadap minat belajar siswa

E. Manfaat

1. Siswa mudah memahami materi tentang pemanasan global
2. Siswa tidak mudah bosan dalam pembelajaran
3. Guru dapat menarik minat belajar siswa melalui media pembelajaran video animasi berbasis plotagon

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

1. Materi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis plotagon adalah Pemanasan Global

2. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan animasi plotagon
3. Jenis penelitian media video animasi berbasis plotagon yaitu menggunakan R&D

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran serta minat siswa untuk belajar (Tafonao, 2018)
2. Plotagon merupakan aplikasi yang dapat diunduh secara gratis yang dilengkapi berbagai karakter, pemilihan tempat adegan, penambahan suara, serta teks (Alwasilah, 2019).
3. Minat adalah rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal tanpa adanya dorongan (Ariyanto, 2016).