

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini merupakan salah satu bukti semakin besarnya perkembangan pola pikir manusia. Dalam dunia pendidikan, teknologi sangat dibutuhkan untuk pembuatan media pembelajaran gunanya untuk menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta menghemat waktu. Selain itu siswa dapat terfokus menyimak materi yang disampaikan dengan jelas dan meningkatkan minat, kemandirian belajar siswa dalam memahami serta mampu meningkatkan kemampuan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Menurut Arsyad (2006:4) penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu penggunaan media juga menjadikan suatu yang abstrak menjadi konkrit. Penggunaan media pembelajaran di kelas dapat mengoptimalkan, mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, membantu mempermudah penggunaan media pembelajaran khususnya video. Hal ini disebabkan sifat pembelajaran yang kompleks. Terdapat berbagai tujuan pembelajaran yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru. Oleh karena itu, agar

pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media, salah satunya video. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik seperti tayangan atau tampilan yang dihasilkan dari media pembelajaran siswa akan mudah mengingat dan menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Ekayani, 2017:2).

Media yang dikembangkan pada penelitian ini berupa video pembelajaran dikarenakan pada saat *study* pendahuluan siswa lebih tertarik belajar menggunakan tayangan seperti video pembelajaran dibandingkan hanya menjelaskan di papan tulis atau menjelaskan ppt. Disekolah tersebut telah tersedia fasilitas seperti lab komputer, *LCD Proyektor*, *speaker*. Namun fasilitas tersebut belum dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran. Untuk membantu siswa memahami materi Monera salah satunya dengan menggunakan animasi *Powtoon*.

Penggunaan animasi *Powtoon* dalam pembelajaran dapat mengatasi kesulitan guru dalam menjelaskan isi materi mengenai Monera yang banyak berisikan konsep-konsep yang harus di pahami oleh siswa. Materi Monera merupakan salah satu pokok bahasan yang wajib pada pembelajaran biologi. Pada materi Monera banyak menggunakan istilah-istilah ilmiah yang jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Untuk memahami materi monera perlu adanya media pembelajaran yang mendukung.

Animasi *Powtoon* merupakan program aplikasi bersifat online yang ada di internet. Animasi *Powtoon* berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran, sehingga berbagai macam gangguan yang

biasa muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung seperti rasa bosan dan jenuh dapat lebih diminimalisir. Menurut Dianawati (2018:46) animasi *Powtoon* dapat menjelaskan materi dengan fitur animasi yang di miliki diantaranya animasi kartun, tulisan tangan, penambahan suara, dan efek transisi yang bergerak, serta pengaturan waktu yang mudah. Untuk merencanakan materi video yang akan diproduksi, animasi *Powtoon* ini dilengkapi dengan berbagai pilihan karakter animasi, objek, latar belakang (*background*), dan suara.

Kelebihan animasi *Powtoon* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran yaitu mampu membantu siswa mengingat kembali (*Recall*) karena unsur media yang digunakan sangatlah beragam dan bervariasi meliputi unsur gambar bergerak animasi, gambar diam, audio, teks serta kartun yang unik sehingga menjadikan animasi *Powtoon* mampu memberikan ilustrasi secara lebih nyata sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Maka dengan adanya upaya tersebut, diharapkan kualitas proses pembelajaran akan menjadi lebih baik dan siswa dapat lebih termotivasi untuk mempelajari materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru (Fajar, 2017:111).

Berdasarkan wawancara dengan guru biologi, menyatakan bahwa rata-rata nilai ulangan harian siswa pada materi Monera adalah sebesar 65.00 yang artinya, nilai ini masih berada di bawah standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang diterapkan sekolah untuk mata pelajaran Biologi pada kelas X yaitu 75.00. Hasil belajar yang rendah ini menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat pemahaman konsep yang masih kurang terhadap materi yang disampaikan. Maka dari itu,

peneliti berpendapat bahwa siswa masih membutuhkan media lainnya selain PPT dan *text book* untuk menunjang pembelajaran materi Monera.

Adapun hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada siswa kelas X MIA 3 di SMA Negeri 2 kota Sungai Penuh yang berjumlah 30 siswa. Hasil pengisian *Googleform* menunjukkan bahwa 66,7% siswa menyatakan tertarik jika pelajaran Biologi menggunakan media audio-visual. 60% siswa menyatakan dengan adanya media audio-visual akan bermanfaat dalam memahami pelajaran Biologi dan 30% menyatakan sangat bermanfaat. Selain itu, 70% siswa menyatakan tertarik menggunakan animasi *Powtoon* sebagai media pembelajaran biologi. 60% siswa menyatakan setuju jika diterapkannya penggunaan animasi *Powtoon* dalam mendukung proses pembelajaran Biologi. Secara keseluruhan hasil analisis kebutuhan dapat dilihat pada lampiran 4.

Melihat hasil kuesioner tersebut, dapat dikatakan bahwa animasi *Powtoon* perlu dikembangkan. Beberapa alasan perlunya pengembangan animasi *Powtoon* antara lain fasilitas yang dimiliki siswa dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, animasi *Powtoon* dapat disalin ke laptop maupun gawai untuk dipelajari kapan saja dan dimana saja. Selain itu, dengan animasi *Powtoon* materi dapat dengan mudah dipahami siswa. Hal ini dikarenakan media dapat menarik minat siswa, mampu memotivasi siswa dalam belajar dan dapat membantu penguasaan konsep. Berdasarkan deskripsi yang telah dijabarkan maka peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan perangkat bahan ajar yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Materi Monera untuk SMA Kelas X”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dari pengembangan multimedia pembelajaran animasi *Powtoon* pada materi monera untuk SMA kelas X sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil pengembangan multimedia pembelajaran animasi *Powtoon* pada materi Monera untuk SMA kelas X?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan multimedia pembelajaran animasi *Powtoon* pada materi Monera untuk SMA kelas X?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui hasil pengembangan multimedia pembelajaran animasi *Powtoon* pada materi Monera untuk SMA kelas X.
2. Mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran animasi *Powtoon* pada materi Monera untuk SMA kelas X.

1.4 Spesifikasi pengembangan animasi *Powtoon* sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan dapat dijalankan secara *offline* dengan format *MP4*.
2. Dalam merancang animasi *Powtoon* menggunakan *Free Template*.
3. Memanfaatkan *dubbing* dalam penjelasan materi Monera.
4. Produk ini disajikan secara menarik dengan memasukan berbagai macam animasi, gambar, musik, *teks*, *dubbing* dan video.

5. Sajian animasi *Powtoon* dalam bentuk video meliputi tampilan awal, tujuan pembelajaran, apersepsi, materi, manfaat Monera di kehidupan sehari-hari, Latihan soal, dan profil peneliti.
6. Pengembangan penelitian animasi *Powtoon* dilakukan dengan menggunakan model 4D.
7. Multimedia pembelajaran animasi *Powtoon* dapat dibuka melalui komputer, laptop, gawai.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Mempermudah pemahaman siswa dalam mempelajari materi Monera dikarenakan dalam penyajian materi menggunakan berbagai animasi yang menarik dan gambar yang jelas.
2. Animasi *Powtoon* dapat menjadi lebih mudah di pahami guru dalam menyampaikan pembelajaran pada materi Monera untuk siswa kelas X SMA Negeri 2 kota Sungai Penuh.
3. Dapat dijadikan sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa dikarenakan mudah dalam mengoperasikan, salah satunya dapat diakses melalui Gawai.
4. Animasi *Powtoon* dapat digunakan oleh guru biologi sebagai salah satu media pembelajaran bagi siswa.

1.6 Asumsi dan Pembatasan Masalah

1. Asumsi pengembangan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:
 - 1) Diyakini bahwa animasi *Powtoon* dapat mempercepat pemahaman siswa.

- 2) Guru dan siswa dapat menggunakan animasi *Powtoon* tanpa adanya pelatihan.
 - 3) Animasi *Powtoon* memiliki kemampuan untuk menggabungkan audio visual dalam bentuk teks, gambar, dan animasi sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran.
 - 4) Siswa dapat mengakses animasi *Powtoon* dengan mudah melalui *youtube*.
2. Pembatasan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:
- 1) Hanya satu pokok materi yakni Monera.
 - 2) Materi dalam animasi *Powtoon* yang dikembangkan berisi Klasifikasi Monera, struktur, ciri-ciri dan peranan di kehidupan.
 - 3) Subjek uji pengembangan hanya di batasi pada siswa kelas X IPA SMA Negeri 2 kota Sungai penuh.
 - 4) Laptop yang dapat digunakan untuk menjalankan animasi *Powtoon*, antara lain: 1) Processor: *Quad Core Celeron*, 2) Ram: Minimal 1 GB, 3) VGA: *On Board*.
 - 5) Membutuhkan koneksi internet yang stabil.

1.7 Definisi Istilah

Untuk dapat memberi pemahaman yang sama dengan peneliti maka dapat digunakan istilah sebagai berikut:

1. Multimedia dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai media yang menampilkan teks, suara, grafik, video, animasi dalam sebuah tampilan yang terintegrasi dan interaktif (Munir, 2020:2).

2. Animasi *Powtoon* yang dimaksud dalam pengembangan ini adalah sebuah perangkat lunak yang diakses secara *online* dan digunakan sebagai media pembelajaran untuk presentasi dalam membantu guru memaparkan materi (Dianawati, 2018:46).
3. Materi Monera yang dimaksud dalam pengembangan ini yaitu terdiri dari Archebacteria dan Eubacteria.