

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu prioritas tujuan pembangunan nasional, karena melalui pendidikan akan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas dalam upaya menghadapi kehidupan yang penuh persaingan. Pendidikan merupakan upaya membentuk insan Indonesia yang cerdas, terampil, mandiri serta memiliki akhlak mulia. Oleh karena itu, upaya memperbaiki mutu pendidikan terus dilakukan baik melalui perbaikan kelengkapan fasilitas sekolah maupun perbaikan mutu pelayanan pendidikan di sekolah antara lain melalui pembenahan kurikulum, keterampilan tenaga pendidik dan proses belajar mengajar di kelas.

Berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas, guru yang menyampaikan materi dengan cara konvensional seperti hanya menggunakan media buku, peserta didik cepat merasa bosan, kurang termotivasi, dan tidak fokus pada pelajaran, sehingga tidak mampu memahami isi pembelajaran yang telah disampaikan. Maka dari itu, guru harus lebih terampil dalam menyampaikan pesan pembelajaran dengan cara yang menarik bagi peserta didik (Efendi, 2020:98).

Media pembelajaran menjadi salah satu elemen yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan secara umum dan tujuan pembelajaran di sekolah secara khusus. Adanya media pembelajaran akan mempermudah guru dalam menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga peserta didik juga mudah menangkap dan memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Maka dari itu, sangat dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mengantarkan pemahaman peserta didik kepada penyelesaian kendala

pembelajaran di kelas. Dalam hal ini, peran ICT di bidang pendidikan sangat dibutuhkan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan ICT.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication of Technology*) saat ini semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, para pendidik dituntut untuk mampu mengembangkan keterampilan dalam merancang dan membuat media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Sebagai salah satu teknologi dalam Pendidikan, ICT juga memiliki kecenderungan yang mampu mendorong minat peserta didik serta memberikan manfaat yang banyak terhadap proses pembelajaran. Namun kenyataan di lapangan, masih banyak proses pembelajaran yang belum menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (Rosdiana, 2018:74).

Menurut Apriyani (2017:126), kurang tepatnya media yang digunakan dalam pembelajaran mampu mempengaruhi motivasi peserta didik dalam belajar, sehingga menjadi salah satu permasalahan pembelajaran yang perlu segera ditemukan solusinya. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan ICT agar pembelajaran biologi menjadi lebih mudah dan menarik. Salah satu media berbasis ICT yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *motion graphics*.

Motion graphics adalah salah satu jenis video berbasis animasi yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. *Motion graphics* merupakan

media visual yang menggabungkan elemen-elemen seperti ilustrasi, animasi, fotografi, video dan musik menjadi kesatuan yang utuh. Bagi pendidikan, *motion graphics* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Selain itu, media *motion graphics* juga bersifat menarik karena adanya elemen animasi di dalamnya (Rusdiansyah & Leonard, 2020:141).

Berdasarkan kegiatan diskusi terfokus (*Focus Group Discussion*) yang diselenggarakan oleh Magister Pendidikan IPA Universitas Jambi bersama guru-guru biologi Sekolah Menengah Atas (SMA) dari beberapa kabupaten/kota di Provinsi Jambi, dapat ditarik kesimpulan bahwa kendala yang dialami guru dalam pembelajaran adalah kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang sesuai yang dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan bahan ajar kepada peserta didik dengan menarik dan efektif. Selain itu, forum diskusi dalam rangka kebutuhan penelitian pendidikan biologi pada jenjang SMA tersebut juga mengidentifikasi beberapa topik materi yang dianggap kompleks, salah satunya adalah materi animalia. Setiawati *et al.* (2017:48) juga mengemukakan bahwa animalia merupakan salah satu materi yang memiliki cakupan sangat luas karena meliputi hewan invertebrata dan vertebrata. Selain itu, kurangnya ketersediaan media untuk mendukung bahan ajar yang telah ada juga menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran animalia. Oleh karena itu, penting untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran untuk materi animalia.

Data yang didapatkan peneliti melalui kegiatan observasi terhadap 27 peserta didik kelas X MIPA 1 dan enam guru biologi di SMA Negeri 1 Kota Jambi juga menunjukkan bahwa materi animalia merupakan materi yang kompleks. Seluruh pendidik dan 96,3% peserta didik setuju bahwa animalia merupakan materi

yang tergolong kompleks. Data observasi juga menunjukkan adanya kendala yang dialami oleh pendidik dan peserta didik terkait dengan media pembelajaran. Sebanyak 85,2% peserta didik dan 50% pendidik menyatakan bahwa ketersediaan media pembelajaran animalia masih tergolong sedikit. Sementara itu, 92,6% peserta didik dan seluruh pendidik menyatakan bahwa diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih baik untuk materi animalia. Seluruh pendidik dan peserta didik juga menyatakan tertarik untuk menggunakan media pembelajaran *motion graphics* materi animalia (lampiran 11).

Penelitian Ridho (2017:93) menyatakan bahwa media berjenis animasi meningkatkan sikap positif peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan memahami materi yang disampaikan guru. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran *motion graphics* untuk memudahkan pembelajaran materi pengenalan animalia di kelas X.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *motion graphics* pada materi pengenalan animalia untuk peserta didik SMA kelas X?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *motion graphics* pada materi pengenalan animalia untuk peserta didik SMA kelas X?
3. Bagaimana penilaian guru terhadap media pembelajaran *motion graphics* pada materi pengenalan animalia untuk peserta didik SMA kelas X?
4. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran *motion graphics* pada materi pengenalan animalia untuk peserta didik SMA kelas X?

1.3. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran *motion graphics* pada materi pengenalan animalia untuk peserta didik SMA kelas X.
2. Menentukan kelayakan media pembelajaran *motion graphics* pada materi pengenalan animalia untuk peserta didik SMA kelas X.
3. Mendeskripsikan penilaian guru terhadap media pembelajaran *motion graphics* pada materi pengenalan animalia untuk peserta didik SMA kelas X.
4. Mendeskripsikan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran *motion graphics* pada materi pengenalan animalia untuk peserta didik SMA kelas X.

1.4. Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Materi dalam media ini adalah animalia pada semester genap kelas X Sekolah Menengah Atas.
2. Media yang dikembangkan merupakan video animasi berbasis vektor dengan jenis *motion graphics*.
3. Media ditekankan pada model kontekstual dengan adanya animasi yang menggambarkan materi pada dunia nyata (*real world*).
4. Media dibuat dengan aplikasi tingkat lanjut *Adobe After Effects* yang dapat dioperasikan secara profesional.
5. Media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari gabungan antara teks, gambar dan audio secara kompleks dan dinamis.

6. Media dikemas dalam format video yang dapat diakses melalui *smartphone*, laptop (PC) maupun televisi.
7. Media yang dikembangkan berdurasi 7 menit 57 detik.
8. *Font* yang digunakan dalam media adalah *Roboto family* dengan ukuran 30 - 120 pt.
9. Tokoh atau *avatar* yang digunakan dalam media adalah remaja penjelajah alam.

1.5. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini adalah:

1. Sebagai sumber belajar yang dapat mempermudah penyampaian materi pengenalan animalia untuk peserta didik SMA kelas X.
2. Meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik pada materi pengenalan animalia.
3. Meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi pengenalan animalia.
4. Menambah pengetahuan pendidik tentang media pembelajaran yang efektif untuk digunakan pada proses belajar mengajar dan membantu pendidik dalam menyampaikan konsep-konsep materi pengenalan animalia dengan menggunakan media yang dikembangkan.
5. Meningkatkan kreativitas peneliti dalam proses pengembangan media pembelajaran.

1.6. Asumsi dan Batasan Pengembangan

1.6.1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi dalam penelitian ini adalah:

1. Guru dan peserta didik mudah dalam mengoperasikan media *motion graphics* materi pengenalan animalia untuk kelas X.
2. Media *motion graphics* dapat menjadi alat bantu guru dalam mengajarkan materi pengenalan animalia untuk kelas X.
3. Media *motion graphics* materi pengenalan animalia dapat menjadi sumber belajar mandiri bagi peserta didik.

1.6.2. Batasan Pengembangan

1. Resolusi produk yang dikembangkan hanya sebatas 1080p untuk efisiensi alur kerja.
2. *Software* yang digunakan adalah *Adobe After Effects CC 2021*.
3. Penyebaran produk dilakukan melalui tautan, sehingga produk dapat diakses dengan lebih mudah.
4. Komponen materi yang disajikan dalam produk adalah karakteristik animalia, dasar pengelompokan animalia, filum dalam kingdom animalia beserta contohnya dan peranan hewan bagi kehidupan.

1.7. Definisi Istilah

1. *Motion graphics* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan teknik film dan desain grafis (Anita & Marisa, 2017:2). Pada penelitian ini, *motion graphics* adalah video pembelajaran berbasis animasi dua dimensi
2. *Adobe After Effects* adalah perangkat lunak profesional yang digunakan untuk membuat animasi atau menggerakkan grafis (Sagala, Nugraha, & Siskandar, 2020:155). Pada penelitian ini, *Adobe After Effects* adalah aplikasi komputer yang digunakan untuk membuat video pembelajaran *motion graphics*.

3. *Storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan naskah untuk keperluan visualisasi awal dari suatu film atau animasi (Binanto, 2010:255). Pada penelitian ini, *storyboard* adalah susunan sketsa yang digambarkan berdasarkan naskah untuk digunakan sebagai panduan visual dalam pembuatan media *motion graphics*.
4. Media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan dan mendapatkan pesan atau informasi mengenai materi pembelajaran (Afifah, Kurniaman, & Noviana, 2022:34). Pada penelitian ini, media pembelajaran adalah produk yang dikembangkan untuk guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan konsep materi pengenalan animalia kepada peserta didik.
5. Animalia adalah salah satu topik pembelajaran biologi yang membahas tentang hewan beserta karakteristik, klasifikasi dan peranannya bagi kehidupan (Simbolon, 2018:6). Pada penelitian ini, animalia adalah materi yang digunakan sebagai topik pembahasan dalam produk media pembelajaran yang dikembangkan.