

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini merupakan bukti semakin berkembangnya pemikiran manusia. Dalam dunia pendidikan, teknologi sangat dibutuhkan untuk menghasilkan media pembelajaran guna menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan menghemat waktu. Selain itu, siswa dapat fokus mendengarkan materi yang disampaikan dengan jelas dan meningkatkan minat siswa, kemandirian belajar dalam pemahaman dan kemampuan untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini adalah Kurikulum Merdeka, namun masih ada sekolah yang menggunakan Kurikulum 2013 yang fokus pada pengembangan kemampuan kreatif, inovatif, dan autentik guru dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan utamanya adalah membuat proses pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik, sehingga mereka dapat menggali potensinya sesuai dengan visi pendidikan nasional.

Salah satu faktor pendukung pembelajaran yaitu pengaruh yang berasal dari lingkungan sekitar dan desain-desain yang dilakukan dengan sengaja oleh pelaku-pelaku pendidik (Crismono, 2017:72). Kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh komponen-komponen pendidikan yaitu antara lain pendidik, siswa, sarana dan prasarana serta lingkungan. Pendidik merupakan komponen terpenting dalam proses pembelajaran karena pendidik berinteraksi langsung dengan siswa yang berkualitas adalah pendidik yang memiliki kompetensi pedagogik. Menurut Agustien *et al.*, (2018:19) Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan dalam

pengelolaan siswa. Pendidik juga dituntut memiliki kreativitas dalam pengembangan desain pembelajaran yang berkualitas dan inovatif serta aplikatif sesuai tuntutan pada era modern ini. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan sumber belajar.

Pemanfaatan perangkat media audio visual sebagai sumber belajar mempermudah penyampaian pengetahuan baru kepada peserta didik. Media tersebut berfungsi sebagai alat untuk mendemonstrasikan konsep, memperjelas pesan pembelajaran, dan memberikan penjelasan yang lebih konkret (Fauziah & Ninawati, 2022:6507). Pemilihan sumber belajar yang berkualitas akan sangat bermakna dan bermanfaat dalam pencapaian tujuan pembelajaran yaitu memberikan pemahaman yang mendalam terhadap siswa mengenai konsep-konsep Sains.

Kecanggihan teknologi yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar sesuai dengan perkembangan zaman saat ini adalah video animasi. Fungsi video animasi yaitu memperoleh gambaran yang jelas tentang hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik terlalu besar maupun terlalu kecil. Penggunaan video animasi dapat membantu siswa untuk mengkonstruksi konsep dari rumit menjadi sederhana, karena dapat memvisualisasikan dan memberikan gambaran yang jelas pada konsep proses sistem ekskresi manusia kepada siswa. Hal tersebut diperkuat oleh Purbayanti, dkk (2020:170) bahwa orang lebih tertarik belajar menggunakan media video dari pada belajar melalui media teks dan gambar diam.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA kelas VIII SMPN 22 Kota Jambi, diketahui bahwa kurikulum yang digunakan masih

kurikulum 2013. Salah satu materi yang menimbulkan kesulitan pemahaman bagi peserta didik adalah materi sistem ekskresi manusia. Materi ini melibatkan banyak konsep abstrak dan saling terkait, seperti pada proses pengeluaran zat-zat yang tidak diperlukan oleh tubuh, termasuk pengeluaran urine dan keringat. Guru mengalami kesulitan dalam menemukan media yang efektif untuk membantu peserta didik memahami materi tersebut. Media yang sudah digunakan oleh guru yaitu *power point*, kartu carta, gambar, poster dan media dalam bentuk video pembelajaran masih jarang digunakan.

Berdasarkan hasil kuesioner *Google Form* dari peserta didik, diketahui bahwa sebanyak 64,5% peserta didik menganggap sistem ekskresi sebagai materi yang sulit dipahami. Hal ini disebabkan oleh kompleksitas materi dan tahapannya, serta kurangnya efektifnya media pembelajaran yang digunakan. Dampaknya, proses pembelajaran dianggap kurang menarik dan peserta didik kurang antusias. Sarana pembelajaran di sekolah sudah cukup memadai dengan adanya proyektor, infocus, dan speaker, guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam memanfaatkan fasilitas tersebut untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan mampu memotivasi siswa.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang ada yakni mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membentuk konsep materi menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah video animasi. Penggunaan video animasi ini merupakan suatu cara yang disuguhkan kepada peserta didik sehingga peserta didik merasa tertarik karena menggabungkan visual dan audio. Menurut Oktarini, *et al* (2014:5) Media animasi adalah media yang menampilkan gambar

yang dapat bergerak dan menimbulkan suara sehingga melibatkan indera penglihatan dan pendengaran. Semakin banyak indra yang berperan dalam pembelajaran maka siswa semakin mudah mengingat dan memahami materi. Oleh karena itu, penelitian ini fokus pada pengembangan media pembelajaran berupa video animasi menggunakan aplikasi *Animaker*. Aplikasi *Animaker* ialah salah satu media pembelajaran video berplatform animasi yang mudah untuk dibuat dan digunakan oleh tenaga pendidik. Media pembelajaran ini sangat baik sebab dapat membuat berbagai materi pada bidang studi (matematika, biologi, bahasa dan lainnya) mulai dari tingkat PAUD sampai dengan tingkat SMA, sesuai dengan kebutuhan setiap orang (Sidabutar & Reflina, 2022:1376).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, oleh karenanya peneliti mempunyai keinginan melaksanakan suatu penelitian terhadap pola pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Animaker* Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Kelas VIII SMPN 22 Kota Jambi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan produk media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *animaker* pada materi sistem ekskresi manusia?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi hasil pengembangan menggunakan aplikasi *animaker* pada materi sistem ekskresi manusia di SMPN 22 Kota Jambi?

3. Bagaimana penilaian guru terhadap media pembelajaran video animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *animaker* pada materi sistem ekskresi manusia?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap pembelajaran video animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi *animaker* pada materi sistem ekskresi manusia?

1.3 Tujuan pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan produk media pembelajaran video animasi hasil pengembangan menggunakan *animaker* pada materi sistem ekskresi manusia.
2. Menganalisis kelayakan media pembelajaran video animasi hasil pengembangan menggunakan aplikasi *animaker* pada materi sistem ekskresi manusia.
3. Menganalisis penilaian guru terhadap hasil produk media pembelajaran video animasi hasil pengembangan menggunakan aplikasi *animaker* pada materi sistem ekskresi manusia.
4. Menganalisis respon peserta didik terhadap hasil produk media pembelajaran video animasi hasil pengembangan menggunakan aplikasi *animaker* pada materi sistem ekskresi manusia.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk media pembelajaran video animasi yang akan dihasilkan adalah:

1. Video animasi pembelajaran mengenai sistem ekskresi manusia dirancang menggunakan aplikasi *Animaker* dalam format MP4.

2. Materi yang dijelaskan dalam video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *animaker* adalah materi sistem ekskresi manusia dengan tema materi organ-organ dari sistem ekskresi yang disertai dengan gambar, musik, teks, dan suara.
3. *Background* yang akan digunakan disesuaikan dengan sub-materi, seperti dalam ruang kelas, ruang guru, dan sebagainya.
4. Animasi yang digunakan adalah animasi guru berhijab.
5. Perbedaan antara produk yang dikembangkan dengan *YouTube* adalah terdapat berita-berita terbaru serta perkembangan ilmu pengetahuan tentang penyakit ginjal, hati, paru-paru, dan kulit.
6. Durasi video animasi maksimal 15 menit.
7. Video animasi pembelajaran yang dikembangkan akan diputar langsung di dalam kelas menggunakan proyektor atau diunggah ke saluran *YouTube* pada akun Sastia Anggrainy dengan judul “Sistem Ekskresi Manusia Kelas 8 SMP/Mts”.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan produk dalam bentuk media pembelajaran video animasi adalah:

1.5.1 Akademis

1. Memudahkan guru dalam menjelaskan materi kepada peserta didik dan juga mengembangkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

2. Media pembelajaran video animasi aplikasi *animaker* ini akan menjadi media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Selain itu akan memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi sistem ekskresi manusia.

1.5.2 Praktis

1. Sebagai acuan informasi mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *animaker* pada materi sistem ekskresi manusia.
2. Hasil dari penelitian diharapkan bisa memaksimalkan penggunaan sarana prasarana teknologi yang ada di sekolah supaya dapat menunjang kegiatan belajar.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Animaker* pada materi terkait sistem ekskresi manusia teruntuk kelas VIII SMP ialah:

- a. Video animasi yang dikembangkan dapat digunakan secara langsung oleh guru tanpa adanya pelatihan.
- b. Peserta didik dapat dengan mudah mengakses media pembelajaran ini melalui *platform* seperti *YouTube* dan *WhatsApp*.
- c. Penggunaan media pembelajaran video animasi melalui aplikasi *Animaker* pada materi sistem ekskresi manusia dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap topik tersebut. Selain itu, media ini juga berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran mandiri.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam desain media pembelajaran menggunakan aplikasi *Animaker* terhadap materi mengenai sistem ekskresi manusia teruntuk kelas VIII SMP ialah:

- a. Masalah yang akan diteliti hanya pada pengembangan Media pembelajaran video animasi aplikasi *animaker* materi sistem ekskresi manusia.
- b. Dalam pengembangan ini, hanya berfokus pada sub materi sistem ekskresi manusia yaitu organ-organ dari sistem ekskresi manusia.
- c. Dalam penelitian ini, hanya menguji kelayakan dari produk yang dikembangkan.
- d. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas VIII yang telah mempelajari materi sistem ekskresi di SMPN 22 Kota Jambi.

1.7 Definisi Istilah

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara dalam rangka proses interaksi antara guru dan siswa dengan catatan bahwa media tersebut dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran (Cahyadi, 2019:5). Berdasarkan pengertian tersebut dapat diartikan bahwa media merupakan suatu perangkat yang dapat memudahkan kita dalam menyampaikan pesan, media yang dimaksud yaitu dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran.
2. Video Pembelajaran adalah media yang menyajikan tayangan bergerak yang memuat unsur gambar dan suara yang disajikan bersama (Khairani *et al.*, 2019:159)

3. Aplikasi *Animaker* ialah salah satu media pembelajaran video berplatform animasi yang mudah untuk dibuat dan digunakan oleh tenaga pendidik. Media pembelajaran ini sangat baik sebab dapat membuat berbagai materi pada bidang studi (matematika, biologi, bahasa dan lainnya) mulai dari tingkat PAUD sampai dengan tingkat SMA, sesuai dengan kebutuhan setiap orang (Sidabutar & Reflina, 2022:1376)