

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Melalui kemajuan teknologi sebuah media pembelajaran dapat tercipta untuk membantu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, aktif, dan kondusif. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah video pembelajaran. Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Video pembelajaran diklasifikasikan sebagai media audio visual. Menurut Asyhar (2012) media video yang dirancang untuk menghasilkan suatu gambaran yang realistis dunia. Media video memungkinkan untuk memanipulasi waktu (meningkat atau mengurangi waktu) yang diperlukan untuk mengamati suatu peristiwa atau objek dan dapat memanipulasi ruang (*space*) melalui video, foto-foto, dan gambar-gambar dapat diperbesar atau diperkecil. Selain itu video dapat melakukan animasi. Animasi adalah teknik-teknik canggih membuat gambar lebih menarik atau hidup. Menurut Graham (2015) *animate cartoons are one of the earliest forms of visual entertainment that most people remember*. Artinya kartun animasi adalah salah satu bentuk hiburan visual paling awal diingat kebanyakan orang.

Namun, pembuatan video umumnya memerlukan biaya dan waktu yang banyak. Untuk merekam gambar dan suara dibutuhkan beberapa peralatan, seperti

kamera video, mikrofon, pita video dan alat perekam yang disebut *video cassette recorder* serta alat penyuntingan gambar. Selain itu, juga membutuhkan naskah, tim produksi, pemain, lokasi, penguasaan perangkat lunak editing dan lain sebagainya. Menurut Asyhar (2012) tim produksi dapat berjumlah kecil atau besar tergantung dari seberapa kompleks naskah yang akan diproduksi, tim produksi besar meliputi, produser, sutradara dan asisten, *cameraman* dan asisten, *soundman* dan asisten, *lightingman* dan asisten, teknisi dan asisten, *VTRman* dan asisten, *switcherman* dan asisten, *floor management*, *unite manager*, editor dan asisten, animator, penata musik, penata rias dan asisten, penata atristik dan asisten, pembantu umum, pengemudi. Kemudian pemilihan pemain, menurut Asyhar (2012) kesalahan pemilihan pemain, atau karakter pemain, menyebabkan kesalahan penyampaian materi menjadi tidak menarik. Pemain merupakan salah satu kunci keberhasilan, memakai bintang atau tidak harus dipertimbangkan dengan matang, sebab ada untung dan ruginya. Untungnya yaitu sajian lebih menarik dan orang suka menonton bintang, kerugiannya biaya tentu lebih mahal.

Dalam pengembangan teknologi saat ini telah banyak *software* atau program untuk membuat video pembelajaran tanpa membutuhkan banyak biaya dan waktu namun tetap dapat menyampaikan pengetahuan atau materi pembelajaran. Penelitian oleh Muna (2017) yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan *Macromedia Flash 8* dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Program Linier Kelas XI” dalam pengembangan tersebut peneliti menggunakan *macromedia flash 8* untuk membuat video pembelajaran. *macromedia flash 8* merupakan salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat suatu animasi. Namun *macromedia flash* tidak dengan mudah bisa

digunakan terutama bagi pada pemula. Pengguna memerlukan banyak referensi tutorial, bahasa pemrogramannya sulit dan tidak terdapat *template*. Di dalam *macromedia flash* pengguna harus menghafalkan beberapa perintah untuk bisa membuat presentasi yang menarik. Kemudian komputer yang ingin memainkan animasi *flash* harus memiliki *flash player* yang harus diinstal terlebih dahulu. Selanjutnya penelitian oleh Saadah (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi dengan Menggunakan *Adobe After Effect*”. Dalam pengembangan tersebut peneliti menggunakan program *adobe after effects* untuk membuat video pembelajaran. *adobe after effect* adalah produk peranti lunak yang dikembangkan oleh *adobe*, digunakan untuk film dan pos produksi pada video. *Adobe after effect* adalah sebuah *software* yang sangat profesional untuk kebutuhan *motion graphic design*, dengan perpaduan dari bermacam-macam *software design* yang telah ada. Namun, dikarenakan kompleksitas fitur dan efek yang tersedia, menjadikan user aplikasi *after effects* ini perlu waktu lebih lama untuk mempelajarinya. *Adobe after effects* cukup memakan banyak *resource CPU* dan *RAM*, oleh karena itu dibutuhkan *PC* berspesifikasi tinggi.

Berdasarkan kajian di atas, dapat dikatakan bahwa sangat sulit bagi guru atau pendidik yang ingin membuat video pembelajaran. Keterbatasan waktu, biaya, pengeoperasian aplikasi dan lain sebagainya akan menghambat kreatifitas guru dalam menyajikan media berupa video pembelajaran. Dengan demikian, peneliti bermaksud untuk mengembangkan video animasi pembelajaran menggunakan *software powtoon*. *PowToon* merupakan *software online* untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi yang sangat menarik

diantaranya animasi kartun, efek transisi, pengaturan *timeline* yang sangat mudah dan tersedia juga karakter, *template*, musik yang langsung dapat digunakan, serta dapat merekam suara, menambahkan sendiri gambar, video, atau musik yang diinginkan. Pembuatan video pembelajaran dengan *software powtoon* tidak memakan biaya besar dan waktu lama dalam pembuatannya, *software powtoon* mudah dipelajari dan tidak rumit, hanya membutuhkan laptop atau komputer yang terhubung dengan internet dalam pengerjaannya.

Dalam penelitian ini, penulis akan mengembangkan video animasi pembelajaran dengan *software powtoon* berbasis pendekatan kontekstual. Menurut Nurhadi dalam (Rusman,2016) pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*) merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Guru dan siswa tidak perlu untuk terlibat langsung dalam peristiwa atau situasi nyata, hal-hal tersebut akan disajikan melalui video animasi pembelajaran. Ada tujuh komponen penting pendekatan kontekstual, yaitu konstruktivisme, menemukan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penelian yang sebenarnya. Ketujuh komponen tersebut akan menjadi basis pengembangan video pembelajaran animasi dengan *software powtoon*.

Adapun materi yang dipilih untuk disajikan dalam video pembelajaran dengan *software powtoon* ini adalah himpunan. Kompetensi dasar dari materi himpunan di kelas VII SMP ini adalah 3.4 menjelaskan himpunan, himpunan bagian, himpunan semesta, himpunan kosong, komplemen himpunan dan

melakukan operasi biner pada himpunan menggunakan masalah kontekstual. Pada materi himpunan ada banyak sekali masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan materi tersebut. Dari masalah tersebut digunakan bantuan video pembelajaran dengan *software powtoon* untuk memaparkan sebuah contoh masalah kepada siswa tanpa harus menyuruh siswa membayangkan masalah atau mengamati suatu peristiwa secara langsung karena pada video pembelajaran *powtoon*, siswa dapat melihat model masalah yang ditampilkan dengan beberapa karakter animasi yang tersedia pada *powtoon*, sehingga contoh masalah tersebut dapat terlihat lebih nyata dan juga menarik minat siswa untuk belajar materi himpunan. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud ingin melakukan sebuah penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Video Animasi Pembelajaran dengan *Software PowToon* Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Himpunan Kelas VII SMP”**.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana prosedur mengembangkan video animasi pembelajaran dengan *software powtoon* berbasis pendekatan kontekstual pada materi himpunan kelas VII SMP?
2. Bagaimanakah efektifitas penggunaan video animasi pembelajaran dengan *software powtoon* yang berbasis pendekatan kontekstual pada materi himpunan kelas VII SMP?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan video animasi pembelajaran dengan *software powtoon* berbasis pendekatan kontekstual pada materi himpunan kelas VII SMP.
2. Mengetahui efektifitas penggunaan video animasi pembelajaran dengan *software powtoon* berbasis pendekatan kontekstual pada materi himpunan kelas VII SMP

1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam pengembangan ini adalah berupa video pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Video pembelajaran dikembangkan dengan *software powtoon* secara online dengan hasil MP4.
2. Video pembelajaran yang dihasilkan berupa video animasi yang dikemas dengan pendekatan kontekstual.
3. Video yang dihasilkan dapat disimpan dalam perangkat komputer, *handphone* dan dapat diunggah ke *youtube* atau media sosial lain yang memungkinkan untuk mengunduh video sehingga dapat dimanfaatkan untuk belajar di kelas maupun di luar jam sekolah sebagai bahan untuk belajar mandiri tanpa terikat skenario pembelajaran.
4. Video animasi pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan 7 komponen penting pendekatan kontekstual yaitu konstruktivisme, inquiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian yang sebenarnya.

5. Materi video animasi pembelajaran yang akan dikembangkan adalah materi Himpunan semester ganjil kelas VII SMP.
6. Media ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain media.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan yang dilakukan yaitu:

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menambah informasi atau pengetahuan bagi pengembangan video pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai bahan bacaan dan referensi untuk pengembangan lainnya, serta memperluas wawasan dan pengetahuan guru tentang pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual.

2. Secara Praktis

- a. Menyediakan bahan ajar berupa video animasi pembelajaran yang berbasis pendekatan kontekstual pada materi himpunan kelas VII SMP.
- b. Memberi kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi Himpunan kelas VII SMP.
- c. Sebagai media pembelajaran bagi siswa untuk belajar mandiri.
- d. Sebagai rujukan informasi mengenai pengembangan video animasi pembelajaran dengan *powtoon* berbasis pendekatan kontekstual pada materi himpunan kelas VII SMP.

1.6 Batasan Pengembangan

Agar pengembangan ini lebih berfokus dan tidak terlalu luas pembahasnya, maka peneliti memberikan batasan pengembangan. Adapun batasan pengembangan yang akan dibahas adalah:

1. Materi himpunan yang diberikan merupakan materi SMP di kelas VII SMP pada kurikulum 2013 dengan Kompetensi Dasar (KD) yaitu KD 3.4 menjelaskan himpunan, himpunan bagian, himpunan semesta, himpunan kosong, komplemen himpunan dan melakukan operasi biner pada himpunan menggunakan masalah kontekstual.
2. Pendekatan yang digunakan dalam video pembelajaran adalah pendekatan kontekstual sebagai basis yang digunakan untuk mengembangkan video pembelajaran pada materi himpunan.
3. Responden yang dijadikan sampel penelitian dalam persepsi siswa adalah siswa/siswi SMP.
4. Dari langkah-langkah penelitian pengembangan yang dilakukan, peneliti hanya melakukan peneliti sampai tahap uji coba pemakaian produk.

1.7 Definisi Istilah

Agar terhindar dari penafsiran yang berbeda terhadap istilah dalam tulisan ini, maka perlu menjelaskan beberapa istilah yang digunakan sebagai berikut:

1. Pengembangan berarti sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik. Atau dengan ungkapan lain pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.
2. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape*

recorder, kaset, video kamera, video *recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

3. Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak.
4. *Powtoon* merupakan layanan *online* untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulis tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah.
5. Pendekatan kontekstual adalah pembelajaran *student center*, yang membuat siswa dapat menghubungkan ilmu pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai individu, anggota keluarga, dan anggota masyarakat.