

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk hidup. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (long life education). Pengajaran dalam pengertian luas juga merupakan sebuah proses kegiatan mengajar dan melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi di lingkungan manapun dan kapanpun(Amirin,2013). Secara harfiah arti pendidikan adalah mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada peserta didik , diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan,pembelajaran,pengarahan,dan peningkatan etika-akhlak,serta menggali pengetahuan setiap individu. Pengajaran yang di berikan pada peserta didik bukan saja dari pendidikan formal yang dilaksanakan oleh pemegang kekuasaan, namun dalam hal ini fungsi keluarga serta masyarakatlah yang amat penting dan menjadi wadah pe,binaan yang bisa membangkitkan serta mengembangkan pengetahuan serta pemahaman (Ab Marisyah1,Firman2,2019).

Teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktiknya tentang etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan dan mengelola proses dan sumber belajar yang tepat (Mahadewi,2014). Salah satu komponen pembelajaran dapat tercapai adalah dengan adanya media. Arsyad (2011) berpendapat bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan.

Menurut Muslim (2021) Materi pembelajaran adalah informasi yang sengaja disusun berdasarkan kapasitas yang harus dikuasai peserta didik dalam pembelajaran. Materi pembelajaran dapat dituangkan dalam sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan demikian tujuannya untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran membantu siswa untuk menyiapkan dan menerima materi karena dapat digunakan siswa secara mandiri di rumah. Media pembelajaran harus dikemas secara baik dan menimbulkan daya tarik agar siswa menjadi betah untuk belajar. Kurang variatifnya media bukan semata-mata kesalahan guru, namun karena waktu pembelajaran akuntansi yang sedikit, kondisi sekolah, karakter siswa, dan kurang mengoptimalkan perkembangan teknologi (Putra Ditto.R,2016). Media pembelajaran dapat membantu komunikasi dan interaksi dalam proses pembelajaran menjadi lebih mudah (Tafonao,2018). Peran media dalam proses belajar sangat penting karena media dapat membantu memperjelas materi yang disampaikan (pito,2018).

Sekarang ini dalam proses pembelajaran di sekolah masih menggunakan media buku panduan sebagai media pembelajaran. Hal ini bisa dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran yang berupa gambar, animasi, warna, suara, audio, dan video sehingga dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Pembelajaran akan lebih bermakna, jika memanfaatkan media sebagai sarana penunjang dalam kegiatan pembelajaran dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh pada proses pembelajaran karena siswa dapat termotivasi dalam belajar. Sesuai capaian pembelajaran dimana peserta didik

diharapkan semakin memiliki pikiran kritis dan pikiran terbuka melalui kerja ilmiah dan sekaligus menetapkan profil pelajar pancasila khususnya jujur, objektif, bernalar kritis, kreatif, mandiri, inovatif, bergotong royong, dan berkebhinekaan global.

Video animasi merupakan media yang berisi penjelasan materi yang disertai dengan audio dan gambar bergerak sehingga terlihat lebih nyata (Nurdin,2019). Animasi juga didefinisikan sebagai gambar stabil yang menampilkan objek bergerak dan berurutan. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran mampu menarik perhatian dan minat siswa, menunjukkan suatu proses, dan menjelaskan pemahaman konsep(Kusuma,2021). Video animasi juga membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami karena mampu menampilkan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata (Muslim,2021).

Dalam proses pembuatan video animasi ini tentunya diperlukannya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sehingga dapat menggunakan sebuah aplikasi yaitu aplikasi animaker. Animaker sendiri merupakan web online untuk membuat presentasi atau video animasi kartun yang digunakannya dengan mudah. Selain itu, animaker juga menyediakan dalam pembuatan video animasi, yang memungkinkan untuk membuat suatu konten yang menarik.web tool ini sudah menyediakan semua materi dan alat yang di butuhkan untuk membuat video animasi secara profesional. Dapat menggunakan animaker ini untuk membuat video tutorial, video penjelasan pelajaran,video infografis, video presentasi, dan lain-lain. Penggunaannya cukup mudah, dengan cara mendrag dan lepaskan elemen yang sudah tersedia seperti karakter, ikon, latar belakang, dan audio visual. Animaker memiliki fitur-fitur yang sudah disediakan, seperti

animasi tulis tangan, efek transisi, ikon-ikon, animasi kartun, latar belakang musik, dan lain-lain. Sehingga memudahkan untuk membuat video animasi. Animaker juga dapat mengedit video, mengedit transisi seperti adegan, tulisan, latar belakang, menambahkan efek pop up, dan mengedit animasi karakter.

Kelebihan animaker sendiri disini yaitu mudah digunakan untuk pembuatan videonya, sudah disediakan animasi-animasi yang menarik dan sudah dikategorikan dari animaker nya, seperti animasi bentuk edukasi, bisnis, promosi, dan sebagainya. Animaker dapat dijadikan video pembelajaran yang sangat menarik untuk digunakan dengan fitur-fitur gambar bergerak atau karakter yang disediakan. Serta dapat digunakan secara gratis untuk versi serta fitur dasar. Sedangkan kekurangan animaker diantaranya pada proses pembuatan video animasi menggunakan animaker masih sangat terbatas, dan fitur berbayar lebih banyak daripada fitur yang tidak berbayar.

Menurut (Apriyani Ari.N.N,dkk,) Kimia merupakan salah satu mata pelajaran yang di anggap sulit oleh siswa di sekolah. Mata pelajaran kimia di SMA memiliki banyak bidang kajian yang di susun secara berurutan dan saling terhubung antar kompetensi yang di pelajari. Hal tersebut mengharuskan siswa untuk memahami konsep-konsep dalam kimia secara utuh agar tidak mengalami kesulitan dalam mempelajari ilmu kimia. salah satu bidang kajian kimia di SMA adalah larutan asam basa. Materi larutan asam basa merupakan materi kimia yang sangat kompleks jika di lihat dari segi karakteristiknya. Karakteristik materi larutan asam basa terdiri dari 3 (tiga) aspek yaitu makroskopis merupakan materi yang dipelajari dalam bentuk makro yang bisa langsung dilihat dengan kasat mata, termasuk pengalaman sehari-hari siswa seperti menggunakan kertas lakmus untuk

membedakan sifat asam basa dari suatu larutan, mikroskopis yaitu suatu fenomena kimia yang nyata yang menunjukkan partikula, sehingga sulit untuk dilihat dengan kasat mata seperti perkembangan teori asam basa dan simbolik yang berupa simbol-simbol nama senyawa asam basa dalam kimia atau perhitungan seperti konsentrasi asam basa, pH asam basa, derajat ionisasi, tetapan asam basa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti merasa perlu adanya pengembangan media pembelajaran video animasi yang menintegrasikan materi pembelajaran untuk masalah yang ada. Pengaplikasian media pembelajaran video animasi diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan pemahaman konsep serta keinginan belajar siswa pada mata pelajaran kimia, khususnya pada materi asam basa. Oleh karena itu, peneliti perlu adanya penelitian mengenai **“pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi animaker pada materi asam basa”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi animaker pada materi asam basa?
2. Bagaimana respon guru mengenai media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi animaker pada materi asam basa yang efektif dan kreatif?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi animaker pada materi asam basa yang kreatif berisi soal-soal hot?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan, maka tujuan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Dapat mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi animaker pada materi asam basa
2. Dapat mengetahui respon guru mengenai media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi animaker pada materi asam basa yang efektif dan kreatif
3. Dapat mengetahui respon peserta didik mengenai media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi animaker pada materi asam basa yang kreatif dan bisa mengerjakan soal-soal hots

1.4 Spesifikasi Produk

Produk yang di kembangkan berupa video animasi menggunakan aplikasi animaker memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran kimia materi asam basa video animasi ini di desain menggunakan aplikasi animaker untuk mengakses pembelajaran.
2. Produk yang dihasilkan pada media pembelajaran ini adalah materi asam basa yang terdiri dari teks, gambar animasi, video, latihan soal dan soal evaluasi dimana termasuk dalam capai pembelajaran (CP) 1X pertemuan dan pada fase F dikelas 11

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi siswa, Mendapatkan media pembelajaran edukatif, kreatif, kritis, inovatif, sehingga dapat mengerjakan bentuk-bentuk soal hots dan bersifat menghibur dan menyenangkan sehingga lebih semangat belajar.

2. Bagi guru, Media yang di kembangkan dapat di manfaatkan oleh guru untuk membantu penyampaian materi di kelas,terutama untuk menarik perhatian siswa terhadap materi, sehingga materi dan soal-soal yang di berikan dapat dipahami dengan baik
3. Bagi peneliti, Memberikan wawasan dan pengalaman untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi dan sebagai bekal ketika menjadi seorang guru.
4. Bagi pembaca dan peneliti selanjutnya, Dapat dijadikan referensi untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi yang dimana dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi ini sangat berpengaruh penting dalam pembelajaran

1.6 Batasan Pengembangan

Adapun batasan pengembangan dalam penelitian ini adalah dimana pada tahapan pelaksanaan pengembangan uji coba dilakukan hanya sebatas pada uji coba kelompok kecil dengan anggota 10 siswa.

1.7 Definisi Istilah

Adapun beberapa definisi istilah dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Video animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar yang bergerak seperti hidup. Sedangkan animasi dapat memberi objek dapat bergerak dan dapat mengubah bentuk,ukuran dan warna. Media ini dapat menarik minat,minat merupakan timbulnya dari diri sendiri ingin memperhatikan objek tersebut,kemudian setelah menarik perhatian bisa membuat siswa tertarik secara spontan.

2. Animaker adalah sebuah platform atau software pembuat animasi berbasis online.
3. Pengembangan merupakan tahapan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk ataupun memperbaiki produk yang sudah ada.