

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia, maka proses pendidikan dan pembelajaran menjadi jalan terbaik yang harus ditempuh oleh semua kalangan. Dalam kegiatan pembelajaran inilah seorang anak dituntun memahami suatu pengetahuan hingga akhirnya terampil dalam menguasainya. Secara umum, dalam proses pembelajaran ada beberapa aspek yang dianggap penting, berupa keterampilan guru mengajar, fasilitas belajar, metode pembelajaran dan media pembelajaran. Saat guru berada dalam kelas maka aspek yang penting adalah pemilihan jenis metode dan keterampilan guru mengajar. Dua aspek ini mempengaruhi jenis media pembelajaran yang akan digunakan guru dalam mengajar. Dalam beberapa referensi dikatakan bahwa salah satu manfaat media pembelajaran ialah sebagai alat bantu mengajar yang ikut mempengaruhi keadaan, suasana, dan lingkungan belajar yang diatur dan direncanakan oleh guru (Arsyad, 2016: 84).

Kaitannya dengan media pembelajaran, maka kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dianggap memiliki pengaruh besar dalam dunia pendidikan. Pengaruh ini bisa ditinjau dari aspek penggunaan media dalam kegiatan mengajar guru yang sudah bervariasi. Kita mungkin pernah mendengar cerita orang-orang yang lahir di tahun 70-an, mereka belajar di sekolah hanya bermodalkan penjelasan langsung guru, tulisan di papan tulis, serta alat peraga manual yang sederhana.

Dibandingkan dengan teknologi pembelajaran sekarang yang semakin maju, sehingga mendukung perbaikan kualitas pembelajaran. Pendidikan perlu memanfaatkan kemajuan ini agar mampu mencapai tujuannya secara efisien dan efektif. Guna meningkatkan efektivitas dan efisien pembelajaran, maka perlu dikembangkan berbagai pembelajaran kreatif dan inovasi. Hal ini perlu dilakukan agar kegiatan pembelajaran terkesan menarik serta tidak membosankan. Peran media berbasis IPTEK dalam proses pembelajaran memegang dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2016: 19).

Dalam penggunaan media berbasis IPTEK dan digital, dibutuhkan keterampilan guru dalam penguasaan instrument media yang dimaksud. Misalnya, untuk dapat menyajikan presentasi yang baik, maka seorang guru butuh untuk belajar mendesain tampilan slide yang indah. Untuk dapat menggunakan media video atau animasi dalam pembelajaran, maka seorang guru harus menguasai teknik pembuatan video dan animasi yang dimaksud. Keterampilan guru dalam mendesain media ajar, menjadi kunci dalam suksesnya penggunaan media digital yang ada. Berkembanglah literasi digital dimana semua orang termaksud guru dan siswa untuk dapat mengoperasikan perangkat digital yang sedang berkembang. Dalam perkembangan inilah, menyebabkan media pembelajaran turut berkembang sesuai jenisnya, utamanya berkaitan dengan media ajar berbasis multimedia yang semakin berkembang, menyebabkan media pembelajaran semakin banyak bermunculan dan semakin mempermudah proses pembelajaran. Dengan menggunakan media ini, guru dapat menyampaikan materi dengan terstruktur serta bisa lebih jelas.

Mengenai efektifitas penggunaan media pembelajaran bahwa media pembelajaran sebagai salah satu faktor keberhasilan pembelajaran. Melalui penggunaan media belajar, peserta didik bisa termotivasi dan aktif untuk memaksimalkan semua indera peserta didik dalam kegiatan belajarnya dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Ia juga mengatakan bahwa; “sebuah media merupakan sarana komunikasi dan sumber informasi yang akurat”. Dimana media pembelajaran sebagai pembawa informasi dari sumber sebagai pemberi dan penerima dalam hal ini adalah siswa (Smaldino *et.al*, 2008: 45).

Dari beberapa referensi diatas, dikatakan bahwa media pembelajaran sering diartikan sebagai alat bantu atau instrumen yang dimanfaatkan dalam pembelajaran dengan maksud untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari sumber informasi kepada penerima informasi. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang tugas guru dalam memotivasi dan meningkatkan pemahaman belajar siswa. Media pembelajaran dianggap sebagai hal yang urgen untuk syarat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas dengan baik, yaitu pembelajaran yang kreatif, komunikatif dan inovatif guna mendukung dalam mengembangkan prestasi belajar peserta didik.

Berkaitan dengan perkembangan teknologi pembelajaran yang menjalar sampai pada penggunaan media digital dalam pembelajaran, maka ada dua media ajar yang sedang menjadi focus perhatian para guru dan pemerhati pendidikan. Penggunaan video pembelajaran dan animasi pembelajaran. Untuk penggunaan video pembelajaran telah banyak dilakukan oleh para guru, sebab dapat diamati langsung di

channel youtube, dimana terkesan guru juga merangkap sebagai youtuber yang mengupload materi di internet. Yang jarang di explore oleh kebanyakan guru sebagai media pembelajaran adalah penggunaan animasi sebagai media pembelajaran utamanya dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam.

Dalam buku yang ditulis oleh Suyanto (2005: 20-21), Rosch dan McCornick mendefinisikan animasi sebagai percampuran antara program komputer dan video. Perpaduan ini dapat dipahami pada pemrograman computer dalam sebuah aplikasi yang mampu menghasilkan objek visual yang mampu bergerak sesuai arahan program dan tampilannya menyerupai video. Penekanan animasi sebagai media pembelajaran terdapat pada unsur visual dan audio yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar yang dapat memacu dan merangsang pikiran, perhatian dan minat pembelajar serta dapat menyusun kembali informasi tersebut sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

Sebagai pendukung penggunaan animasi sebagai media pembelajaran, dapat diamati bahwa saat ini animasi mengalami perkembangan jumlah pengguna beriringan dengan perkembangan teknologi yang turut meningkat. Untuk itu, animasi yang diterangkan dalam penelitian ini berupa gambar yang mengandung unsur tampilan visual dan audio. Sebagai program alat bantu sebagai animation maker, maka peneliti memilih explaindio video creator sebagai software dalam pembuatan animasi. Media belajar yang dibuat dengan Explaindio merupakan media yang mampu memberikan pengalaman yang dapat dilihat dengan mata sehingga dapat mengfokuskan perhatian dan memotivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

Diharapkan dengan penggunaan animasi dalam pembelajaran maka dapat melibatkan unsur indera siswa untuk focus mengikuti kegiatan belajar (Smaldino *et,al*, 2008: 9).

Semakin banyaknya alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, maka akan semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dipahami dalam ingatan. Hasil penelitiannya yang menyebutkan bahwa 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar, dan 5% lagi melalui indera lain (Yulifar, 2017:2) Hasil penelitian perolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75% dan melalui indera dengar 13% serta melalui indera lainnya sekitar 12% (Dale, 2011: 10).

Berkaitan dengan penggunaan media di sekolah, peneliti telah melakukan observasi di SMP N 3 Gorontalo pada pertengahan Oktober 2019, peneliti mengamati langsung dalam kelas dan berdiskusi langsung dengan guru di sekolah. Dari observasi ditemukan bahwa dalam perencanaan dan proses pembelajaran berjalan kurang baik, sebab kegiatan belajar didominasi oleh metode ceramah yang disertai dengan buku ajar dimana penampilan gambarnya kurang menarik. Dalam beberapa keadaan lain, ditemukan penggunaan media chart dan power point dari guru, namun desain medianya masih kaku seperti desain umumnya. Hal ini menyebabkan proses transfer materi ajar menjadi kurang bervariasi dan mengakibatkan banyaknya kendala dalam tercapainya tujuan pembelajaran seperti yang ditargetkan. Olehnya pengembangan atau pembaharuan media perlu dilakukan inovasi dan variasi guna menyajikan pembelajaran yang lebih terukur, variatif dan efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Inovasi ini bisa diwujudkan dengan memunculkan gambar bergerak yang bekerja kontinu melalui program computer yang disebut dengan animasi. Dalam dunia pembelajaran, animasi memiliki peluang untuk memperjelas konsep-konsep yang abstrak serta sulit dipahami guna membantu pemahaman konseptual siswa. Peluang ini dapat dioptimalkan melalui proses pengembangan animasi yang akurat sesuai topik yang diajarkan. Untuk mengembangkan animasi berbasis explainindio yang akurat diperlukan tahapan yang terurut, mulai dari pembuatan *storyboard*; definisi objek atau karakter; spesifikasi *keyframes*; dan pembuatan *frames* di antara *keyframes*. Validasi *storyboard* memungkinkan untuk melihat pergeseran alur dalam adegan dan dialog secara lebih jelas dan lebih rinci. Kunci penyusunan *storyboard* terletak pada penyusunan *script* yang memuat inti materi yang akan disampaikan atau diterjemahkan ke dalam sketsa animasi. Dari *storyboard* tersebut dapat diketahui objek atau karakter yang perlu dibuat untuk kemudian diolah menjadi animasi utuh dalam penggabungan *keyframes* dan *frames* (Munir, 2012. 52) . Dengan sejumlah tahapan ini, sebenarnya pembuatan animasi boleh dikata gampang-gampang susah, sebab membutuhkan orang yang sabar dan telaten dalam menyusun kerangka gambar dan gerak sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Penelitian ini menempatkan animasi pembelajaran berbasis Explainindio sebagai opsi dalam menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Animasi pembelajaran berbasis Explainindio dilihat sebagai medium yang memperantarai individu memahami materi ajar dengan baik sebab dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini akan membahas tentang bagaimana “*Pengembangan Animasi*

pembelajaran berbasis Explaindio pada materi struktur dan fungsi organ tubuh tumbuhan.

1.2. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, maka permasalahan sebagai berikut:

- 1.2.1 Gaya belajar siswa meliputi aspek visual dan audio kurang diperhatikan oleh pengajar, sehingga memungkinkan lebih banyak pembelajaran berbasis penyampain langsung
- 1.2.2 Pembelajaran struktur dan fungsi organ tubuh tumbuhan memuat beberapa materi yang sulit diterima oleh siswa jika hanya dijelaskan secara langsung tanpa melibatkan media, sehingga inovasi media pembelajaran sangat dibutuhkan
- 1.2.3 Siswa menyenangi dunia teknologi meliputi game berbasis animasi, video media social, sehingga media pembelajaran harus di desain sesuai perkembangan technology dimana siswa bisa belajar dengan mendapatkan pengalaman langsung melalui aspek visual.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah penelitian hanya pada tahap Pengembangan Animasi Pembelajaran Berbasis Explaindio pada materi struktur dan fungsi organ tubuh tumbuhan untuk siswa kelas VIII SMP N 3 Gorontalo.

1.4.Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan Animasi Pembelajaran Berbasis Explaindio pada materi struktur dan fungsi organ tubuh tumbuhan?

1.5.Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis Explaindio pada materi struktur dan fungsi organ tubuh tumbuhan.

1.6.Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran Biologi berbasis Explaindio Pada Materi struktur dan fungsi organ tubuh tumbuhan diharap dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1.6.1 Bagi Siswa

- a. Memberikan pembelajaran Biologi yang menarik kepada siswa sehingga siswa dapat belajar dengan kondisi menyenangkan
- b. Memberikan semangat ingin belajar pada siswa berbagai macam animasi Struktur dan Organ Tubuh Tumbuhan

1.6.2 Bagi guru

- a. Menjadi referensi guru dalam membuat animasi pembelajaran menarik
- b. Memberikan pemahaman dan menambah wawasan mengenai struktur dan fungsi tubuh tumbuhan menggunakan Explaindio

1.6.3 Bagi peneliti

- a. Mengetahui cara melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis media Explaindio
- b. Dapat menggunakan media animasi pembelajaran yang telah dikembangkan.