

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang memiliki maksud dan tujuan tertentu yang terarah terhadap pengembangan potensi yang dimiliki oleh manusia. Dengan proses ini, suatu bangsa dapat mewariskan ilmu dan pengetahuan sehingga betul-betul siap untuk menyongsong kehidupan yang lebih baik lagi (Nurkholis, 2013). Pendidikan juga merupakan sebuah aktifitas yang memiliki tujuan tertentu. Tujuan pendidikan ditanamkan sejak manusia masih dalam kandungan, dilahirkan sampai dewasa sesuai dengan perkembangan pada diri sendiri. Tujuan pendidikan terdapat dalam UU 20 Sisdiknas 2003, yaitu menyebutkan bahwa pada pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik (Depdiknas, 2003:11).

Proses suatu pendidikan yang bermutu yaitu Pendidikan yang dibantu oleh media pembelajaran yang disampaikan guru kepada peserta didik. Media pembelajaran disebut bermutu merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa, praktis ketika digunakan dan mudah ketika diaplikasikan, dapat merangsang peserta didik dan menarik perhatian, serta mempunyai kemampuan terhadap tanggapan dan umpan balik peserta didik. Sebagai fasilitator pembelajaran, guru diharuskan memanfaatkan perkembangan teknologi dengan merancang strategi pembelajaran secara kreatif dan inovatif. Media pembelajaran mampu mewakili penyampaian materi yang kurang mampu disampaikan oleh guru melalui pembelajaran konvensional. Materi yang terbilang abstrak dapat kongkret dengan adanya media pembelajaran (Arsyad, 2013).

Menurut Prastowo (2012), media pembelajaran yaitu segala bentuk atau bahan yang dapat mendukung guru ketika pelaksanaan pembelajaran. Menurut Gagne and Briggs (dalam Arsyad, 2011:4), fungsi dari media pembelajaran yaitu salah satu alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah materi.

Keterlibatan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung akan menjadikan kualitas suatu pembelajaran lebih baik. Berbagai komponen penguasaan guru dalam mengimplementasikan pada proses pembelajaran yang didukung oleh media dan teknologi pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Media dan teknologi yang dimaksud merupakan alat peraga yang dapat dijadikan alat pembelajaran untuk mencapai tujuan. Pada mulanya media pembelajaran hanya difungsikan sebagai alat visual dalam kegiatan pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam memahami konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap. Dengan adanya perkembangan teknologi, maka terlahirlah media audiovisual yang menekankan pada penggunaan pengalaman yang konkret (Wahid, 2018:4).

Berdasarkan studi pendahuluan di SMPN Satu Atap 1 Rawamerta Karawang, terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran IPA khususnya materi Biologi kelas VIII. Pada proses pembelajaran kali ini dilaksanakan secara daring (Dalam jaringan) dan proses pembelajaran yang monoton sehingga menjadi kendala terhadap pemahaman peserta didik. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi biologi menyebabkan minimnya respon pada saat proses pembelajaran. Ini dibuktikan dengan hasil pemaparan guru IPA kelas VIII, bahwa pencapaian nilai peserta didik kelas VIII mata pelajaran IPA cukup rendah yaitu 60% peserta didik yang masih dibawah KKM. Adapun KKM pada mata pelajaran IPA yaitu 70 dengan hanya 40% yang mencapai KKM tersebut. Kriteria KKM ditentukan oleh sekolah pada awal tahun pembelajaran dengan memperhatikan intake (kemampuan rata-rata peserta didik), kompleksitas (mengidentifikasi indikator sebagai penanda tercapainya kompetensi dasar), dan kemampuan daya pendukung. Dengan begitu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru harus mempunyai inovasi dalam proses pembelajaran, guna upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan cara mengoptimalkan media pembelajaran dengan disertai audiovisual.

Pemilihan media pembelajaran audiovisual karena media audiovisual merupakan jenis media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar yang

dapat dilihat, misalnya video. Kemampuan pada media ini lebih baik dan lebih menarik karena mengandung dua unsur tersebut. Dengan adanya dua unsur tersebut dalam media pembelajaran, diharapkan mampu membantu siswa dalam proses pembelajaran karena siswa memiliki cara belajar yang berbeda-beda. Dengan begitu, peneliti menyediakan media pembelajaran berupa video animasi audiovisual dimana peneliti menjelaskan secara langsung melalui video animasi tersebut sehingga materi yang didapatkan akan lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Media audiovisual juga menampilkan realitas materi dan memberikan pengalaman nyata pada siswa dalam proses pembelajaran sehingga mendorong adanya aktivitas diri. Terlebih penggunaan animasi ini akan mampu menarik perhatian peserta didik untuk memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, dengan begitu media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar. Menurut Andyani (2016:165), kemampuan media audiovisual lebih baik karena pada pembelajaran selain terdapat proses melihat secara langsung dalam sebuah peristiwa sehingga siswa memiliki pengalaman sendiri secara langsung.

Menurut Mashuri dan Budiyo (2020), animasi merupakan kumpulan gambar yang dapat bergerak dengan memberikan efek tertentu sehingga gambar tersebut lebih menarik dan realistis. Objek animasi dapat berupa benda hidup maupun benda tak hidup. Animasi dapat menarik karena terdapat perpaduan warna dan tulisan yang mendukung, dan animasi tersebut dapat lebih menarik jika terdapat bantuan audiovisual. Peran penting video animasi yaitu mempunyai media tersebut memvisualisasikan materi yang tidak dapat dilihat dan sulit dibayangkan oleh peserta didik. Video animasi ini mempermudah guru untuk menyampaikan materi, terlebih materi biologi yang bersifat abstrak.

Pemilihan materi sistem gerak pada manusia karena cakupan materi yang disesuaikan dengan silabus semester ganjil, serta cakupan materi yang cukup banyak dan gambar yang cukup abstrak akan menyulitkan peserta didik untuk memahami materi sistem gerak. Dengan begitu, adanya penerapan video animasi audiovisual ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti berencana menyusun penelitian tentang : *“Penerapan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Gerak Manusia”*, yang diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka didapatkan rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan video animasi audiovisual berbasis animaker pada materi sistem gerak pada manusia?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa menggunakan video animasi audiovisual berbasis animaker pada materi sistem gerak pada manusia?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan video animasi audiovisual berbasis animaker terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem gerak pada manusia ?

C. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah diatas, maka tujuan peneliti melakukan penelitian ini yaitu untuk:

1. Mendeskripsikan keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan video animasi audiovisual berbasis animaker pada materi sistem gerak pada manusia.
2. Menganalisis peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan video animasi audiovisual berbasis animaker pada materi sistem gerak pada manusia.
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap video animasi audiovisual berbasis animaker terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi sistem gerak pada manusia.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengetahuan mengenai penerapan video animasi audiovisual dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

Dapat menjadikan inspirasi untuk berinovasi terhadap model pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan keterampilan siswa saat pembelajaran berlangsung.

3. Bagi Siswa

Siswa dapat merasakan pembelajaran lebih menarik sehingga pembelajaran tidak monoton dan tidak mudah bosan serta materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

E. Kerangka Berpikir

Dalam proses belajar dan mengajar, peran sebuah media pembelajaran yaitu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari ruang lingkup pendidikan. Media pembelajaran yaitu sesuatu yang diterapkan untuk penyampaian informasi sehingga dapat merangsang perasaan, pikiran, minat dan perhatian peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien serta dapat menjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Media pembelajaran juga memiliki peran untuk menunjang kualitas proses pembelajaran, selain itu media yang digunakan saat pembelajaran juga dapat membuat pembelajaran menarik dan tidak membosankan (Tafonao , 2018).

Video animasi audiovisual merupakan pergerakan sebuah objek atau gambar yang disajikan berupa audio dan visual. Audio yang didapat berupa audiovisual gerak dimana media yang disajikan mempunyai unsur gambar bergerak dan suara. Gambar yang ditunjukkan merupakan animasi yang dapat menarik minat peserta didik pada saat proses pembelajaran (Lidi, 2019:3). Video animasi audiovisual ini dibuat menggunakan software Animaker.

Animaker mempunyai tampilan animasi yang menarik serta lebih banyak template animasi yang dapat diterapkan. Fitur yang dimiliki animaker berupa animasi kartun bergerak, tulisan, dan efek transisi. Selain itu pengemasan video pembelajaran dapat dibuat semenarik mungkin agar semangat belajar siswa dapat tumbuh ditengah proses pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dalam penerapan media pembelajaran berupa video animasi audiovisual berbasis animaker ini memiliki beberapa tahapan yaitu:

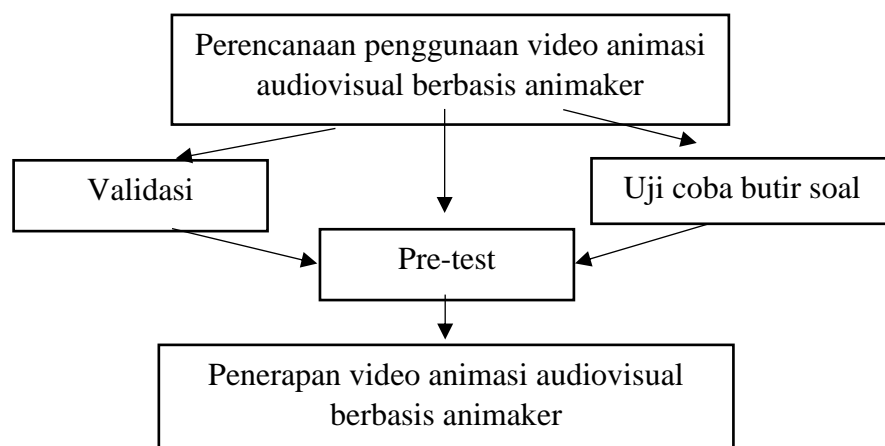
1. Guru mengkondisikan siswa untuk melaksanakan pembelajaran via daring menggunakan aplikasi WhatsApp.
2. Guru memberikan penjelasan pada siswa mengenai materi yang akan disampaikan.
3. Guru mulai menyajikan video animasi audiovisual tentang materi sistem gerak manusia yang terlebih dahulu diunggah ke Youtube agar siswa mudah mengakses video tersebut.
4. Guru mengadakan diskusi dengan peserta didik untuk membahas materi system gerak manusia yang telah disampaikan melalui video animasi dengan membuka sesi tanya jawab.
5. Guru memberikan lembar tugas sebagai evaluasi untuk mengetahui tingkan keefektifan media tersebut terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan secara virtual, mengingat pembelajaran saat ini masih terpaku pada pembelajaran daring. Adapun indikator pencapaian kompetensi untuk mencapai kompetensi dasar yang terdapat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yaitu: 1) Menganalisis struktur dan fungsi rangka; 2) Menganalisis struktur dan fungsi sendi; 3) Menganalisis struktur dan fungsi otot; 4) Menganalisis gangguan pada sistem gerak dan upaya menjaga kesehatan sistem gerak.

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dimana penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif. Adapun indikator aspek kognitif yang akan digunakan pada penelitian ini menurut taksonomi bloom di dalam Dimiyati (2013: 202-204) yaitu:

1. Mengingat, yaitu kemampuan peserta didik dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari.
2. Memahami, yaitu dimana siswa diharapkan dapat memahami hubungan antara fakta-fakta atau konsep.
3. Mengaplikasikan, dimana pada pengaplikasian ini diharapkan dapat memiliki kemampuan untuk memilih atau menyeleksi generalisasi/abstrak tertentu yang dapat diterapkan dalam berbagai situasi.
4. Menganalisis, merupakan kemampuan peserta didik terhadap analisis atau pemecahan suatu permasalahan.
5. Mengevaluasi, yaitu kemampuan peserta didik untuk menerapkan suatu pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik untuk menilai sebuah kasus.
6. Menciptakan, yaitu kemampuan peserta didik untuk menciptakan sesuatu dari pengetahuan yang sudah diajarkan.

Untuk mengetahui apakah video animasi audiovisual ini dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar, maka pada penelitian ini dilaksanakan Pre-test sebelum video animasi audiovisual diterapkan dan Posttest dilaksanakan setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan video animasi audiovisual. Adapun bagan kerangka berpikir dapat dilihat pada **Bagan 1**, yaitu sebagai berikut:



Tahapan pelaksanaan pembelajaran yaitu:

1. Guru mengkondisikan siswa untuk melaksanakan pembelajaran via daring menggunakan aplikasi WhatsApp.
2. Guru memberikan penjelasan pada siswa mengenai materi yang akan disampaikan.
3. Guru mulai menyajikan video animasi audiovisual tentang materi ekskresi yang terlebih dahulu diunggah ke Youtube agar siswa mudah mengakses video tersebut.
4. Guru mengadakan diskusi dengan peserta didik untuk membahas materi sistem gerak manusia yang telah disampaikan melalui video animasi dengan membuka sesi tanya jawab.
5. Guru memberikan lembar tugas sebagai evaluasi untuk mengetahui

Kelebihan

1. Menarik perhatian siswa
2. Memudahkan guru menyajikan materi
3. Aplikasi animaker mudah diakses

Kekurangan

1. Biaya cukup mahal untuk mendapatkan fitur yang lebih banyak
2. Dibutuhkan waktu yang Panjang untuk menghasilkan media tersebut.

(Johari,2014:11)

Posttest

Indikator hasil belajar siswa:

1. C1 : Mengidentifikasi
2. C2 : Memahami
3. C3 : Mengaplikasikan
4. C4 : Menganalisis
5. C5 : Mengevaluasi
6. C6 : Menciptakan

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis penelitiannya yaitu “Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem gerak manusia”. Adapun hipotesis statistiknya yaitu sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi audiovisual berbasis animaker pada materi sistem gerak manusia

H_1 : Terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi audiovisual berbasis animaker pada materi sistem gerak manusia.

G. Hasil Penelitian Relevan

1. Penelitian Pertama

Berdasarkan penelitian dari Damanius, Dodo dan Fincensius Oetpah (2016), pelaksanaan pembelajaran menggunakan media animasi dengan disertai audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada pembelajaran biologi. Nilai yang didapatkan peserta didik terus meningkat hingga mencapai presentase 100% pada siklus kedua

2. Penelitian Kedua

Berdasarkan penelitian dari Apriyanti Bangun, Hittah Wai S, dan Parakkasi (2016), pada ranah kognitif mengalami peningkatan ketika menggunakan media pembelajaran berbasis animasi dengan memperoleh rata-rata 59,53, sedangkan kelas yang tidak menggunakan media tersebut mendapatkan rata-rata 54,32. Dengan begitu membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

3. Penelitian Ketiga

Berdasarkan hasil penelitian dari Lina Novita dan Anggun Novianty (2020), menyatakan bahwa pada penggunaan media pembelajaran audiovisual animasi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi sub tema benda tunggal dan campuran. Pada kelompok eksperimen

mendapatkan presentase ketuntasan hasil belajar 100%, sedangkan pada kelas control memiliki presentase ketuntasan yaitu sebanyak 80,5%. Dari hasil tersebut sehingga disimpulkan bahwa media audiovisual animasi dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

4. Penelitian Keempat

Berdasarkan penelitian dari Chelsea Liu dan Philip Elms (2019), berdasarkan survey tanggapan dari jumlah keseluruhan total 254 mahasiswa, menyatakan bahwa video animasi memberikan wawasan dan meningkatkan pengalaman belajar termasuk kepada minat dan keterlibatan saat proses pembelajaran. Video animasi ini memberikan pemahaman yang lebih baik dan fleksibilitas yang lebih besar ketika pembelajaran mandiri serta penyederhanaan materi yang lebih kompleks. Selain itu, desain dari karakter, acting suara dalam video animasi dianggap sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

5. Penelitian Kelima

Berdasarkan penelitian dari Maria Waldetrudis Lidi dan Maimunah H Daud (2019), menyatakan bahwa penerapan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi pada mahasiswa pada materi genetika. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari hasil analisis gain yaitu sebesar 0,70 yang memiliki kategori tinggi. Selain itu peningkatan pada motivasi belajar mahasiswa dari presentase 23% (motivasi rendah), menjadi 75% (motivasi tinggi).

6. Penelitian Keenam

Berdasarkan penelitian dari Liana Dwi Sri Hastuti, T Alief Aththorick, Amelia Zulianti, dan M Zarlis (2020), mengungkapkan bahwa, berdasarkan hasil survey berupa kuisisioner media pembelajaran sirkulasi darah berupa video animasi memiliki kriteria valid, dimana nilai validitasnya rata-rata 59,65 yang termasuk ke dalam kriteria valid. Hasil survey terhadap keefektifan media menunjukkan nilai rata-rata 69,10% dimana nilai tersebut menunjukkan video animasi memiliki kriteria yang efektif terhadap pemahaman siswa. Sedangkan pada nilai kepraktisan pada

media pembelajaran tersebut, hasil surveynya mendapatkan nilai rata-rata 73,33 dimana nilai tersebut masuk kepada kriteria praktis

