

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bahan ajar merupakan bahan yang dapat berfungsi sebagai penunjang dalam proses pendidikan. Menurut Rahmawati dkk. (2021) menyatakan bahwa bahan ajar meliputi semua sumber yang membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam menyampaikan setiap pembelajaran. Bahan ajar ini berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, karena dapat meningkatkan kemampuan siswa, merangsang daya pikir, emosi, dan konsentrasi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih termotivasi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Video animasi yang dilengkapi dengan visual dan audio yang dinamis dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena sifatnya yang menarik. Kehadiran video animasi dapat meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan keterlibatan siswa di kelas, meningkatkan kreativitas di luar kelas, serta membantu siswa dalam mempersepsi, mendengar, dan memahami penjelasan materi yang abstrak (Rosyid dkk, 2023).

Bahan ajar dengan bantuan digital dapat meningkatkan keterampilan siswa, motivasi belajar, dan kreativitas belajar siswa. Bahan ajar tersebut dapat mendorong siswa semangat belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat. Hasil belajar siswa lebih meningkat sehingga terdapat perbedaan dengan menggunakan bahan ajar video dibandingkan dijelaskan melalui buku sumber (Adit dkk, 2022).

Isu penting yang sering dihadapi guru dalam kegiatan pembelajarannya adalah pilihan atau mengidentifikasi pembelajaran atau bahan ajar yang tepat untuk membantu siswa mencapai kemampuan. Namun, bahan ajar yang digunakan oleh guru hanya

bahan ajar dalam bentuk buku sumber. Buku sumber ini berisi mengenai peristiwa-peristiwa yang tidak ada di lingkungan siswa, bahkan dapat dikategorikan bahwa buku sumber ini membuat siswa berhayal akan sesuatu yang ia tidak miliki, sehingga bahan ajar pada buku sumber menjadi tidak informatif (Adit dkk, 2022).

Selain itu, penyampaian pesan lebih mudah dipahami siswa saat menggunakan alat peraga video di samping audio daripada mengandalkan materi buku sumber (Adit dkk, 2022). Meskipun demikian, Lolita dkk (2022) menunjukkan bahwa pendidik Kimia kelas XI di SMAN di Kota Kupang terus mengandalkan materi pembelajaran berbasis teks meskipun bahan ajar teknologi sekolah mencukupi. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah tidak memanfaatkan bahan ajar teknologi yang tersedia dalam mengembangkan materi pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan Putri dkk (2021), karena guru terutama mengandalkan buku teks, materi pendukung, dan presentasi *powerpoint*, yang menyebabkan siswa bosan, lelah, dan kurang tertarik pada pelajaran.

Bahan ajar pengajaran menawarkan berbagai keuntungan; bahan ajar tersebut dapat menarik fokus siswa, meningkatkan antusiasme mereka untuk belajar. Konten lebih mudah dipahami siswa, dan pengalaman belajar mereka menjadi lebih menarik dan bersemangat. Hal ini karena siswa tidak terbatas hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga terlibat dalam kegiatan seperti berlatih, mengamati, dan lain-lain (Siti, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan Apriy dkk. (2022) di SMA Negeri 1 Tegaldlimo, pembelajaran dilakukan secara daring. Kesulitan belajar yang dialami siswa di kelas X tidak terlepas dari pemilihan bahan ajar. Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan adanya permasalahan pada siswa, khususnya pada bahan ajar berupa *handout*. *Handout* dalam bentuk *pdf* kurang menarik secara visual,

warnanya kusam, dan gambarnya kurang lengkap. Permasalahan ini menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Rahmawati dan Hasanah (2021) menyatakan bahwa pendidik harus kreatif dalam mengembangkan sumber belajar yang membuat siswa merasa nyaman dalam belajar. Selain itu, pemanfaatan sumber belajar yang tersedia masih kurang memadai.

Permasalahan yang terjadi saat ini tentu saja perlu adanya solusi dan peningkatan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menciptakan sumber belajar yang menarik dan beragam, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efisien. Pemilihan sumber belajar dalam dunia pendidikan harus mampu membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Sumber belajar yang memanfaatkan teknologi dapat melibatkan otak kanan dan kiri, sehingga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran (Purwadhi, 2019).

Video animasi yang menggambarkan konsep ekosistem merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dimanfaatkan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Apriansyah dkk. (2020), video animasi merupakan suatu objek diam yang dibuat sedemikian rupa sehingga tampak seperti bergerak, sehingga menyerupai kehidupan, sehingga dapat meningkatkan efek visual dari gambar yang dibuat. Sehingga menghasilkan gambar yang tampak seperti nyata.

Lolita dkk. (2022) menyatakan bahwa penggunaan video animasi sebagai bahan ajar kimia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ananda, dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMA kelas XI pada materi Sistem Peredaran Darah Manusia. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Gita dan Zulherman (2021), penggunaan video animasi pada

pembelajaran Fisika kelas X terkait Gaya dan Gerak tidak hanya dapat meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga dapat meningkatkan prestasi akademiknya.

Pemilihan komponen ekosistem penting karena komponen tersebut menggambarkan lingkungan sekitar kita, meskipun beberapa benda atau materi tidak dapat dilihat secara langsung dan lebih bersifat konseptual. Menurut Ida (2021), ekosistem sulit dipahami karena menggambarkan siklus biogeokimia yang terjadi di lingkungan, tetapi tidak dapat dilihat secara langsung dengan mata. Bahan ajar video animasi yang dibuat mencakup unsur audio visual untuk memudahkan pemahaman siswa; Materi-materi ini akan menampilkan video yang dipasangkan dengan penjelasan suara dan visual, sehingga memudahkan siswa dalam belajar.

Membuat video edukasi memerlukan perangkat lunak penyuntingan video. *Kinemaster* merupakan salah satu aplikasi penyuntingan video yang paling banyak digunakan karena dibuat untuk menyederhanakan proses bagi pengguna, sehingga mereka dapat mengubah video biasa menjadi video yang lebih menarik. Aplikasi ini memudahkan penyuntingan video dengan berbagai alat yang dapat diakses di menu. Campuran sederhana dari tema, animasi, dan efek dapat menghasilkan karya yang benar-benar luar biasa dan menarik (Lolita, 2022).

*Kinemaster* adalah *software mobile* yang didesain buat membantu pengguna Android dan Ios untuk mengedit video. *Software* ini memungkinkan pengguna buat mengedit video dengan simpel dari alat yang tersedia pada menu utama. Melalui sejumlah sentuhan, gabungan tema, animasi, dan dampak untuk membuat komposisi imajinatif seperti editor video profesional. Selain itu, video *kinemaster* dapat eksklusif dibagikan ke platform media sosial seperti *Youtube*, *WhatsApp*, *Facebook*, *Google+*, serta banyak lagi (Khaira, 2020). Jadi

pemakaian multimedia ini bisa merangsang semangat siswa buat mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *Research and Development* (penelitian dan pengembangan). *Research and Development* dilakukan karena terdapat masalah terkait dengan media pembelajaran yang kurang tepat. Menurut Kurniawati (2019) penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah salah satu solusi atau kegiatan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan di sekolah dan bukan untuk menguji suatu teori.

Bahan ajar video animasi yang akan dikembangkan ini menggunakan model ADDIE dengan beberapa tahap yaitu *Analysis* (analisis), *Design*, (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE digunakan karena model ini memiliki tahapan yang tidak membutuhkan waktu relatif lama karena tidak terlalu kompleks. Menurut Suryani (2018) model ADDIE terdiri dari lima tahap. Tahap pertama yaitu *analysis*, tahap ini merupakan tahap awal sebagai analisis kebutuhan. Tahap kedua yaitu *design*, tahap ini menyiapkan kerangka konseptual model serta perangkat pembelajaran. Tahap ketiga yaitu *develop*, tahap ini media yang dikembangkan akan melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan bahan ajar. Tahap keempat yaitu *implementation*, tahap ini merupakan persiapan guru dengan siswa. Tahap kelima yaitu *evaluation*, tahap terakhir ini merupakan kekurangan-kekurangan selama proses pengembangan dapat teridentifikasi dan terselesaikan.

Berdasarkan permasalahan yang ada pada beberapa penelitian terdahulu, peneliti berpikir untuk mengembangkan proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis video animasi akan mampu mencapai tujuan belajar. Penggunaan bahan ajar berbasis

video animasi sangat cocok diterapkan pada pokok bahasan ekosistem yang terdapat banyak fakta menarik di dalamnya, sehingga dibutuhkan media yang terdapat gambar maupun video dan juga narasi untuk menyampaikan materi ini dan diharapkan siswa dapat meningkatkan kreativitas, motivasi, dan aktivitas siswa yang berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar.

Hal ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Animasi Pada Materi Ekosistem Kelas X”**.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan maka ada beberapa masalah yang peneliti identifikasi yaitu:

1. Guru jarang menggunakan bahan ajar yang bervariasi dan kurang mengelola dalam mengembangkan bahan ajar.
2. Pendidik dalam proses belajar mengajar hanya menggunakan metode ceramah yang sangat monoton.
3. Bahan ajar pembelajaran belum dapat menarik perhatian siswa.
4. Guru masih kesulitan menemukan sumber dan media pembelajaran yang tepat dan memiliki keefektifan yang tinggi.

#### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka terdapat Batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik SMA.
2. Bahan ajar yang akan dikembangkan yaitu video animasi berbantuan aplikasi android *Zepeto*.
3. Penelitian ini menggunakan materi ekosistem.
4. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Pelaksanaan),

dan *Evaluation* (Evaluasi).

5. Pada tahap *Development* hanya sampai uji terbatas, tidak sampai implementasi.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana hasil analisis bahan ajar video animasi berbantuan aplikasi *Zepeto* pada materi ekosistem kelas X?.
2. Bagaimana hasil desain bahan ajar video animasi berbantuan aplikasi *Zepeto* pada materi ekosistem kelas X?.
3. Bagaimana hasil *development* (pengembangan) bahan ajar video animasi berbantuan aplikasi *Zepeto* pada materi ekosistem kelas X?.
4. Bagaimana hasil implementasi bahan ajar video animasi berbantuan aplikasi *Zepeto* pada materi ekosistem kelas X?.
5. Bagaimana hasil evaluasi bahan ajar video animasi berbantuan aplikasi *Zepeto* pada materi ekosistem kelas X?.
6. Bagaimana kelayakan bahan ajar video animasi berbantuan aplikasi *Zepeto* pada materi ekosistem kelas X?.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka terdapat tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan hasil analisis bahan ajar video animasi berbantuan aplikasi *Zepeto* pada materi ekosistem kelas X.
2. Untuk mendeskripsikan hasil desain bahan ajar video animasi berbantuan aplikasi *Zepeto* pada materi ekosistem kelas X.
3. Untuk mendeskripsikan hasil *development* (pengembangan) bahan ajar video animasi berbantuan aplikasi *Zepeto* pada materi ekosistem kelas X.
4. Untuk mendeskripsikan hasil implementasi bahan ajar video animasi berbantuan aplikasi *Zepeto* pada materi ekosistem kelas X.

5. Untuk mendeskripsikan hasil evaluasi bahan ajar video animasi berbantuan aplikasi *Zepeto* pada materi ekosistem kelas X.
6. Untuk mendeskripsikan kelayakan bahan ajar video animasi berbantuan aplikasi *Zepeto* pada materi ekosistem kelas X.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan agar memperluas informasi dalam menciptakan media berupa video animasi berbantuan aplikasi *Zepeto* sebagai media pembelajaran terutama pada materi ekosistem.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a) Peserta Didik**

Mempermudah proses belajar dan dapat menarik minat peserta didik melalui bahan ajar video animasi serta membantu siswa memahami materi ekosistem.

#### **b) Pendidik**

Mempermudah dalam menyampaikan materi yang diberikan melalui bahan ajar video animasi dan guru dapat menggunakannya dalam materi ekosistem.

#### **c) Peneliti**

Menambah ilmu pengetahuan dalam membuat video animasi yang tepat pada saat proses pembelajaran serta dapat menjadi media bahan ajar bagi peneliti apabila menjadi guru.