

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana perantara yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai alat bantu guru dalam mengajar dan pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima belajar atau siswa, salin itu media pembelajaran berguna untuk membantu guru yang memiliki kekurangan dalam hal menyampaikan materi ajar, dengan menggunakan media pembelajaran bisa membantu guru memaksimalkan penyampaian materi. Jika materi didesain dan dikembangkan secara baik, maka dapat membantu guru dalam menagajar dan memotivasi peserta didik dalam belajar. Keberadaan media pembelajaran akan menjadikan materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit. Siswa menjadi aktif dan mendapat pengalaman langsung melalui media pembelajaran tersebut.²

Dalam meningkatkan motivasi seorang siswa, terlebih dahulu harus menciptakan kesenangan dalam belajar, dimana dalam menciptkan kesenangan siswa yaitu menggunakan media animasi dalam pembelajaran. Animasi juga mengandung unsur interaktif karena timbul respon balik dari pengguna. Menurut Anwariningsing & Ernawati adanya media pembelajaran interaktif akan meningkatkan motivasi belajar siswa dan berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar. Kata animasi itu sendidi sebenarnya penyesuaian dari kata *animation* yang bersal dari kata *to animate* dalam kamus umum

² Peri Ramdani. *Media Pembelajaran Animasi* (Sukabimi, Penerbit Farha Pustaka.2020).
hal 12

Inggris – Indonesia berarti menghidupkan. Secara umum animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya terkesan hidup

Dalam perkembangan teknologi memungkinkan animasi dibuat lebih mudah serta nampak selbih nyata dan disertai dengan tumbuhnya aplikasi pengelola gambar yang memfokuskan pada perancangan animasi. Menurut Ariyana, Pada awalnya pembuatan animasi membutuhkan waktu yang cukup lama dikarenakan animasi dibuat dengan gambar tangan yang dibuat berlembar-lembar dan digerakan secara beraturan. Perkembangan vidio animasi sendiri mengalami berbagai peningkatan yang signifikan dari tahun ketahun baik dalam penggunaan bidang pendidikan maupun hiburan. Pada tahun 2020 Pandemi *Covid-19* mempercepat pengambilan e-learning diseluruh dunia begitu juga di Indonesia , dengan mengambil vidio animasi menjadi salah satu metode utama untuk mengajar secara daring, dilanjutkan pada tahun 2021 meningkatnya kualitas video animasi dengan ditunjukan banyaknya paltform yang memulai pembelajaran menggunakan animasi, dengan begitu dapat memungkinkan siswa berinteraksi langsung degan materi melalui berbagai macam fitur seperti kuis. Pada tahun 2023 vidio animasi dalam dunia pendidikan menggabungkan animasi dengan dunia nyata atau lingkungan virtual. Media tersebut banyak digunakan untuk mata pelajaran salah satu contohnya geografi yang membutuhkan visualisasi secara nyata. Menurut

penelitian *Pew Research Center* menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai Vidio animasi karena visual yang manrik dan mudah dipahami.

Penelitian Pengembangan Video Pembelajaran Animasi ini fokus pada materi Pemanfaatan hutan yang akan dimulai dengan menjelaskan pentingnya hutan untuk lingkungan dan kebutuhan mahluk hidup, memperlihatkan berbagai cara menjaga hutan dan proses deforestasi dengan visual yang menarik, animasi akan membantu peserta didik untuk memahami topik yang abstrakompleks dengan mudah dan menarik perhatian siswa lebih lama. Setelah itu dengan video animasi ini juga memudahkan untuk menunjukan gambaran situasi yang sulit direalisasikan didunia nyata seperti dampak dari penggundulan hutan atau kebakaran hutan di indonesia. Dengan video animasi dapat menunjukan contoh konkert bagaimana cara memanfaatkan hutan, baik untuk keberlanjutan ataupun merugikan dengan begitu peserta didik akan melihat dampak tersebut secara langsung, sehingga menarik kesadaran dan emosi yang bangun karena rasa empeti akan pentingnya pelestarian hutan, dengan begitu peserta tidak hanya tahu tetang pemanfaatan hutan namun juga termotivasi untuk berkontribusi dalam menjaga hutan dan alam.

Media pembelajaran video animasi memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan, yang mana hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Herlin Lusiana dan Elvira Hoesein. Penelitian ini menunjukan bahwa pembelajaran menggunakan media vidio animasi tersebut terdapat perbedaan nilai pre-test dan post-test, dimana nilai rata-rata pre-test adalah 64,8 dan rata-rata post-test 78,1, dengan nilai signifikansi 2 tailed $0.000 < 0.05$

sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada saat sebelum dan sesudah pemberian perlakuan media video animasi terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Jika merujuk rata-rata yang diperoleh, di mana skor post-test lebih baik maka dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa meningkat dengan menerapkan media video animasi dalam pembelajaran IPA. Dengan hasil ini maka, media video animasi yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.³ Media pembelajaran memiliki peran penting bagi pemahaman siswa, menarik minat belajar, maupun hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Laviana Aunil Malik yang berjudul Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran IPS Guna Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi pada pembelajaran IPS di MTs Miftahul Huda Ngunut Tulungagung dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII. Aspek-aspek seperti pemanfaatan media pembelajaran, kondisi kelas, dan perhatian guru terhadap perbedaan kemampuan siswa memengaruhi minat belajar. Video animasi memiliki peranan penting dalam merangsang minat belajar siswa karena dapat mengatasi keterbatasan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa.

Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan Media Video Animasi Pembelajaran yang bukan merupakan inisiatif pertama, sebab

³ Sae, H., & Radia, E. H. (2023). Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 65-73.

sebelumnya ada beberapa video animasi dengan tema yang hampir sama. Data yang akan diambil oleh peneliti merupakan video pembelajaran berbasis video animasi yang telah ada pada *Platform Youtube*. Video animasi yang ditonton lebih dari 1.3 Juta kali dengan jarak waktu 4 tahun ini diunggah oleh akun bernama Kok Bisa? “Dengan Judul Apa jadinya Jika Tidak Ada Hutan di dunia?”. Dengan video animasi kedua yang ditonton 9,3 ribu dengan jarak waktu 8 tahun diunggah oleh akun bernama Ratih Krismayanti. Berdasarkan data tersebut, dapat kita ketahui bahwa penggunaan platform digital sebagai salah satu penunjang pembelajaran telah banyak dikembangkan dan akses oleh guru, siswa maupun masyarakat umum. Sehingga tidak dapat dipungkiri jika pada era digitalisasi saat ini peserta didik hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran, melainkan juga memanfaatkan penggunaan platform-platform digital.

Pelaksanaan Pra-observasi peneliti di SMPN 2 Kademangan Blitar telah ditemukan bahwa sekolah sudah memiliki fasilitas penunjang dalam proses pembelajaran yang cukup lengkap berupa ketersediaan proyektor. Namun terdapat permasalahan penggunaan media video animasi masih belum diaplikasikan. Penggunaan media dari youtube tidak mendasar pada materi dan karakter siswa. Dalam observasi pada materi, penjelasan materi pemanfaatan hutan sangat singkat dan tidak divisualisasikan, karena materi Pemanfaatan Hutan mendorong peserta didik mampu memvisualisasikan kondisi dan cara pemanfaatan hutan itu dilakukan. Kesulitan tersebut disebabkan beberapa hal, yaitu 1) Penjelasan materi dibuat sedikit, 2) minimnya gambar sebagai pendukung materi, 3) tidak informatif menarik, serta 4) tidak terdapat tugas individu yang menarik.⁴

Media pembelajaran Menurut Sari menjelaskan video Pembelajaran terutama menggunakan animasi dan unsur visual menarik lainnya, memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi pemahaman siswa terhadap

⁴ Observasi Awal Lapangan SMPN 2 Kademangan Blitar Tanggal 13 Januari 2025

pembelajaran.⁵ Pengembangan video pembelajaran berupa penggabungan video dengan karakter real dan dengan resolusi yang baik. Dimana hal ini nantinya akan memudahkan siswa dalam memvisualisasikan materi.⁶ Video animasi yang akan dikembangkan berupa video yang berdurasi 12 menit dengan beberapa bagian, bagian pertama akan menjelaskan fungsi hutan, pemanfaatan hutan secara positif, pemanfaatan hutan secara berlebihan dan solusi pemanfaatan hutan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti berkeinginan untuk melakukan Inovasi dan berniat mendesain Konsep proses pembelajaran IPS dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, yaitu media pembelajaran video animasi berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Pemanfaatan Hutan IPS Kelas VIII SMP 2 Kademangan Blitar” dengan harapan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran serta kesulitan terhadap peserta didik dalam belajar mengajar dan menunjang kegiatan pembelajaran untuk memiliki dampak positif, oleh karna itu peneliti berinovasi dalam penelitian yang berjudul di atas.

⁵ Fariz, F., Girindratta, R., Faarihatusyifa, N., Wijaya, S., Putra, A. P., & Hastuti, N. (2024). EVALUASI PENGARUH PENERAPAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI@ INSPECTHISTORY DALAM MENINGKATKAN KESADARAN PENTINGNYA SEJARAH DI SMKN 1 KRAMATWATU. *JEJAK: Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah*, 4(1), hal 74-87.

⁶ Fahmi Muhammad, Karyono Ibnu Ahmad, and Adrie Satrio, “Pengembangan Video Pembelajaran Ips Materi Interaksi Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 23 Banjarmasin,” *J-INSTECH* 4, no. 2 (June 1, 2023) hal. 137–45, <https://doi.org/10.20527/j-instech.v4i2.8849>

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah yang telah diuraikan di atas, perlu diidentifikasi permasalahan yang ada, yaitu sebagai berikut:

- a) Kurang atau terbatasnya pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang bersifat abstrak atau kompleks. Pada materi pemanfaatan Hutan seringkali bersifat abstrak terutama pada peserta didik yang belum mempunyai pengalaman secara langsung. Konsep abstrak yang dimaksud seperti deforestasi, konservasi dan pengelolaan sumber daya hutan.
- b) Kurang minatnya Peserta Didik pada Materi lingkungan, materi Pemanfaatan Hutan sebagian besar dianggap kurang menarik dan penting dengan kehidupan sehari-hari.
- c) Semakin Berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan dan terdapat keterbatasan metode pembelajaran yang hanya mengandalkan teks, gambar atau metode konvensional yang sering menemukan kurangnya keefektifitasan dalam menyampaikan materi yang memerlukan visualisasi

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan menghindari adanya peluasan pembahahasan serta Menyesuaikan dengan waktu, kemampuan dan tenaga peneliti miliki, maka peneliti memberikan Batasan permasalahan sebagai berikut:

- a) Subjek yang akan diteliti pada penelitian ini adalah siswa SMP 2 Kademangan kelas VIII

- b) Materi pembelajaran yang akan disajikan dalam penelitian ini adalah Pemanfaatan Hutan seperti kegiatan konservasi, deforestasi serta dampak dalam pengelolaan Pemanfaatan Hutan.
- c) Penerapan proses Pembelajaran menggunakan Media Video Animasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a) Bagaimana proses pengembangan video animasi pembelajaran pada materi Pemanfaatan Hutan?
- b) Bagaimana tingkat validitas pengembangan video animasi pembelajaran materi Pemanfaatan Hutan?
- c) Bagaimana respon peserta didik dalam penggunaan media video animasi pembelajaran materi Pemanfaatan Hutan?

E. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan Latar Belakang yang telah tertera diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan (teknik dan desain) video pembelajaran pada materi Pemanfaatan Hutan.
2. Untuk mengetahui hasil kevalidan dari pengembangan video animasi pembelajaran materi Pemanfaatan Hutan.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik dari penggunaan Video Animasi dalam materi Pemanfaatan Hutan.

F. Spesifikasi Produk

Berdasarkan uraian latar belakang, produk yang akan dikembangkan atau dihasilkan berupa media pembelajaran berbasisi Video animasi pada mata pelajaran IPS kelas VIII Materi Pemanfaatan sumber daya alam. Hasil produk pengembangan ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media yang dihasilkan berupa video animasi yang dibuat melalui berbagai macam proses. Dari pembuatan animasi melalui *Platform Animeker*.
2. Media pembelajaran video tersebut berisi materi pembelajaran kelas VIII dengan tema yang diambil yaitu Pemanfaatan sumber daya alam pada materi Pemanfaatan Hutan
3. Durasi dalam media video animasi dengan materi Pemanfaatan Hutan ini 12 menit (5 menit pertama berisikan teori pemanfaatan hutan, 5 menit selanjutnya berisikan data fakta dan informasi menarik dari pemanfaatan hutan, dan untuk 5 menit terakhir berisikan permasalahan serta cara pemanfaatan hutan dengan baik).
4. Jenis animasi yang digunakan oleh peneliti yaitu Animasi 2D yang dimana proses pembuatannya menggunakan software pendukung seperti *Animaker*.
5. Media ini bisa diakses melalui bentuk file digital yang disimpan pada *Google Drive*, diunggah ke platform *Youtube* dan bisa dibagikan melalui aplikasi *Whatsapp*

G. Kegunaan Penelitian

Dari hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun Praktis sebagai berikut:

1. Secara teoritis,

Dari Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman serta pengetahuan tentang bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi dan berguna untuk meningkatkan pemahaman, daya kreatifitas pendidik atau guru dalam mengembangkan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Secara praktis

a) Bagi Kepala Sekolah

- 1) Pengembangan media video animasi tentang pemanfaatan hutan bertujuan untuk memberikan solusi inovatif bagi kepala sekolah dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah, dengan menyajikan materi yang kompleks secara visual dan menarik bagi siswa.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis kepada kepala sekolah dalam memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran yang tepat, yang dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi pemanfaatan hutan

b) Bagi Wakil Kurikulum Sekolah

- 1) Diharapkan hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh Wakil Kepala Sekolah sebagai referensi dalam mendukung pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan melalui pemanfaatan media video animasi.
- 2) Diharapkan Media ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang program supervisi akademik serta evaluasi pembelajaran, sehingga kualitas proses belajar mengajar di sekolah dapat ditingkatkan secara optimal.

c) Bagi guru IPS

- 1) Diharapkan dengan media pembelajaran berbasis Video *animasi* membantu pendidik untuk meningkatkan inovasi dan kreatifitas belajar pada proses pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran IPS dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.
- 2) Memberikan pengalaman pada pendidik untuk merancang model pembelajaran menggunakan video pembelajaran sebagai sumber media ajar.
- 3) Menciptakan media belajar alternative bagi permasalahan guru dalam proses pembelajaran IPS pada materi pemanfaatan Sumber daya alam dan sumber daya manusia.
- 4) Meningkatkan keterlibatan peserta didik dengan menggunakan video menarik yang dapat me,buat suasana kelas menajdi lebih

interaktif dan memotivasi peserta didik untuk belajar dengan inoasi yang lebih baik pada mata pelajaran IPS.

d) Bagi Peserta didik

- 1) Meningkatkan partisipasi dan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di mata pelajaran IPS.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar dan kreasi pada proses belajar dikelas pada peserta didik, sehingga kelas tidak membosankan dan kosong.
- 3) Memberikan penjelasan konsep materi pelajaran lebih, animasi atau gambar dapat membantu untuk memvisualisasikan materi-materi atau elemen-elemen tertentu yang abstrak dan sulit dimengerti menjadi lebih mudah dipahami dengan baik.

e) Bagi peneliti selanjutnya

Menambah wawasan dan memberikan pengalaman kepada peneliti tentang mengembangkan media ajar berbasis Vidio menggunakan bantuan berbagai aplikasi alam pembelajaran IPS kelas VIII SMP 2 Kademangan pada materi Pemanfaatan Hutan.

H. Sistematika Pembahasan

Adapun Sistematika Pembahasan pada Penelitian Pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah yang dibagi menjadi identifikasi dan Batasan masalah serta rumusan

masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, spesifikasi produk, manfaat penelitian, penegasan istilah dan sistematikan penelitian.

2. Bab II Landasan Teori

Dalam bab II ini berisikan landasan Teori, Kerangka Berfikir dan Penelitian terdahulu.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan langkah-langkah penelitian yang meliputi jenis dan desain penelitian, prosedur pengembangan, subjek penelitian, objek penelitian, Teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan Teknik analisis data.

4. Bab IV Hasil Pengembangan Produk

Memuat hasil pengembangan media video animasi pembelajaran pada materi pemanfaatan hutan Siswa kelas VIII SMP 2 Kademangan.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini memuat kesimpulan dan saran untuk penelitian selanjutnya.

6. Daftar Rujukan