

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Beberapa pendekatan dapat digunakan untuk menghubungkan gagasan tentang perjuangan untuk masyarakat yang lebih berpengetahuan dengan penerapan praktisnya, seperti mengembangkan kurikulum, mempersiapkan guru melalui pelatihan prajabatan, menyediakan pelatihan dalam jabatan bagi para pendidik, membangun sistem untuk pengembangan tenaga kependidikan melalui pelatihan di tempat kerja, menyempurnakan proses pembelajaran terutama dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat dalam melaksanakan penilaian pendidikan.¹ Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa aspek, antara lain penggunaan strategi dalam pembelajaran di kelas. Salah satu strategi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas adalah dengan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK). Salah satu strategi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas adalah dengan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan teknologi. Hal ini selaras dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, menuntut seorang pendidik untuk memadukan teknologi dengan isi materi pembelajaran.²

Pengaruh perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK) dalam

¹ Umi Wuryanti and Badrun Kartowagiran, "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KARAKTER KERJA KERAS SISWA SEKOLAH DASAR," *Jurnal Pendidikan Karakter* 7, no. 2 (December 14, 2016), <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>.

² "Development of Learning Media Based on Videoscribe to Improve Learning Outcomes of Morphology Course:" (International Joint Conference on Arts and Humanities 2021 (IJCAH 2021), Surabaya, Indonesia, 2021), <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211223.015>.

kehidupan sehari-hari sangatlah besar. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, karena teknologi dapat mempermudah berbagai aktivitas dan pekerjaan. Salah satu bentuk teknologi yang memiliki pengaruh besar dalam kehidupan sehari-hari adalah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). TIK dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Mengingat pembelajaran saat ini sering dilaksanakan secara daring, guru dituntut untuk dapat mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan TIK. Tidak hanya sebagai sumber belajar, guru juga diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan mengintegrasikan TIK ke dalam kegiatan belajar mengajar.³

Selama perkembangan peradaban manusia, telah ada perkembangan cara untuk menyampaikan informasi dari awal zaman hingga saat ini, yang dikenal sebagai arus informasi, yang menjadi terkenal di seluruh dunia. Oleh karena itu, kita harus mampu beradaptasi dengan perubahan yang terjadi.⁴ Pemanfaatan teknologi untuk keperluan pendidikan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik⁵. Dengan demikian perlu kiranya mencoba menghadirkan teknologi dalam proses belajar mengajar. Teknologi dapat dimanfaatkan juga sebagai media pembelajaran, dalam proses pembelajaran media pembelajaran adalah elemen yang

³ Gita Permata Puspita Hapsari and Zulherman Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (July 27, 2021): 2384–94, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.

⁴ Ema Mahayati et al., "EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI," *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika* 10, no. 1 (May 17, 2023): 102–8, <https://doi.org/10.36706/jipf.v10i1.20170>.

⁵ Moch Wahib Dariyadi, "PENGGUNAAN SOFTWARE 'SPARKOL VIDEOSRIBE' SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS ICT," n.d.

sangat penting.

Media pembelajaran merupakan salah satu kebutuhan penting bagi pendidik dalam menunjang proses mengajar. Beragam jenis media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk membantu pendidik dalam memperluas wawasan dan pemahaman.⁶ Sementara itu, pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan individu dalam usaha memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai positif melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar. Dalam proses ini, terdapat dua peran utama, yaitu siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pembimbing atau fasilitator.⁷

Media pembelajaran penting untuk membantu guru mengajar dalam pembelajaran yang menarik dan inovatif. Dalam bahasa Latin, kata "media" adalah bentuk jamak dari kata "*medium*", yang secara harfiah berarti "perantara" atau "pengantar" pesan yang dikirimkan kepada orang yang menerimanya.⁸ Media pembelajaran memegang peranan yang tidak terpisahkan dalam proses belajar mengajar, sehingga menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Segala sesuatu yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dapat dikatakan sebagai media pembelajaran, karena media pembelajaran memiliki potensi untuk melibatkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam pembelajaran.⁹

⁶ Rika Wahyuni and Safrida Napitupulu, "Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD," n.d.

⁷ "Diktat Media Pembelajaran Naik Pangkat," n.d.

⁸ Fifit Firmadani, "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0," n.d.

⁹ Talizaro Tafonao, "PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (August 2, 2018): 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan semangat belajar siswa, mendorong mereka untuk aktif menulis dan berbicara, serta membangkitkan daya imajinasi. Oleh karena itu, media pembelajaran turut berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan efisien, sekaligus memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik. Selain itu, penggunaan media juga dapat membantu mengurangi kebosanan yang sering muncul selama kegiatan belajar di kelas.¹⁰ Media pembelajaran merupakan segala jenis alat atau sarana yang dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pelajaran dari guru kepada siswa, dengan tujuan merangsang pikiran, emosi, perhatian, serta minat belajar peserta didik. Kehadiran media ini memiliki peran penting dalam meningkatkan antusiasme belajar, membangkitkan motivasi, dan menumbuhkan ketertarikan baru selama proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran yang baik, seperti yang dirancang secara kreatif dengan memanfaatkan multimedia, dapat meningkatkan kemungkinan siswa menyerap dan memahami materi, serta meningkatkan kinerja mereka¹¹. Pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran tidak bertujuan untuk menggantikan peran guru dalam mengajar, melainkan sebagai alat bantu yang mendukung dan memperkuat penyampaian materi atau informasi. Melalui penggunaan media, diharapkan tercipta interaksi yang aktif baik antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan pendidik.¹²

¹⁰ Moh. Rudini and Ady Saputra, "Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis TIK Masa Pandemi Covid-19," *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 2 (May 6, 2022): 841, <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.841-852.2022>.

¹¹ M Miftah, "SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA," n.d.

¹² "Diktat Media Pembelajaran Naik Pangkat."

Salah satu faktor pendukung dalam penyediaan media pembelajaran adalah kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi yang terus mengalami peningkatan secara global telah memberikan dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang politik, ekonomi, budaya, seni, dan terutama pendidikan.¹³ Di ranah pendidikan, teknologi memegang peranan penting dalam mendukung perkembangan ilmu pengetahuan. Peserta didik diajarkan mengenai berbagai gejala dan fakta alam, dan dengan bantuan teknologi, ilmu pengetahuan tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Pengaruh teknologi terhadap dunia pendidikan sangat nyata, terlihat dari tersedianya beragam media pembelajaran hingga munculnya model pembelajaran baru yang berbasis pada perkembangan teknologi.¹⁴

Penggunaan media pembelajaran telah mengalami banyak perubahan. Awalnya, media yang digunakan bersifat fisik atau manual, namun kini telah berkembang menjadi bentuk visual seperti gambar maupun alat yang relevan dengan materi pelajaran, termasuk melalui media video animasi. Video animasi menjadi salah satu pilihan media yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Dengan adanya elemen interaktif seperti animasi, video, dan kuis, peserta didik dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Pendekatan ini tidak hanya membantu dalam memperdalam pemahaman terhadap materi, tetapi juga mendorong motivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Sejumlah penelitian

¹³ Ana Maritsa et al., "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (December 26, 2021): 91–100, <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.

¹⁴ Galang Sansaka Megahantara, "PENGARUH TEKNOLOGI TERHADAP PENDIDIKAN DI ABAD 2," n.d.

membuktikan bahwa pemanfaatan media interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.¹⁵

Video animasi merupakan salah satu alternatif media yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam mengembangkan alat bantu pembelajaran untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar. Media ini berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi atau pesan melalui rangkaian gambar bergerak yang bersifat dinamis, serta dapat dinikmati secara visual dan audio.¹⁶ Animasi sendiri adalah kumpulan frame yang disusun secara berurutan, dan ketika diputar dengan kecepatan tertentu, akan menciptakan ilusi gerak yang halus layaknya video atau film. Selain itu, animasi juga dapat diartikan sebagai upaya menghidupkan gambar, sehingga setiap karakter dalam gambar tersebut perlu memiliki ekspresi serta gaya yang beragam dan khas.¹⁷

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi merupakan pilihan yang tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa memahami konsep yang bersifat cukup konkret. Dalam perancangannya, media video animasi dibuat dengan mempertimbangkan berbagai aspek, seperti isi materi, anggaran, dan waktu. Materi yang dipilih disesuaikan

¹⁵ Riska Kalidya Alga et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital: Meningkatkan Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar Melalui Presentasi Interaktif dan Video Animasi," *Continuous Education: Journal of Science and Research* 5, no. 3 (December 21, 2024): 200–212, <https://doi.org/10.51178/ce.v5i3.2197>.

¹⁶ Shintia Putri Kristiari and Fajar Cahyadi, "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran IPA Materi Perubahan Cuaca Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berbasis Canva Pendidikan," *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 11, no. 1 (December 30, 2023): 78–84, <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8102>.

¹⁷ Aulia Salsabila Az-zahra et al., "Penetapan Selling Price Set Menu Pada Event New Year Previere Lounge Di Grand Dafam Signature Surabaya," *Journal of Creative Student Research* 1, no. 4 (July 22, 2023): 191–205, <https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i4.2245>.

dengan kompetensi dasar, terutama untuk topik-topik yang sulit dihadirkan kembali secara langsung karena berkaitan dengan peristiwa sejarah. Biaya disesuaikan dengan anggaran yang dimiliki peneliti, agar video animasi dapat diproduksi dengan durasi yang sesuai kebutuhan. Adapun waktu yang diperhitungkan berkaitan dengan materi yang diajarkan pada semester dua, sehingga proses pembuatan video direncanakan selesai sebelum materi tersebut diberikan, sesuai dengan jadwal mengajar guru.

Media video animasi berperan dalam membantu guru menyampaikan materi kepada siswa sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga mampu menarik perhatian mereka selama proses pembelajaran di kelas.¹⁸ Dalam dunia pendidikan dan profesional moderen, penggunaan media video animasi menjadi semakin penting untuk penyebaran pengetahuan dan komunikasi yang efektif. Salah satu alat yang mendapatkan daya tarik signifikan dalam beberapa tahun terakhir adalah perangkat lunak *VideoScribe*, yang menawarkan *platform* serbaguna untuk membuat presentasi yang dinamis dan menarik.¹⁹ Penggunaan media pembelajaran dengan *software videoscribe* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Software VideoScribe mempermudah siswa dalam memahami materi

¹⁸ Umi Wuryanti and Badrun Kartowagiran, "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KARAKTER KERJA KERAS SISWA SEKOLAH DASAR," *Jurnal Pendidikan Karakter* 7, no. 2 (December 14, 2016), <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>.

¹⁹ Adamu Tairu Idris, "Use of Audio-Visual Materials in Teaching and Learning of Classification of Living Things Among Secondary School Students in Sabon Gari LGA of Kaduna State," *Plant* 6, no. 2 (2018): 33, <https://doi.org/10.11648/j.plant.20180602.12>.

pembelajaran karena mampu menampilkan berbagai elemen seperti teks, animasi, video, audio, gambar, dan grafik sesuai dengan kebutuhan visual yang diinginkan. Tampilan yang menarik dari media ini dapat membantu siswa lebih fokus saat belajar. Oleh karena itu, VideoScribe diharapkan menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam menyusun media video animasi yang menarik, khususnya untuk materi “Potensi ekonomi lingkungan”. Videoscribe adalah sebuah perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan animasi dengan latar belakang putih secara praktis dan mudah. Penggunaan Sparkol Videoscribe dalam penyajian materi pembelajaran membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran. Aplikasi ini juga sangat ramah bagi pemula, khususnya bagi para guru yang baru pertama kali menggunakannya. Dengan kemampuannya menggabungkan elemen gambar, teks, musik, serta rekaman suara, Videoscribe mampu membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.²⁰

Faktor yang membuat video ini semakin menarik adalah efek animasi seolah-olah tulisan dibuat langsung oleh tangan, sehingga siswa dapat lebih menikmati proses pembelajaran. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan berbagai fitur yang beragam, menjadikannya sebagai media pembelajaran yang inovatif dan dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran.²¹ Videoscribe memiliki beragam fitur yang memungkinkan software ini digunakan sebagai media pembelajaran yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran. Dengan fitur-fitur

²⁰ Hapsari and Zulherman, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa.”

²¹ Neny Ismiyanti, “Perancangan Pembelajaran IPA Menggunakan Software Videoscribe,” *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA* 1, no. 2 (December 8, 2020): 50–58, <https://doi.org/10.35719/vektor.v1i2.11>.

menarik seperti teks, simbol, gambar, dan suara, aplikasi ini membantu mempermudah pemahaman informasi yang disampaikan melalui media audio-visual. Kemampuan untuk menggabungkan elemen visual dan audio secara bersamaan menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan daya ingat serta retensi materi pada peserta didik.²² Kemampuan dari *Software Videoscribe* untuk menyesuaikan presentasi memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan konten dengan tujuan pembelajaran khusus dan kebutuhan kurikulum. Sifat dinamis dari *Videoscribe*, dikombinasikan dengan kemampuan interaktifnya, dapat menumbuhkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional.²³

Pengguna software ini disugahi beragam pilihan desain yang siap pakai. Selain itu, pengembang aplikasi juga menyediakan opsi tambahan bagi pengguna yang merasa desain bawaan kurang sesuai, yakni dengan mengimpor gambar, animasi, atau grafik yang telah dibuat sebelumnya sesuai kebutuhan. Tidak hanya itu, pengguna juga memiliki kebebasan untuk menambahkan dubbing atau merekam suara sesuai keperluan guna menunjang pembuatan video yang diinginkan.²⁴ Penggunaan media pembelajaran melalui Software VideoScribe membuat proses pengajaran menjadi lebih menarik, sehingga dapat mendorong

²² Usmaedi et al., "The Development of Video Learning Based on Videoscrieb Application For Social Science inPrimary School," *Journal of Physics: Conference Series* 1764, no. 1 (February 1, 2021): 012084, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1764/1/012084>.

²³ Mulyono, Yuanita, and Indrawati, "Development of Learning Media Based on Videoscribe to Improve Learning Outcomes of Morphology Course."

²⁴ Neny Ismiyanti, "Perancangan Pembelajaran IPA Menggunakan Software Videoscribe," *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA* 1, no. 2 (December 8, 2020): 50–58, <https://doi.org/10.35719/vektor.v1i2.11>.

motivasi belajar peserta didik, mengurangi rasa jenuh, serta membantu mengembangkan kemampuan berpikir siswa dari tahap konkret ke abstrak, dan dari pola pikir yang sederhana menuju pemikiran yang lebih kompleks.

Masih banyak ditemui para guru yang belum menerapkan media pembelajaran secara inovatif dalam prakteknya, tak terkecuali guru-guru yang mengajar di MTs , bukan hanya tidak menerapkan media tersebut, namun sama sekali tidak ada media pembelajaran yang digunakan. Seperti yang dikutip dari hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 21 April 2024 bersama guru kelas VII MTS Miftahul Huda yaitu Ibu Ema Emilia Nur S, Pd. Beliau mengatakan bahwa “penggunaan media pembelajaran yang menggunakan teknologi masih belum sepenuhnya maksimal”. Selain melaksanakan wawancara pada saat itu juga peneliti juga melakukan Observasi di lokasi sekolah yang akan digunakan sebagai tempat penelitian. Dalam observasi tersebut peneliti menemukan beberapa masalah yang muncul dalam proses pembelajaran yaitu.a) Materi yang disampaikan oleh guru hanya mengacu pada buku modul sebagai pegangan,b) Selain hanya menggunakan buku modul, dalam buku modul tersebut tidak terdapat informasi yang menarik, c). Proses penyampaian materi juga masih hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya media lain, d) Banyak murid yang mengantuk selama proses pembelajaran dikelas.

Menggunakan video maupun gambar animasi dapat membuat pelajaran menjadi lebih menarik, lebih lengkap, lebih efisien dan lebih inovatif,dengan adanya gambar dan video animasi juga, peserta didik tidak hanya menghayal tetapi peserta didik dapat langsung melihat konsep yang dijelaskan oleh guru,seperti yang

dijabarkan oleh Nihla Israwati dan Muhammad Idris Hasanuddin (2024) dalam penelitiannya di MI DDI Lipu menemukan bahwa penerapan video animasi dalam pembelajaran efektif meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebelum penerapan, motivasi siswa tergolong rendah, namun setelah menggunakan video animasi, motivasi mereka meningkat signifikan. Anisa Zahro dkk. (2024) dalam penelitiannya di SDN 3/4 Margoyoso juga menemukan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mampu meningkatkan antusiasme dan semangat belajar siswa.

Gambar dan video animasi digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengkomunikasikan antara guru dan peserta didik, peserta didik dilibatkan secara keseluruhan dalam proses dan mengamati objek. Dengan demikian, proses pembelajaran berlangsung menjadi lebih baik, maka diharapkan hasil belajar siswa akan baik.²⁵ Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin sekali mencoba menerapkan dan mengembangkan penggunaan video animasi terutama dalam proses pembelajaran mengenai materi potensi ekonomi lingkungan di MTs Miftahul Huda agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap materi yang diajarkan serta dapat menjadi pengalaman baru bagi peserta didik. Peneliti juga berharap dapat menghilangkan anggapan bahwa pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang membosankan, karena masih banyak peserta didik yang beranggapan bahwa materi

²⁵ Aulia Afridzal, "PERBEDAAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR DAN VIDEO ANIMASI PADA MATERI KARANGAN DESKRIPSI DI KELAS III SD NEGERI 28 BANDA ACEH," n.d.

pembelajaran IPS membosankan karena guru hanya menjelaskan dengan ceramah tanpa adanya media atau teknologi, oleh karena itu penelitian pengembangan ini nantinya akan menciptakan suatu media ajar berupa gambar dan animasi bergerak dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI MENGGUNAKAN *SOFTWARE VIDEOSCRIBE* MATERI PELAJARAN IPS Di MTs”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, ditemukan beberapa permasalahan yang timbul, adapun masalah-masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut

- Minimnya Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di MTs Miftahul Huda

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa proses pembelajaran di MTs Miftahul Huda masih dominan menggunakan metode ceramah dan buku modul sebagai satu-satunya sumber belajar. Hal ini mengindikasikan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

- Kurangnya Minat dan Motivasi Belajar Siswa

Pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa dan hasil belajar yang kurang optimal.

- Kurangnya Inovasi dalam Penyampaian Materi Pembelajaran

Guru belum memanfaatkan media pembelajaran inovatif seperti video animasi yang dapat membantu menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Padahal, penggunaan media seperti video animasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa .

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian difokuskan pada permasalahan minimnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran di MTs Miftahul Huda sehingga para peserta didik cenderung bosan dan mengantuk saat mengikuti pelajaran terutama pada saat mata pelajaran IPS. Pemecahan masalah yang dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi pada salah satu materi potensi ekonomi lingkungan mata pelajaran IPS di MTs Miftahul Huda, media pembelajaran berupa video animasi akan ditampilkan di depan kelas pada saat proses pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik tidak bosan dan tidak mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *videoscribe* dapat membantu dalam proses pembelajaran untuk Mata Pelajaran IPS materi potensi ekonomi lingkungan di MTs Miftahul Huda.
2. Bagaimana kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari hasil pengembangan media ajar menggunakan aplikasi *videoscribe* ?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Mengetahui bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *videoscribe* dapat membantu dalam proses pembelajaran untuk Mata Pelajaran IPS materi potensi ekonomi lingkungan di MTs Miftahul Huda
2. Mengetahui bagaimana kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari hasil pengembangan media ajar menggunakan aplikasi *videoscribe*

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembang ini adalah

1. Penggunaan media pembelajaran berupa gambar dan video animasi menggunakan aplikasi *videoscribe* yang dibuat semenarik mungkin agar menarik minat peserta didik.
2. Materi pembelajaran yang sesuai dengan potensi ekonomi lingkungan.

G. Kegunaan Penelitian

1. Bagi Instansi
 - a. Sebagai media pembelajaran alternatif di MTs Miftahul Huda
 - b. Membuat peserta didik di MTs Miftahul Huda menjadi lebih interaktif dengan adanya media video dalam proses pembelajaran
 - c. Mempermudah peserta didik di MTs Miftahul Huda untuk lebih memahami materi yang disampaikan melalui media video.
2. Bagi Peneliti
 - b. Menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran animasi menggunakan software *videoscribe*.

H. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman kata-kata yang digunakan pada penelitian yang disajikan, maka pentingnya memahami istilah-istilah berikut.

a. Pengembangan

Kata pengembangan menunjukkan pada suatu kegiatan menghasilkan suatu alat atau cara yang baru, dimana selama kegiatan tersebut penilaian dan penyempurnaan terhadap alat atau cara tersebut terus dilakukan.

b. Media Ajar

Media ajar merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

c. Animasi

Animasi ialah sebuah frame yang diurutkan, yang ketika frame tersebut diputar dengan kecepatan yang cukup maka akan menghasilkan gambar bergerak yang dapat dikatakan cukup lancar seperti sebuah video atau sebuah film.