

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Teknologi di Indonesia mulai berkembang dan setiap sekolah banyak menggunakan teknologi untuk pembelajaran. Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang sangat signifikan pada pola interaksi pengajar dan peserta didik. Peserta didik yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara yang diharapkan dapat lebih mudah di mengerti dan dipahami dengan cepat, dan tepat.<sup>1</sup> Namun masih banyak guru yang belum bisa memanfaatkan teknologi dalam dunia pembelajaran . Padahal teknologi ini dapat mempermudah guru dalam mendeskripsikan atau mengilustrasikan materi yang di pelajari. Ini akan memperjelas teori dan praktik, memungkinkan siswa untuk benar-benar melihat sesuatu. Pemanfaatan teknologi pada hakikatnya adalah bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, pembelajaran IPA yang ada di sekolah-

---

<sup>1</sup> Jurnal Pendidikan, Teknik Sipil, and Tersedia Online, '3 1,2,3', 9.1 (2020).

sekolah diharapkan mampu menerapkan atau mengimplementasikan literasi sains dalam pembelajaran.<sup>2</sup>

Pembelajaran merupakan suatu proses penggunaan metode, penyiapan kondisi belajar dan alat bahan yang sesuai untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dengan cara yang paling efektif. Pembelajaran merupakan proses interaksi yang melibatkan guru sebagai pengajar dan siswa yang sedang belajar. Belajar bukan hanya sekedar duduk dikelas dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru akan tetapi, belajar merupakan proses perubahan pada diri individu dan individu pada lingkungannya. Pembelajaran ialah sebuah proses yang bertujuan memfasilitasi individu mengembangkan kompetensi pada ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Telah diketahui bahwa pengalaman sebelumnya mempengaruhi otak dengan cara mengoperasikan pengalaman baru dan mengatur informasi baru. Indra dan pengetahuan manusia memiliki hubungan yang penting. Kita hanya dapat memikirkan satu hal pada satu waktu, sebaliknya otak manusia dapat menyadari banyak fungsi otak dan mengatur banyak rangsangan di waktu yang sama.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Reny Kristiyowati and Agung Purwanto, 'Pembelajaran Literasi Sains Melalui Pemanfaatan Lingkungan', *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9.2 (2019), 183–91  
<<https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i2.p183-191>>.

<sup>3</sup> Candra Mahardika and Andika Adinanda Siswoyo, 'Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Komponen Ekosistem ( KOKOSIS ) Untuk Siswa Sekolah Dasar', 1.1 (2021), 39–50.

Belajar adalah proses dan cara membuat orang atau makhluk belajar. Belajar untuk mengubah perilaku atau respon untuk melakukan atau menunjukkan perilaku tertentu sambil berusaha untuk memperoleh kecerdasan atau pengetahuan. Dan belajar adalah suatu proses yang menyebabkan terjadinya perubahan perilaku, bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan badan, melainkan perubahan kebiasaan dan keterampilan, peningkatan dan perkembangan keterampilan berpikir, sikap, dan lain-lain.<sup>4</sup> Sedangkan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dan kemampuan yang diperoleh siswa setelah belajar berupa kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik. Hasil belajar digunakan sebagai ukuran evaluasi kegiatan belajar atau proses pembelajaran, dan simbol, huruf atau kalimat digunakan untuk menunjukkan prestasi siswa dalam kurun waktu tertentu.<sup>5</sup>

Media pembelajaran merupakan salah satu metode atau alat yang digunakan dalam proses pengajaran. Hal ini dilakukan dalam rangka merangsang model-model pembelajaran agar dapat mendukung keberhasilan proses pengajaran sehingga kegiatan pengajaran dapat secara efektif mencapai tujuan yang

---

<sup>4</sup> Mulyadi Mulyadi, 'Strategi Belajar Mengajar Dengan Menerapkan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Penjaskes Materi Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas VII SMPN 3 Tanjung', *Jurnal Langsung*, 5.1 (2018), 45-48.

<sup>5</sup> Lina Novita, Elly Sukmanasa, and Mahesa Yudistira Pratama, 'Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD', © 2019-Indonesian Journal of Primary Education, 3.2 (2019), 66.

telah ditetapkan.<sup>6</sup> Dengan menggunakan berbagai alat atau media pembelajaran yang tersedia, seperti visual, *audio* dan *audiovisual*. Dalam hal ini dilakukan penelitian untuk menguraikan bagaimana cara meningkatkan minat belajar siswa dan nilai yang lebih tinggi dari sebelumnya.<sup>7</sup> Mengingat pentingnya media pembelajaran sebagai perantara penyampaian informasi, pengembangan media video pembelajaran dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan adanya media pembelajaran berupa video.<sup>8</sup>

Video animasi adalah kumpulan gambar yang dimanipulasi sedemikian rupa untuk menghasilkan gerakan. Video animasi juga merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan objek yang disusun sedemikian rupa sehingga objek tersebut dapat berupa kata-kata, gambar hewan, tumbuhan, manusia, dll. Dari pengertian di atas dapat

---

<sup>6</sup> Cholifah Tur Rosidah and others, 'Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Pengembangan Bahan Ajar Daring Di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur', *Kanigara*, 1.1 (2021), 23–31 <<https://doi.org/10.36456/kanigara.v1i1.3154>>.

<sup>7</sup> A. Sunami, M. and Aslam, 'Teknologi Mulai Berkembang Di Indonesia Sudah Cukup Banyak Teknologi Pembelajaran Yang Dipakai Pada Setiap Sekolah. Guru Masih Banyak Yang Tidak Memanfaatkan Teknologi. Media Pembelajaran Merupakan Sarana Untuk Memudahkan Dalam Menyampaikan Pembelajaran.', *Jurnal Basicedu*, 5.4 (2021), 1940–45.

<sup>8</sup> Dicky Kurniawan, Dedi Kuswandi, and Arafah Husna, 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang', *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4.2 (2018), 119–25 <<https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>>.

disimpulkan bahwa video animasi adalah sejenis gambar bergerak, yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara sistematis sehingga bergerak menurut sumbu waktu.<sup>9</sup> Pemanfaatan video animasi selama proses pembelajaran meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu selama proses pembelajaran, dan penyajian materi pembelajaran dengan cara yang menarik dapat meningkatkan pemahaman siswa. Inovasi pembelajaran sangat diperlukan mengingat sulitnya materi pelajaran dan media pembelajaran inovatif yang belum banyak digunakan, salah satunya penggunaan media kreatif video berbasis animasi. Pembelajaran dengan video atau animasi lebih berhasil karena dapat masuk melalui 2 sensor indra manusia yaitu melalui mata dan telinga.<sup>10</sup>

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMPN 21 Kota Bengkulu, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi membuat pemahaman siswa kurang sempurna dalam belajar merupakan permasalahan. Proses belajar mengajar di kelas hanya menggunakan metode ceramah dan guru sebagai satu-

---

<sup>9</sup> Chairiyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Benime Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas III SDN 101893 Bangun Rejo PENDAHULUAN Berdasarkan Permendikbud No . 22 Tahun 2016 Bahwa Proses Pembelajaran Pada Satuan Pendidik', *Jurnal Handayani PGSD Unimed*, 12.2 (2021), 125–32.

<sup>10</sup> Pendidikan, Sipil, and Online.

satunya sumber belajar tanpa adanya media mengakibatkan komunikasi antara guru dan peserta didik tidak berjalan dengan lancar. Hal ini terkait dengan permasalahan dalam proses belajar mengajar serta media pembelajaran masih berupa buku atau gambar di papan tulis, dan penggunaan media tersebut kurang efektif, terlihat dari sebagian besar siswa belum mampu memahami materi dengan baik. Berdasarkan kondisi tersebut, pembelajaran berjalan belum optimal.<sup>11</sup> Oleh karena itu, diperlukan media alternatif yang dapat menarik minat sesuai dengan kebutuhan siswa, salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Flipacip*. Penggunaan video animasi berbasis *Flipacip* diharapkan dapat menambah variasi dalam pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton dan menambah minat belajar siswa.

*Flipacip* adalah aplikasi Android yang dapat digunakan untuk membuat animasi sederhana karena cuma butuh keterampilan dalam menggambar dan mendisain. *Flipacip*. Pengguna dapat membuat kartun menggunakan animasi *frame-by-frame*. Ini berfungsi seperti buku lipat, tetapi lebih sederhana.<sup>12</sup> *frame-by-frame animation* adalah teknik animasi yang terdiri dari beberapa urutan gambar yang berbeda. Dalam

---

<sup>11</sup> Wiwi Novianti and Hasil Belajar, 'Jurnal Kependidikan Jurnal Kependidikan', 7.2 (2022), 19–27.

<sup>12</sup> Lestari Retnawati and others, 'Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Guna Meningkatkan Penjualan Di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya', *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, 5.1 (2021), 35–44 <<https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2021.v5i1.1700>>.

animasi *frame-by-frame*, setiap perubahan gerakan atau bentuk objek ditempatkan secara berurutan di dalam *frame*. Semakin banyak bingkai yang digunakan untuk mencocokkan setiap detail gerakan subjek, animasi akan semakin halus.<sup>13</sup>

Penggunaan media *flipaclip* diharapkan mampu merepresentasikan sebuah konsep yang abstrak dan meminimalisasi penggunaan waktu, energi dan biaya yang dibutuhkan untuk mempelajari sebuah konsep yang baru. Berangkat dari hal tersebut, penulis bermaksud untuk menggunakan media ini ke materi yang sulit untuk dipraktikkan secara langsung, dan salah satu dari materi tersebut ialah materi klasifikasi makhluk hidup. Penggunaan materi klasifikasi makhluk hidup didasarkan pada konsep klasifikasi yang sulit untuk dicerna oleh siswa ketika mengkategorikan hewan, tumbuhan dan organisme lain juga untuk dipraktikkan secara langsung, dan salah satu dari materi tersebut ialah materi klasifikasi makhluk hidup.

Pemanfaatan media video animasi diharapkan siswa lebih memahami materi tentang klasifikasi makhluk hidup, serta memungkinkan murid untuk menggapai hasil belajar yang lebih bagus dari sebelumnya. Video animasi memiliki dampak yang besar dalam pembelajaran karena terbukti dapat

---

<sup>13</sup> A Firmansyah, MP Kurniawan - Data Manajemen dan Teknologi, and undefined 2013, 'Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame by Frame Berjudul "Kancil Dan Siput"', *Ojs.Amikom.Ac.Id*, 14.04 (2013), 10–13.

meningkatkan potensi, menarik perhatian, dan memvisualisasikan konsep imajinasi, objek, dan keterkaitannya.<sup>14</sup>Tuhan yang Maha Esa menciptakan makhluk hidup dan benda tak hidup dimuka bumi ini. Makhluk hidup sendiri bisa diartikan sebagai suatu organisme yang dapat mempertahankan dirinya dari berbagai perubahan lingkungan dan dapat berkembang biak untuk melestarikan jenisnya.

Materi klasifikasi makhluk hidup adalah materi yang membutuhkan literasi yang mumpuni agar peserta didik dapat dengan mudah mengalami pembelajaran bermakna dalam mengidentifikasi, mengelompokkan, serta menentukan makhluk hidup berdasarkan kesamaan ciri morfologi, anatomi, dan fisiologinya.<sup>15</sup>Dalam proses pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai pada materi klasifikasi makhluk hidup adalah siswa dapat membedakan makhluk hidup satu dengan yang lainnya berdasarkan ciri khusus yang dimiliki dan siswa dapat menentukan contoh-contoh dari setiap kelompok makhluk hidup.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Diana Dwi Lestari, Ida Sulistyawati, and Imas Srinana Wardani, 'Pemanfaatan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Sistem Pencernaan Manusia Sekolah Dasar', *JISPENDIORA : Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora*, 1.2 (2022), 01–05 <<https://doi.org/10.56910/jispendiora.v1i2.27>>.

<sup>15</sup> Miftahul Khairani, Sutisna, and Suyanto Slamet, 'JurnaL Biolokus Vol: 2 No.1 Januari – Juni 2019', *Jurnal Biolokus*, 2.1 (2019), 5.

<sup>16</sup> D I Kelas and V I I Smpn, 'Efektivitas Penggunaan Media Powerpoint Disertai Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup', 6.November (2016), 77–83.



Allah SWT dalam Alquran Surah Luqman Ayat 10 berfirman,

رَوَّاسِيَ الْأَرْضِ فِي وَأَلْقَى تَرَوْنَهَا عَمَدٍ بَغَيْرِ السَّمَوَاتِ خَلَقَ  
فِيهَا فَأَنْبَتْنَا مَاءَ السَّمَاءِ مِنْ وَأَنْزَلْنَا دَابَّةً كُلَّ مِنْ فِيهَا وَبَثَّ بِكُمْ نَمِيدًا أَنْ  
كَرِيمٍ زَوْجٍ كُلِّ مِنْ

Artinya: “Dia menciptakan langit tanpa tiang yang kamu melihatnya dan Dia meletakkan gunung-gunung (di permukaan) bumi supaya bumi itu tidak menggoyangkan kamu; dan memperkembang biakkan padanya segala macam jenis binatang. Dan Kami turunkan air hujan dari langit, lalu Kami tumbuhkan padanya segala macam tumbuh-tumbuhan yang baik”.<sup>17</sup>

Ayat tersebut membuktikan bahwa adanya makhluk hidup di alam ini yang saling ketergantungan antar sama lain. Adapun makhluk hidup di alam ini meliputi manusia, hewan dan tumbuhan. Makhluk hidup memiliki ciri-ciri atau proses yang diperlukan untuk kehidupan. ciri-ciri makhluk hidup yaitu melakukan pernapasan, memerlukan makanan dan minuman, dapat tumbuh dan kembang, berkembang biak, menerima dan memberikan rangsangan (*iritabilitas*).

Tujuan mengklasifikasikan makhluk hidup adalah untuk mempermudah mengenali, membandingkan, dan mempelajari makhluk hidup. Tujuan khusus/lain klasifikasi makhluk hidup adalah sebagai berikut: (1) Mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan persamaan dan perbedaan ciri-ciri yang dimiliki; (2) Mendeskripsikan ciri-ciri suatu jenis makhluk hidup untuk

---

<sup>17</sup> QS. Luqman: 10

membedakannya dengan makhluk hidup dari jenis yang lain; (3) Mengetahui hubungan kekerabatan antar makhluk hidup; (4) Memberi nama makhluk hidup yang belum diketahui namanya. Materi klasifikasi makhluk hidup dipilih karena materi ini berisi materi-materi yang bersifat kompleks dan menuntut peserta didik untuk mengingat konsep karena bersifat teoritis dan abstrak dan umumnya merupakan materi yang mudah, akan tetapi peserta didik mengalami kesulitan karena pemahaman konsep yang masih minim. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan Media Video Animasi yang diharapkan proses belajar mengajar akan menjadi lebih baik dan dapat meningkatkan minat belajar dalam mempelajari materi klasifikasi makhluk hidup.<sup>18</sup>

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan mengingat keterbatasan waktu untuk menunjang penelitian ini, maka masalah penelitian ini dibatasi diantaranya:

1. Penelitian ini hanya terbatas pada materi ciri-ciri benda dilingkungan sekitar, dan cara mengklasifikasikan makhluk hidup Kelas VII di SMPN 21 Kota Bengkulu.
2. Penelitian ini hanya berfokus pada tahapan pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *flipaclip* pada materi

---

<sup>18</sup> Ruli Noor Muhaini, 'Pemanfaatan Handout Untuk Menunjang Hasil Belajar IPA Terpadu Kelas VII Di SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup', 3.November (2019), 35–40.

klasifikasi makhluk hidup Kelas VII di SMPN 21 Kota Bengkulu.

3. Penelitian ini berfokus pada pengujian kelayakan dan kepraktisan video pembelajaran berbasis aplikasi *flipaclip* pada materi klasifikasi makhluk hidup Kelas VII di SMPN 21 Kota Bengkulu.
4. Penelitian ini hanya sebatas pada skala terbatas/skala kecil.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana desain media pembelajaran animasi berbasis aplikasi *flipaclip* pada materi klasifikasi makhluk hidup Kelas VII di SMPN 21 kota Bengkulu ?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran animasi *flipaclip* pada materi klasifikasi makhluk hidup Kelas VII di SMPN 21 kota Bengkulu ?
3. Bagaimana kepraktisan dan keefektifan pengembangan media pembelajaran animasi *flipaclip* pada materi klasifikasi makhluk hidup Kelas VII di SMPN 21 kota Bengkulu ?

### **D. Tujuan penelitian**

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hal sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan produk bahan ajar media animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa SMPN 21 kota Bengkulu.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil uji kelayakan dari pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *flipaclip* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMPN 21 kota Bengkulu.
3. Untuk mengetahui bagaimana hasil uji kepraktisan dan keefektifan dari pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *flipaclip* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMPN 21 kota Bengkulu.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan dapat memahami pengembangan media pembelajaran animasi.
  - b. Menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa khusus nya pada sub bab materi klalsifikasi makhluk hidup.
2. Secara praktis
  - a. Bagi penulis

Dapat meningkatkan pengetahuan penulis dibidang penelitian, dan menambah bekal penulis menjadi calon pendidik pada media animasi.

b. Bagi pendidik

Untuk menambah media atau sumber belajar alternatif baru bagi pendidik dalam proses belajar mengajar.

c. Bagi peserta didik

Untuk menambah pengetahuan dan membantu peserta didik untuk memahami materi dalam proses pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup.

d. Bagi sekolah

Untuk meningkatkan pengetahuan dan mengembangkan kualitas Pendidikan di sekolah.

## **F. Spesifikasi Produk**

*Flipaclip* adalah aplikasi pembuat animasi ada banyak aktivitas desain yang bisa dilakukan dengan menggunakan aplikasi *flipaclip*. Diantaranya ialah membuat animasi untuk sketsa, *storyboard* dan membuat video animasi untuk presentasi. Dengan aplikasi *flipaclip*, aktivitas mendesain tersebut menjadi lebih simpel apalagi jika kita memiliki kreatifitas tinggi dalam melukis atau mendesain. Tahapan pembuatan :

1. Melakukan kegiatan desain.
2. Menentukan latar belakang tempat.

3. Mengatur *canvas* dan durasi gerak pada animasi yang dibuat.
4. Pengisian suara dan teks.
5. Melakukan *editing* dan *finising*.

### **G. Asumsi Pengembangan**

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran IPA dengan menggunakan aplikasi animasi adalah:

1. Asumsi pengembangan
  - a. Materi klasifikasi makhluk hidup yang didesain dengan menggunakan aplikasi animasi, peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dan tidak membuat peserta didik menjadi bosan karena *Fipaclip* video animasi menarik untuk di saksikan anak-anak
  - b. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri.
2. Keterbatasan pengembangan
  - a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran animasi yang terbatas hanya pada kepraktisan, kelayakan serta ke efektifan video animasi.
  - b. Produk hanya berupa media pembelajaran interaktif terbatas materi Klasifikasi Makhluk Hidup.