

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar atau usaha terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat esensial dalam proses pemanusiaan dalam masyarakat yang berbudaya (Afriyadi, 2020). Pendidikan merupakan usaha yang sadar guna meningkatkan pengembangan manusia. Manusia yang tidak mengetahui sesuatu, melalui pendidikan, manusia itu bisa mendapatkan ilmu yang berguna bagi pengembangan dirinya serta meningkatkan kapasitasnya sebagai seorang manusia (Guanabara et al., n.d.). Menurut terminology yang lebih luas maka pendidikan adalah usaha yang dijalankan oleh seorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tujuan hidup (Khairuddin, 2018).

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Kurniawan, 2015). Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pendidikan sangat penting karena pendidikan merupakan proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang melalui sebuah pengajaran maupun pelatihan.

Dunia pendidikan saat ini memasuki era dunia media, dimana proses pembelajaran menuntut untuk lebih mengarah pada penggunaan media dan dibutuhkan penggunaan peralatan elektronik yang dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman dalam pembelajaran (Musyadat, 2015). Pendidikan di era digital merupakan pendidikan yang harus mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi ke dalam seluruh mata pelajaran. Kehadiran teknologi memiliki dampak terhadap perubahan seluruh aspek kehidupan masyarakat Indonesia, terutama dalam proses pembelajaran. Dalam proses interaksi yang dilaksanakan pendidik dengan peserta didik di era digital saat ini memiliki perbedaan yang dibandingkan dengan sebelumnya. Dimana proses pembelajaran berlangsung mulai bergeser menjadi pembelajaran digital (Azis, 2019). Dunia pendidikan terus bergerak secara dinamis, khususnya untuk menciptakan teknologi baru. Teknologi dan pendidikan pada saat ini berkembang dengan cepat, berbagai bentuk inovasi teknologi sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Teknologi dan pendidikan tidak dapat dipisahkan. Sesuai dengan perkembangan zaman karena teknologi dapat membantu proses pendidikan (Shoumi, 2019).

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

Rektor Unwira Kupang Dr. Philipus Tule mengatakan hasil survei Asia Competitiveness Institute Nasional University Of Singapore (ACI-NUS) 2022 menunjukan NTT menduduki peringkat terakhir secara Nasional soal pendidikan. Bila inflasi atau resesi ekonomi terjadi berkepanjangan maka akan bisa berpengaruh besar lagi pada ketimpangan pendidikan di NTT. Pendidikan di NTT akan semakin sulit berkembang ditambah adanya

situasi ini. Indeks pendidikan rata-rata di NTT adalah 0,66% dan masuk dalam klasifikasi sedang. Angka Nasional berada di 0,71%. Jutaan orang akan mengalami kesusahan khususnya NTT yang bisa berakibatkan pada usaha yang gagal, putus sekolah hingga tugas belajar yang terganggu. Indeks pendidikan di NTT memang masih sangat rendah, maka dari itu dibutuhkan upaya dan kebijakan politik yang memprioritaskan indeks dan kualitas pendidikan di NTT. Semua persoalan ini menyebabkan rendahnya kuantitas dan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) ditingkat perguruan tinggi (Mula, 2022).

Berdasarkan hasil observasi di SMA N 2 KUPANG selama mengikuti Program Pengalaman Lapangan (PPL) ditemukan beberapa masalah yaitu dalam proses pembelajaran fisika guru di SMA N 2 KUPANG sering menggunakan buku cetak atau modul yang dimana peserta didik malas membaca buku cetak. Peserta didik kurang berminat untuk membaca buku cetak karena tebal dan kurang menarik, guru menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang tidak menarik sehingga peserta didik merasa bosan saat belajar. Setelah dilakukan wawancara dengan beberapa peserta didik dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan media digital oleh karena itu pendidik harus menyediakan media yang menarik perhatian peserta didik untuk belajar.

Dari permasalahan di atas upaya yang dilakukan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Ada berbagai cara yang digunakan agar dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu cara, alat, atau proses yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan (Supardi et al., 2015). Media pembelajaran adalah salah satu alat yang digunakan oleh guru pada saat melakukan proses aktivitas pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar, tentunya akan sangat membantu dan dapat menjadikan

proses pembelajaran itu menjadi proses pembelajaran yang berjalan dengan cepat (Holimi, 2019). Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana dan terarah sehingga peserta didik dapat belajar dengan efektif dan efisien. Manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Di Era digital saat ini dapat dimanfaatkan aplikasi yang disediakan sebagai alat penunjang untuk membuat media pembelajaran. Salah satu media yang dapat menarik minat dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran video. Media pembelajaran dirancang menggunakan aplikasi Benime dengan memadukan animasi bergerak, alur cerita (konsep materi) dan gambar. Teknologi yang berkembang sangat pesat pada saat sekarang ini memiliki pengaruh tersendiri bagi dunia pendidikan sekarang. Karena tidak dapat kita pungkiri bahwa teknologi saat ini memang tidak bisa atau tidak dapat kita hindari (Ngafifi, 2014). Ada beberapa fungsi media khususnya media aplikasi Benime ini, yaitu: fungsi untuk menarik perhatian para pelajar agar lebih fokus pada sebuah isi pelajaran. Media aplikasi Benime ini dapat menggugah minat para pelajar untuk belajar, fungsi kognitif, media aplikasi benime ini dapat membantu memperlancar tercapainya tujuan untuk memahami dan juga mengingat berita atau pun pesan yang ada dalam media ini, dan tujuan atau juga fungsi kompensatoris (Amrina et al., 2022).

Benime merupakan salah satu multimedia interaktif. Aplikasi Benime merupakan aplikasi untuk mengedit video dan audio dan ada tambahan musik untuk latarnya untuk melahirkan konten pembelajaran yang lebih luar biasa. Aplikasi ini memiliki tampilan yang sederhana yang di dalamnya ada beberapa templet untuk mengedit video maupun audionya (Amrina et al., 2021). Video animasi merupakan kumpulan gambar-gambar sehingga menghasilkan gerakan yang berasal dari kumpulan objek yang disusun dengan baik dan dapat berupa tulisan, gambaran (hewan, tumbuhan, manusia dan lain sebagainya). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan gambaran yang bergerak yang berasal dari kumpulan beberapa objek yang di susun dengan teratur sehingga bergerak sesuai dengan alur hitungan waktu (Shoumi, 2019).

Adapun hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Radja et al., (2023) dalam penelitian yang berjudul “ Pengembangan Bahan Ajar Peserta didik Berbasis Video Animasi Whiteboard pada Materi Alat-alat Optik di SMA N 2 Kupang Timur” Berdasarkan hasil analisis data oleh validasi ahli mendapatkan hasil rata-rata keseluruhan aspek penilaian sebesar 0,864 dengan kategori sangat layak. Hasil implementasi pada peserta didik dengan memberikan respon sebesar 93% dengan kategori sangat baik. Penelitian yang dilakukan oleh Puang et al., (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Materi Gelombang Berjalan dan Stasioner Kelas XI SMA Berbasis Video Animasi Whiteboard” dalam penelitiannya menyatakan bahwa peserta didik tuntas menyelesaikan materi gelombang berjalan dan stasioner. Standar yang dimiliki kelas XI IPA 1 sebesar 1,66 dengan nilai tengah dan nilai modus yaitu 85 dan 90. Standar deviasi sebesar 9.8 dan sampel varians sebesar 97,35. Nilai kurtosis dan skewness yaitu -0,66 dan -0,60. Jarak nilai sebesar 35. Nilai paling tekecil dan paling tinggi sebesar yaitu 60 dan 95. Jumlah nilai sebesar 2870. Dengan hitungan kehadiran peserta didik yang mengikuti tes hasil belajar sebanyak 35 peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Benime Pada Materi Gelombang Bunyi Di SMA N 2 Kupang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dikaji pada latar belakang maka dibuatlah suatu rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Benime Pada Materi Gelombang Bunyi ?
2. Bagaimana Respon Peserta Didik dan Guru Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Benime Pada Materi Gelombang Bunyi ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Benime Pada Materi Gelombang Bunyi.
2. Untuk Mengetahui Respon Peserta Didik dan Guru Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Benime Pada Materi Gelombang Bunyi.

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat untuk peneliti
Peneliti dapat memperoleh pengetahuan lebih tentang Media pembelajaran berbasis video animasi, khususnya pelaksanaan pembelajaran fisika menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.
2. Manfaat bagi guru

Media pembelajaran berbasis video sebagai informasi untuk menunjang bakat dan minat peserta didik serta membantu menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi peserta didik dalam melakukan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Fisika.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifik produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran dengan membuat video pembelajaran materi Gelombang Bunyi dengan memanfaatkan aplikasi Benime. Isi konten dalam produk videonya adalah materi Gelombang Bunyi. Dengan dibuat media pembelajaran ini diharapkan siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi secara efektif dan efisien. Spesifik yang diharapkan dalam media pembelajaran berbasis video sebagai berikut :

1. Materi dalam media pembelajaran ini adalah materi Gelombang Bunyi semester II.
2. Media pembelajaran berbasis video ini dapat dioperasikan dengan menggunakan komputer, laptop, dan HP.
3. Produk ini memiliki fitur animasi yang menarik antara lain tulisan tangan, memiliki audio, dan juga gambar yang dapat diinput secara manual dan dapat juga diaplikasikan.
4. Media Pembelajaran yang dihasilkan berupa video animasi offline yang dibuat menggunakan aplikasi Benime.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi keterbatasan pengembangan pada penelitian ini adalah :

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Benime.
2. Jenis media pembelajara merupakan penyajian dalam bentuk video.
3. Materi yang dikembangkan adalah Gelombang Bunyi.

G. Penjelasan Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa (Nurrita, 2018).

2. Video Animasi

Video animasi adalah kumpulan-kumpulan berbagai gambar yang telah disusun secara teratur, sehingga bergerak pada setiap hitungan waktu berdasarkan alur yang ditetapkan. Video berbasis animasi merupakan simbol dalam bentuk kata-kata serta kalimat yang disertai gambar dan audiovisual, akan membantu penerima dengan mudah memahami apa yang akan disampaikan (Talaka,dkk.2020).

3. Aplikasi Benime

Aplikasi Benime merupakan aplikasi untuk mengedit video dan audio dengan ada tambahan musik latarnya untuk menghasilkan suatu video pembelajaran yang luar biasa. Video animasi pembelajaran berbasis Benime merupakan video animasi kartun sederhana yang diisi oleh materi-materi pelajaran yang telah dirancang dan disesuaikan serta dapat dijadikan media pembelajaran karena sifatnya yang menarik agar mampu membantun siswa dalam memahami suatu materi yang di berikan.