

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran ialah perantara untuk merangsang pikiran serta perasaan sehingga membangkitkan keinginan dan minat dalam belajar (Hapsari & Zulherman, 2021: 2385). Motivasi dan minat belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran, karena siswa akan banyak dilibatkan selama proses pembelajaran baik itu mendengar, mengamati, mendemonstrasikan maupun memerankan langsung (Ainun, 2016: 6). Media pembelajaran dapat membantu guru menuangkan materi yang sifatnya abstrak sekalipun menjadi lebih konkret, sehingga siswa dapat memahami pembelajaran dengan mudah (Nurharyani *et al.*, 2015: 126). Salah satu mata pelajaran yang mengandung banyak istilah penting pada konsep materinya dan siswa dituntut memiliki kemampuan proses sains agar menemukan fakta serta konsep pengetahuan secara mandiri adalah biologi (Zulfira *et al.*, 2019: 274-275).

Beberapa penelitian terdahulu telah menganalisis pentingnya media pada proses pembelajaran. Swastika *et al.* (2017: 313) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal dapat menurunkan minat dan ketertarikan terhadap pelajaran biologi. Minat belajar ialah aspek psikologi yang menunjukkan keinginan maupun gairah untuk melakukan sesuatu termasuk keinginan untuk belajar. Sebaliknya, Putri & Ardi (2021: 2), melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan terencana dengan baik dapat memfasilitasi dan menstimulasi daya pikir siswa untuk belajar secara mandiri materi yang dipelajari hingga menimbulkan kesan yang menyenangkan dalam belajar. Melalui media pembelajaran, materi dapat dikemas dalam bentuk yang menarik dan disajikan menjadi lebih baku dan jelas sehingga materi akan lebih gampang untuk dipahami oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dikuasai dengan baik (Habibi, 2018: 179-180). Terdapat banyak jenis media yang bisa membantu pendidik menyampaikan materi kepada siswa, dan media animasi adalah salah satunya. Media animasi adalah media pembelajaran yang memuat gambar dan dapat bergerak dan bersuara sehingga dapat menjelaskan hal yang bersifat

abstrak menjadi terlihat lebih nyata, dengan begitu siswa menjadi terbantu untuk memahami materi dan memfokuskan perhatian siswa pada materi yang disajikan (Lidi & Daud, 2019: 3). Sejalan dengan itu, Adi *et al.* (2020: 82), menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peranan penting untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, menjadikan siswa berkualitas dan tidak harus bergantung pada transfer informasi secara verbal.

Berdasarkan wawancara singkat kepada guru biologi SMA PAB-1 Medan Estate, diketahui sekolah tersebut baru aktif kembali melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara *offline* pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 pasca berakhirnya pandemi Covid-19 tempo hari. Perubahan proses pembelajaran pasca berakhirnya pandemi Covid-19 dari pembelajaran daring ke pembelajaran tatap muka memberikan dampak yang signifikan bagi perilaku guru dan peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran daring menyebabkan banyak materi yang tidak dipahami oleh siswa dan kebiasaan bermalas-malasan saat pembelajaran daring juga terbawa pada pelaksanaan pembelajaran tatap muka (Ahmadi & Syahrani, 2022: 60). Pada saat observasi awal, peneliti menemukan siswa lebih semangat ketika disuruh guru keluar kelas sebelum waktu istirahat daripada mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas dan mengulur waktu untuk masuk ke dalam kelas padahal waktu istirahat sudah berakhir. Selama pembelajaran berlangsung siswa yang mau aktif bertanya hanya beberapa saja, begitupun yang mau menjawab pertanyaan guru.

Guru biologi SMA PAB-1 juga menuturkan bahwa siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran biologi masih banyak. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2007 mengartikan KKM dengan kriteria yang ditetapkan oleh unit pendidikan dan digunakan sebagai nilai batas ambang kompetensi. Nilai harian siswa kelas X SMA PAB-1 Medan Estate pada materi pokok ruang lingkup biologi dan keanekaragaman hayati masih cenderung rendah. Persentase rata-rata nilai harian siswa yang belum memenuhi KKM masih sangat tinggi yaitu 67,4 %, sedangkan persentase siswa yang sudah memenuhi KKM hanya 32,7 %.

Masalah lain yang ditemukan peneliti pada saat observasi awal yaitu pemilihan sumber dan media pembelajaran yang belum optimal. Guru menyatakan

bahwa keterbatasan dalam menyediakan sumber belajar maupun media yang menunjang pembelajaran, diakibatkan guru terpatok pada sintak pembelajaran yang sudah tersedia pada buku paket serta sarana prasarana sekolah yang belum memadai seperti tidak adanya infokus sekolah yang seharusnya dapat mendukung proses pembelajaran. Selama tiga tahun terakhir, guru menjadikan buku paket sebagai sumber belajar maupun media pembelajaran inti. Sementara untuk menyambut revolusi 4.0 terdapat beberapa tuntutan yang harus dipersiapkan dunia pendidikan di antaranya: a) Proses dan model pembelajaran mengharuskan kegiatan bermain, belajar dan latihan kerja yang terjadi secara bersamaan. b) Strategi sistem pembelajaran harus membidik siswa dan memanfaatkan inovasi tingkat lanjut. c) Guru dan siswa harus samasama saling mengetahui cara menggunakan teknologi (Surani, 2019: 460).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh Istikharah & Simatupang (2017: 32) pada guru SMA Negeri 4 Medan, materi protista merupakan salah satu materi yang lumayan sulit karena berkaitan dengan organisme mikroskopis dan banyak memakai bahasa ilmiah. Hal itu juga di dukung dengan hasil observasi Ulandari & Syamsurizal (2021: 302) di MAN 2 Padang bahwa materi protista termasuk materi biologi yang sulit menurut siswa, karena ada banyak istilah ilmiah yang membuat bingung serta materi yang tidak dapat langsung diamati dan juga penyebab lainnya yaitu guru masih menggunakan bahan ajar sebatas buku teks, modul, LKPD dan *handout*. Padahal, penyampaian materi menggunakan animasi maupun video dalam pembelajaran sangat dibutuhkan agar dapat menciptakan kelas yang interaktif (Zairana *et al.*, 2020: 100)

Aplikasi *online* canva dapat dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran yang menarik (Noorliani *et al.*, 2021: 409). Aplikasi ini bersifat gratis dan ada juga yang berbayar dengan menyediakan berbagai *template* seperti papan tulis, media sosial, presentasi, video, cetakan dan lainnya (Rahmatullah *et al.*, 2020: 320). Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Anugrah & Deden (2022: 56) di kelas XI IPS 6 SMA Negeri 4 Balik Papan, menunjukkan peningkatan minat belajar siswa selama menggunakan media animasi canva. Fakta-fakta di atas menarik perhatian peneliti untuk mengungkapkan bagaimana “Pengaruh Media siswa. Fakta-fakta di atas menarik perhatian peneliti untuk mengungkapkan

Animasi Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa kelas X SMA PAB-1 Medan Estate pada Materi Protista Tahun Pelajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, masalah yang teridentifikasi, di antaranya:

1. Perubahan sistem pembelajaran dari pembelajaran daring menjadi pembelajaran luring yang menimbulkan perubahan tingkah laku siswa
2. Hasil belajar siswa pada aspek kognitif masih rendah
3. Minat belajar siswa masih rendah
4. Penggunaan media pembelajaran biologi berbasis teknologi yang mampu menarik perhatian siswa dalam belajar masih kurang

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah, ruang lingkup pada penelitian ini, antara lain:

1. Kelayakan media animasi berbasis aplikasi canva pada materi protista yang dikembangkan menurut ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan guru biologi
2. Penerapan media animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi protista kelas X SMA PAB-1 Medan Estate tahun pelajaran 2022/2023
3. Penerapan media animasi berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi protista kelas X SMA PAB-1 Medan Estate tahun pelajaran 2022/2023

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah, batasan masalah pada penelitian ini, antara lain:

1. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas X SMA PAB-1 Medan Estate
2. Media yang digunakan yaitu media video animasi berbasis aplikasi canva yang disusun oleh peneliti

3. Materi yang dibahas pada penelitian ini dibatasi pada materi Protista
4. Aktivitas belajar siswa yang diukur meliputi aktivitas lisan, visual, mendengar, menulis dan emosional
5. Hasil belajar siswa yang diukur dalam penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif siswa

1.5 Rumusan Masalah

Menilik latar belakang yang telah dimaknai, maka rumusan masalah yang ditawarkan, antara lain:

1. Bagaimana kelayakan media animasi berbasis aplikasi canva pada materi protista yang disusun menurut ahli materi?
2. Bagaimana kelayakan media animasi berbasis aplikasi canva pada materi protista yang disusun menurut ahli pembelajaran?
3. Bagaimana kelayakan media animasi berbasis aplikasi canva pada materi protista yang disusun menurut ahli media?
4. Bagaimana respon guru biologi SMA PAB-1 Medan Estate terhadap media animasi berbasis aplikasi canva pada materi protista yang disusun?
5. Apakah penerapan media animasi berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X SMA PAB-1 Medan Estate pada materi protista tahun pelajaran 2022/2023?
6. Apakah penerapan media animasi berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA PAB-1 Medan Estate pada materi protista tahun pelajaran 2022/2023?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dimaknai, tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Kelayakan media animasi berbasis aplikasi canva pada materi protista yang disusun menurut ahli materi
2. Kelayakan media animasi berbasis aplikasi canva pada materi protista yang disusun menurut ahli pembelajaran

3. Kelayakan media animasi berbasis aplikasi canva pada materi protista yang disusun menurut ahli media
4. Respon guru biologi SMA PAB-1 Medan Estate terhadap media animasi berbasis aplikasi canva pada materi protista yang disusun
5. Pengaruh penerapan media animasi berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X SMA PAB-1 Medan Estate pada materi protista tahun pelajaran 2022/2023
6. Pengaruh penerapan media animasi berbasis aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA PAB-1 Medan Estate pada materi protista tahun pelajaran 2022/2023

1.7 Manfaat Penelitian

Berlandaskan tujuan penelitian yang ingin dicapai, penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat, meliputi:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah wawasan penulis dan pengguna tentang cara pembuatan media animasi berbasis aplikasi canva serta pengaruh penerapannya dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar biologi terutama pada materi protista.
 - b. Sebagai informasi baru dalam memperbaiki aktivitas dan hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran biologi terkhusus pada materi protista
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru, diharapkan penelitian ini menyumbang informasi berkaitan dengan pencarian tindakan alternatif untuk memperbaiki aktivitas maupun hasil belajar siswa yang masih rendah
 - b. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan mampu menumbuhkan semangat siswa untuk belajar, sehingga prestasi peserta didik juga akan semakin baik.
 - c. Bagi peneliti, diharapkan hasil penelitian ini mampu dijadikan sebagai bahan literatur untuk peneliti selanjutnya sehingga dapat memberikan manfaat untuk dunia pendidikan ke depannya.