

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa pandemi Covid-19 mempengaruhi segala aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan. Perubahan perilaku masyarakat berupa *social distancing* atau menjaga jarak merupakan salah satu upaya untuk mengurangi penyebaran wabah, termasuk pada kegiatan pembelajaran tatap muka yang dialihkan menjadi kegiatan pembelajaran jarak jauh secara *online* atau dalam jaringan (*daring*) sehingga menyebabkan adanya penurunan motivasi belajar siswa (Cahyani, 2020). Perubahan sistem pembelajaran ini tentunya sangat berpengaruh terhadap seluruh aspek pada dunia pendidikan termasuk pada strategi dan metode pengajaran yang diimplementasikan, maka perlu adanya inovasi untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang berlangsung agar tujuan pendidikan tetap tercapai. Untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan strategi dan metode pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi pada diri siswa (Sabri, 2020). Untuk mewujudkan hal ini maka diperlukan perubahan pada strategi pembelajaran yang digunakan, pembelajaran harus mengikuti perkembangan zaman sehingga muncul pembelajaran modern yang dibantu dengan metode pengajaran sebagai alat operasional agar terlaksananya pembelajaran secara efektif (Neolaka, 2017).

Pada dasarnya menciptakan pembelajaran efektif bukanlah hal yang mudah dan sederhana. Pembelajaran efektif memerlukan kemampuan pendidik untuk melibatkan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang berkesan sehingga dapat selalu diingat oleh siswa. Pembelajaran efektif dapat dicapai apabila dapat memenuhi dua syarat utama yaitu tujuan pembelajaran yang direncanakan jelas dan pengalaman belajar siswa dapat tercapai (Kyriacou, 2010). Tercapainya pengalaman belajar ditandai dengan meningkatnya kemampuan siswa untuk mempelajari hal baru serta mengerjakan tugas-tugas yang disampaikan oleh guru karena adanya motivasi belajar pada diri siswa (Setyosari, 2014).

Motivasi merupakan dorongan dari dalam diri untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai. Motivasi pada diri seseorang ditandai dengan adanya perasaan yang mendorong untuk melakukan aksi sehingga muncul reaksi untuk mencapai tujuan

karena adanya perubahan energi dalam dirinya (Hamalik, 2009). Selain itu motivasi pada individu ditandai juga dengan adanya *feeling* akibat dari perubahan energi yang menghasilkan tingkah laku untuk mencapai tujuan tertentu karena adanya dorongan untuk berhasil (Octavia, 2020).

Berdasarkan paparan di atas, motivasi belajar merupakan hal pokok yang harus dimiliki oleh siswa untuk mengikuti pembelajaran agar mencapai tujuan pendidikan. Siswa yang memiliki motivasi dapat menghadapi tantangan untuk belajar karena motivasi tersebut dapat mengontrol hal positif dan menolak hal negatif pada diri siswa tersebut, sedangkan siswa yang tidak dapat mengontrol diri mereka untuk belajar tentunya akan mencari hal lain yang lebih menarik minat mereka. Untuk menumbuhkan motivasi dalam diri siswa perlu adanya usaha yang dilakukan, baik dari dalam diri individu itu sendiri maupun dari lingkungan luar (Susanti, 2020). Lebih lanjut Musfiqon (2016) menyatakan bahwa antusiasme adalah salah satu indikator yang menandai adanya motivasi belajar pada siswa. Hal senada juga diungkapkan Mashuri (2020) untuk memunculkan antusiasme siswa perlu adanya variasi pada proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang sederhana dan sesuai dengan gaya belajar siswa.

Media pembelajaran adalah salah satu upaya untuk memudahkan proses penyampaian materi pembelajaran sehingga mudah diterima oleh siswa. Memaksimalkan penyampaian materi pembelajaran mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dilakukan sudah berjalan efektif (Warliah, 2018). Pembelajaran efektif yang dibantu dengan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kondisi siswa menciptakan minat belajar pada diri siswa, minat belajar yang tumbuh diiringi dengan rasa senang untuk tetap mengikuti kegiatan pembelajaran hingga selesai. Hal inilah yang menandai bahwa motivasi belajar mulai tumbuh pada diri siswa (Alannasir, 2016).

Adaptasi media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran harus sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan siswa sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran

ini bertujuan untuk memperbaharui informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi relevan dan bervariasi (Mukti, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara bersama siswa di salah satu SMA di kota Muara Bungo, secara umum guru sudah mulai menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran sehari-hari, namun penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan minat belajar siswa menurun. Pada masa pandemi ini penggunaan media pembelajaran untuk membekali pengetahuan siswa yang belajar secara mandiri sudah mulai bervariasi seperti penggunaan google classroom untuk membagikan bahan ajar berupa modul, PPT, serta video-video dari youtube. Namun, kebanyakan guru masih bergantung pada modul dan PPT untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa, hal ini membuat siswa merasa kurang bersemangat untuk belajar atau kehilangan motivasi karena hanya mengandalkan literasi yang monoton. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Selvianus yang menyatakan bahwa kondisi riil di lapangan adalah siswa menganggap bahwa pembelajaran yang berlangsung, salah satunya adalah pembelajaran biologi menakutkan dan sulit untuk dimengerti (Jayawardana, 2017). Lebih lanjut Cahyani (2020) menguatkan hasil penelitian Jayawardana, bahwa pada masa pandemi banyak sekali faktor yang dapat menurunkan motivasi belajar siswa, baik dari segi media pembelajaran yang digunakan terlalu monoton, kondisi lingkungan belajar yang tidak kondusif, dan psikologi siswa yang belum terbiasa dengan pembelajaran mandiri. Maka, dari permasalahan tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran yang memicu dan meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas perlu adanya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran biologi untuk mengubah paradigma siswa mengenai pembelajaran biologi yang membosankan pada masa pandemi ini menjadi pembelajaran yang menyenangkan seperti yang disebutkan oleh Berliana (2021) untuk menciptakan pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan) maka salah satu aspek yang harus ditingkatkan adalah penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan untuk menunjang pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih baik. Memanfaatkan

media pembelajaran berupa video animasi merupakan salah satu solusi untuk membekali motivasi belajar siswa yang mulai berkurang pada masa pandemi. Video animasi menghidupkan suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga memacu antusiasme siswa untuk lebih memperhatikan kegiatan pembelajaran (Utami, 2017).

Pada kelas X semester genap terdapat materi biologi mengenai ekologi yang didalamnya terdapat pokok bahasan ekosistem. Pada pembelajaran normalnya guru biasanya akan menyampaikan pembelajaran melalui diskusi maupun tanya jawab kepada siswa ataupun metode belajar mandiri (Sipahutar, 2016). Selain itu biasanya metode pembelajaran yang digunakan adalah pengamatan langsung pada ekosistem sekitar rumah maupun sekolah yang membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Namun dengan adanya pandemi Covid-19 ini yang menghambat pergerakan siswa untuk belajar langsung turun ke alam guna tetap menjaga jarak agar memutus rantai penyebaran virus corona sehingga pembelajaran menjadi kurang menyenangkan karena hanya terfokus pada pembelajaran di dalam kelas, maka perlu adanya pengembangan pada media yang digunakan pada pokok bahasan ekosistem ini agar pembelajaran tetap dapat berjalan secara maksimal dan efisien dan siswa tetap merasa senang dan paham terkait materi ekosistem yang dipelajari walaupun hanya belajar di dalam kelas.

Selama ini media pembelajaran dibuat melalui *software* seperti *power point*, *prezi*, *powtoon*, dan aplikasi lainnya. Dengan adanya penelitian ini diharapkan pengembangan media pembelajaran berbantuan *software Animiz Animation* dapat membekali motivasi belajar siswa dengan berbagai kelebihan yang dimiliki *software* ini seperti tidak memerlukan koneksi internet selama pembuatan media, pengoperasian yang tidak terlalu menyulitkan kreator dan dapat menginput narasi pada layar dan suara tambahan. Penelitian yang dilakukan oleh Putra (2020) dengan memanfaatkan *software Animiz Animation* yang dipadukan dengan media Augmented Reality (AR) dapat membantu proses pembelajaran. *Software Animiz Animation* tergolong sederhana sehingga aplikasi mudah digunakan dan memiliki fitur gratis yang dapat digunakan oleh *kreator*.

Pengembangan media ini diharapkan dapat melengkapi proses pembelajaran baik pembelajaran secara langsung maupun pembelajaran mandiri, selain itu juga diharapkan dapat membekali motivasi belajar siswa selama masa pandemi Covid-19 dimana para siswa dituntut untuk dapat belajar secara mandiri maka akan dilakukan penelitian dengan judul yaitu “Media Pembelajaran Ekosistem Berbantuan *Software Animiz Animation* Untuk Membekali Motivasi Belajar Siswa”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dibuatlah rumusan masalah: Bagaimana media pembelajaran ekosistem berbantuan *software animiz animation* untuk membekali motivasi belajar siswa? Selanjutnya dibuat pertanyaan penelitian antara lain:

1. Bagaimana validasi media pembelajaran ekosistem berbantuan *software Animiz Animation* untuk membekali motivasi siswa?
2. Bagaimana karakteristik media pembelajaran ekosistem berbantuan *software Animiz Animation*?
3. Bagaimana motivasi siswa dalam penggunaan media pembelajaran ekosistem berbantuan *software Animiz Animation*?
4. Bagaimana kendala siswa terhadap media pembelajaran ekosistem berbantuan *software Animiz Animation*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dari penelitian ini terdapat tujuan umum dan khusus. Adapun tujuan umum dari penelitian ini: Menghasilkan media pembelajaran ekosistem berbantuan *software animiz animation* untuk membekali motivasi belajar siswa.

Tujuan Khusus:

1. Menganalisis validasi media pembelajaran ekosistem berbantuan *software animiz animation* untuk membekali motivasi belajar siswa.

2. Mendeskripsikan karakteristik media pembelajaran ekosistem berbantuan *software animiz animation*
3. Menganalisis motivasi belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran ekosistem berbantuan *software animiz animation*
4. Mendeskripsikan kendala siswa terhadap media pembelajaran ekosistem berbantuan *software animiz animation*

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan muncul dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber belajar yang digunakan oleh guru kepada siswa, dengan memanfaatkan teknologi yang telah ada sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi kedepannya untuk penelitian media pembelajaran.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sarana untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh oleh peneliti selama masa perkuliahan dan diharapkan bisa menjadi solusi untuk masalah-masalah yang ada pada dunia pendidikan.

- b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar biologi yang menarik dengan media animasi pada materi ekosistem dan diharapkan mampu menumbuhkan dan membekali motivasi belajar siswa.

- c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi baru mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran, menjadi pelengkap sumber belajar yang sudah digunakan sebelumnya, dan memberikan informasi dan wawasan baru tentang media pembelajaran digital.

E. Kerangka Berpikir

Dalam kurikulum 2013 revisi, materi ekosistem dijelaskan dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) di kelas X SMA/MA pada semester genap. Kompetensi Inti (KI) terdiri dari: 1) KI1 yaitu aspek spiritual, 2) KI2 yaitu aspek sikap, 3) KI3 yaitu aspek pengetahuan, dan 4) KI4 yaitu aspek keterampilan. Sedangkan untuk Kompetensi Dasar (KD) untuk KI3 yaitu KD 3.10 Menganalisis komponen-komponen ekosistem dan interaksi antar komponen tersebut. Untuk aspek keterampilan (KI3) yaitu KD 4.10 Menyajikan karya yang menunjukkan interaksi antar komponen ekosistem (jaring-jaring makanan, siklus biogeokimia).

Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yaitu, 3.10.1 Menjelaskan tentang ekosistem dan komponen yang menyusunnya, 3.10.2 Menyebutkan komponen ekosistem, 3.10.3 Menjelaskan hubungan antar komponen ekosistem, 3.10.4 Menyebutkan dan mendeskripsikan siklus-siklus yang berlangsung di alam untuk menjaga keseimbangan. Maka, Tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa yaitu siswa mampu menjelaskan tentang ekosistem dan komponen yang menyusunnya, mampu menyebutkan komponen ekosistem, mampu menjelaskan hubungan antar komponen ekosistem, dan mampu menyebutkan dan mendeskripsikan siklus-siklus yang berlangsung di alam untuk menjaga keseimbangan dengan baik melalui penggunaan media pembelajaran ekosistem berbantuan *software Animiz Animation*.

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Pemanfaatan teknologi media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk membekali motivasi belajar siswa. Penggunaan media animasi menciptakan pembelajaran yang berkualitas sehingga meningkatkan sikap positif siswa pada materi yang dipelajari dan membangkitkan motivasi siswa untuk belajar (Alannasir, 2016). Pada masa pandemi Covid-19 dengan anjuran *social distancing* atau menjaga jarak tentunya membatasi ruang gerak siswa untuk mempelajari materi yang berkaitan dengan lingkungan yang seharusnya dapat dilakukan pengamatan langsung, maka sangat diperlukan media pembelajaran yang dapat

memvisualisasikan materi pembelajaran agar tetap dapat dipelajari dengan menyenangkan. Sesuai dengan Musfiqon (2012), bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran, selain itu pembelajaran yang berlangsung menjadi efektif, menyenangkan dan menarik, sehingga siswa lebih berminat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Mempertahankan semangat belajar siswa tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Untuk terus membekali motivasi belajar siswa guru dapat memperbarui media pembelajaran yang digunakan agar siswa tetap semangat untuk belajar. Maka, perlu diadakannya pengembangan media pembelajaran guna menunjang pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif yang artinya pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan, selain itu juga diharapkan mampu memfasilitasi cara belajar siswa dan dapat memperbaiki cara belajar siswa (Yudasmara, 2015). Siswa yang memiliki motivasi tentunya akan mempengaruhi tingkat ketekunannya untuk tetap belajar.

Penurunan motivasi belajar siswa dapat terjadi karena banyak faktor, khususnya pada masa pandemi ini, adanya perubahan kegiatan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran *online* atau dalam jaringan (*daring*) menjadi salah satu faktor hilangnya motivasi siswa untuk belajar. Selain itu penurunan motivasi belajar juga dapat disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang monoton sehingga siswa merasa bosan, lingkungan belajar yang tidak kondusif, dan keadaan psikologi siswa menghadapi perubahan metode belajar (Cahyani, 2020).

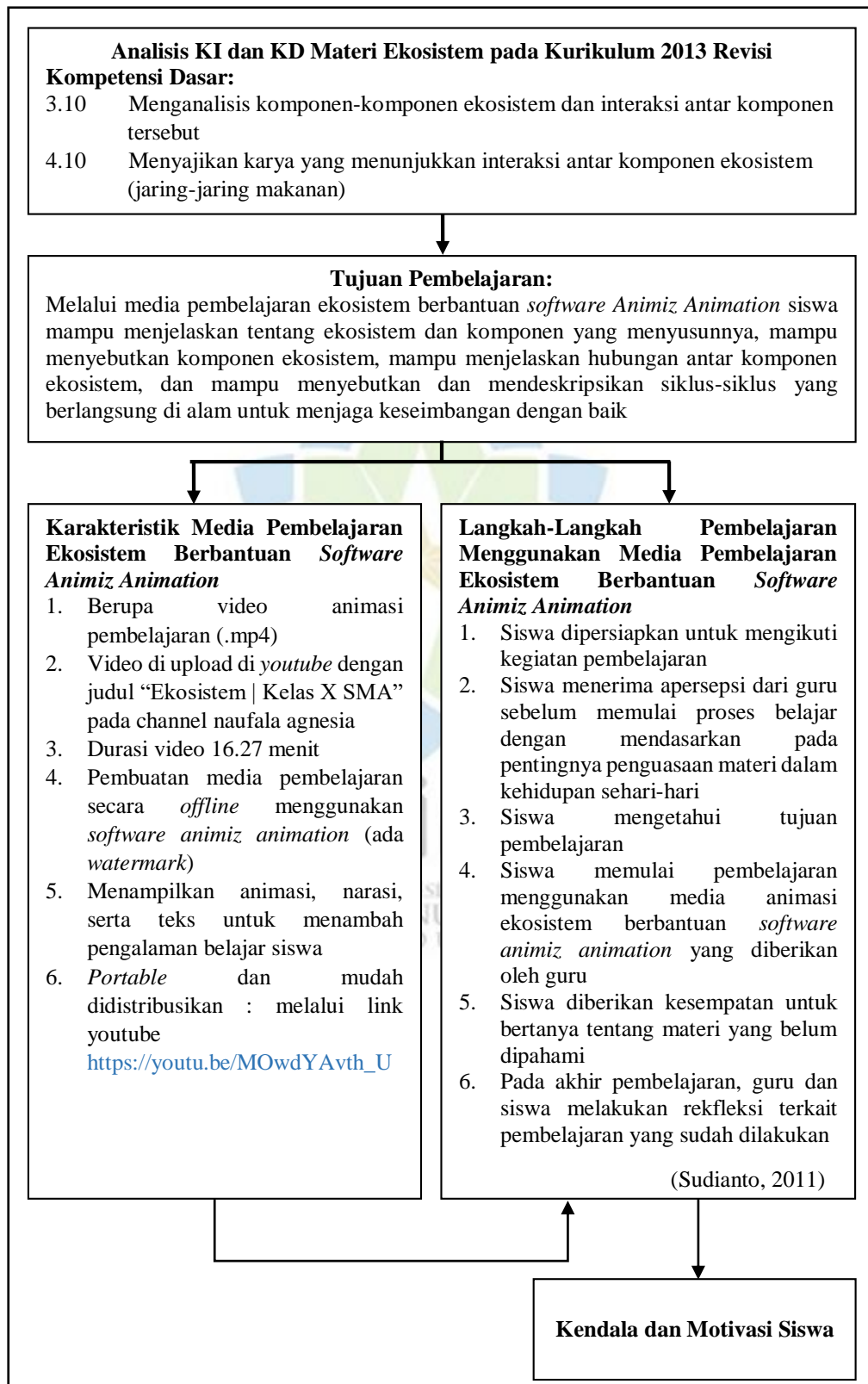
Dari penjelasan tersebut, perlu diterapkan model pembelajaran yang menyenangkan untuk membekali motivasi belajar siswa melalui pengembangan media pembelajaran digital pada pembelajaran biologi yang tergolong kedalam mata pelajaran yang cukup sulit dipahami oleh siswa, termasuk pada materi ekosistem yang pada masa pandemi ini siswa tidak dapat langsung mengamati lingkungan sekitar, agar siswa dapat tetap mempelajari materi ekosistem dengan menyenangkan dan maksimal walaupun tidak langsung mengamati komponen-komponen ekosistem dan interaksinya secara langsung karena adanya kebijakan *social distancing* yang menghambat kegiatan pengamatan, maka salah satu upaya

untuk memvisualisasikan materi ini dengan memanfaatkan media animasi. Upaya untuk memvisualisasikan materi pembelajaran ini adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbantuan *software Animiz Animation*.

Software Animiz Animation merupakan salah satu aplikasi yang dapat diunduh untuk mengolah materi pembelajaran menjadi perangkat media pembelajaran yang menarik dan dapat membekali motivasi belajar siswa. *Software* ini biasanya digunakan oleh para *kreator* animasi untuk menciptakan berbagai macam animasi-animasi. Seperti yang dilakukan oleh Putra (2020), untuk menciptakan animasi terkait pembelajaran sejarah yang dikombinasikan dengan AR (*Augmented Reality*) untuk mendukung pembelajaran sejarah. Maka *software* ini dinilai cocok untuk merealisasikan konsep-konsep kebiologian berupa lingkungan hidup terkait ekosistem untuk mendukung pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 yang mengharuskan siswa belajar secara terbatas.

Pengembangan media pembelajaran berbantuan *software Animiz Animation* ini menggunakan jenis penelitian R&D. Menurut Sukmadinata, prosedur pengembangan R&D dimodifikasi menjadi tiga tahapan yaitu: 1) *Define* studi literatur pendahuluan yang terdiri dari kajian pustaka, dan studi lapangan, 2) *Design* tahapan perencanaan atau perancangan produk dengan membuat storyboard 3) *Develop* pengembangan meliputi pembuatan media pembelajaran dan validasi ahli (Muyaroah, 2017).

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *software Animiz Animation* dipilih karena *software* ini memiliki beberapa kelebihan, bagi para *kreator* atau pembuat media pembelajaran *software* ini cukup menguntungkan karena tidak memerlukan koneksi internet selama pembuatan media, pengoperasian yang tidak terlalu menyulitkan kreator dan dapat menginput narasi pada layar dan suara tambahan. Sedangkan bagi para pengguna media pembelajaran, hasil olahan *software* ini menarik karena dapat memvisualisasikan teori-teori pada materi pembelajaran dengan objek-objek menarik ditambah dengan teks pada tampilan layar, suara tambahan (*backsound*), dan narasi yang dapat disesuaikan dengan gaya bahasa pelajar. Berikut ditampilkan skema kerangka pemikiran dari penelitian ini pada Gambar 1. 1 di bawah ini.



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

F. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Ketertarikan dan motivasi siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan modul yang mengintegrasikan animasi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan empat aspek motivasi yaitu *attention*, *relevance*, *confidence*, dan *satisfaction* yang secara keseluruhan berkategori baik menunjukkan bahwa perangkat dan media game edukasi yang dipadukan dengan pembelajaran langsung pada materi sistem saraf yang diajarkan memberikan kontribusi positif terhadap motivasi siswa (Adyani, 2017).
2. Media pembelajaran mampu mengubah materi abstrak menjadi lebih konkret. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai penunjang belajar mampu meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar. Terbukti daya tarik peserta didik tinggi terhadap media pembelajaran animasi dua dimensi (Agustien, 2018).
3. Media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dari berbagai aspek, mulai dari aspek perhatian, aspek ketertarikan, aspek rasa senang, hingga aspek keterlibatan peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa media animasi dapat memudahkan materi pembelajaran yang sulit sehingga siswa dapat antusias menghadapi pembelajaran dan hasil belajar ikut meningkat (Nazmi, 2017).
4. Penelitian yang dilakukan oleh Eli (2018) juga menunjukkan hal yang sesuai, bahwa penerapan media pembelajaran animasi menunjukkan peningkatan positif pada keaktifan siswa di kelas, media pembelajaran animasi melibatkan siswa secara aktif untuk mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan berdampak pada hasil belajar siswa.
5. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Putra (2020) dengan memanfaatkan *software Animiz Animation* untuk memproduksi objek animasi yang dipadukan dengan media Augmented Reality (AR) dapat membantu proses pembelajaran. *Software Animiz Animation* tergolong sederhana sehingga aplikasi mudah digunakan dan memiliki fitur gratis yang dapat digunakan oleh kreator.

6. Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran animasi dan keterkaitannya dengan motivasi belajar juga dikaji oleh Sastradika (2021), pengembangan media pembelajaran animasi mempengaruhi motivasi belajar siswa. Media pembelajaran animasi membantu siswa memahami konsep materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 70% yang dikategorikan tinggi sehingga dapat direpresentasikan bahwa siswa sangat tertarik dengan media pembelajaran animasi.
7. Penelitian serupa juga diteliti oleh Astuti (2019) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi media pembelajaran animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Widianingsih (2021) menunjukkan bahwa hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi sangat cocok digunakan sebagai media penunjang pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan perolehan N-gain sebesar 0,45 yang menunjukkan bahwa media video animasi cukup efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
9. Selain itu penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi yang unik dapat menarik siswa untuk belajar dengan persentase sebesar 84,4% sehingga media pembelajaran animasi efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran (Irawati, 2019).
10. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Rachmavita (2020) juga menunjukkan bahwa motivasi belajar sangat dibutuhkan oleh siswa untuk menunjang keberhasilan belajar, untuk menunjang motivasi belajar siswa maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik kembali motivasi siswa salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan video animasi.