

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media merupakan perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran, dalam hal ini pembelajaran biologi. Media pembelajaran menempati posisi yang strategis dalam proses pembelajaran karena menjadi perantara informasi pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik (Asmara, 2015, p. 157). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam penyampaian materi ajar kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu ketika pendidik kesulitan dalam menjelaskan materi pelajaran tertentu yang kurang maksimal apabila hanya dijelaskan melalui kata-kata atau ceramah. Hal ini menjadi sebuah tuntutan bagi pendidik agar memiliki kompetensi dalam penggunaan media pembelajaran sebagai alat dalam penyampaian materi ajar, agar tujuan pembelajaran dapat diperoleh secara maksimal.

Keterbatasan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran dan mengaplikasikannya dalam pengajaran menjadi masalah yang perlu diperhatikan. Tak jarang hal tersebut menjadi kendala dalam terciptanya suasana pembelajaran yang komunikatif, kreatif, efektif dan efisien. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara searah melalui penjelasan verbal menciptakan suasana yang monoton dan membosankan bagi peserta didik. Berbagai faktor yang terkadang menjadi penyebab kurang maksimalnya

penggunaan media pembelajaran yang komunikatif dan kreatif tersebut perlu menjadi perhatian tersendiri bagi para pendidik.

Menurut Thomas Wibowo (2009, p. 76) ada tujuh alasan penyebab sejumlah pendidik enggan menggunakan media pembelajaran. Pertama menggunakan media itu repot. Kedua media cenderung canggih dan mahal. Ketiga tidak terampilnya pendidik dalam menggunakan media. Keempat media dianggap hanya sebatas hiburan sedangkan belajar itu harus serius. Kelima tidak tersedia di sekolah. Keenam terbiasa menikmati ceramah atau penjelasan verbal. Ketujuh kurangnya penghargaan dari atasan ketika pendidik menggunakan media pembelajaran. Untuk mengatasi berbagai kendala tersebut jalan satu-satunya yang diperlukan adalah perubahan sikap pendidik.

Berdasarkan observasi awal, kurangnya keaktifan penggunaan media pembelajaran yang menarik, terbatasnya waktu dalam memberikan materi khususnya materi Biologi dan kurangnya motivasi dalam menggunakan media pembelajaran di sekolah yang menjadi lokasi penelitian ini merupakan beberapa hal yang menarik perhatian peneliti. Peranan pendidik sebagai sumber belajar dan fasilitator diharapkan menjadi lebih maksimal jika didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang baik pula. Melalui penggunaan contoh-contoh dalam media pembelajaran yang menarik berupa gambar, foto, video, media asli atau animasi diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan sehingga peserta didik pun termotivasi dalam pembelajaran yang dilakukan. Selain itu juga

dapat menutupi keterbatasan waktu yang dialami pihak terkait. Dalam hal ini penggunaan media animasi dapat menjadi salah satu alternatif dalam mengatasi hal-hal tersebut. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat mengurangi waktu proses pembelajaran dan meningkatkan hasil tes sebesar 15% (Balazinski & Przybylo, 2020). Metode animasi lebih efektif dibandingkan metode pengajaran tradisional dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Aksoy, 2020).

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran memiliki beberapa alasan kuat yakni, dapat meningkatkan pemahaman konsep yang abstrak menjadi konkret. Hal ini dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pelajaran dan meningkatkan hasil belajar mereka (Setyani, D. R., & Fitriani, D., 2022, p. 117-124). Media animasi juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, peserta didik akan lebih tertarik untuk mempelajari materi pelajaran yang disajikan dengan cara yang kreatif dan inovatif. Hal ini dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran dan mendorong mereka untuk belajar lebih aktif (Wardani, S. F., & Fitriani, D., 2022, p. 125-132). Media animasi dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Peserta didik dapat menganalisis dan mengevaluasi informasi yang disajikan dalam animasi untuk memahami konsep yang lebih kompleks. Hal ini dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka dan menjadi pembelajar yang lebih mandiri. Media animasi dapat membantu peserta didik untuk mengingat informasi dengan lebih mudah. Visualisasi dan suara yang

menarik dalam animasi dapat membantu peserta didik untuk menyimpan informasi dalam memori jangka panjang mereka. Hal ini dapat meningkatkan daya ingat peserta didik dan membantu mereka untuk lebih memahami materi pelajaran (Fitriani, D., & Rahmawati, L., 2021, p. 35-40).

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian mengenai pengembangan media animasi berbasis analogi terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem peredaran darah. Berdasarkan pengamatan umum, peneliti menemukan adanya kendala atau masalah pada peserta didik di SMA Islam Darul Muhibbien yang sulit untuk memahami materi sistem peredaran darah. Hal inilah yang mendasari peneliti untuk membahas topik ini lebih lanjut dengan menggunakan media yang menarik seperti animasi dari Jepang yang sedang disukai remaja pada saat ini untuk diaplikasikan dalam media pembelajaran.

Materi seperti sistem peredaran darah memiliki beberapa bagian yang cukup sulit untuk diingat dan dipahami oleh peserta didik. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari berpengaruh pada hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal. Sulitnya pemahaman peserta didik tersebut juga dapat disebabkan karena peserta didik masih belum mengenal dan sukar dalam membayangkan materi yang akan dipelajari atau dapat dikatakan abstrak. Salah satu cara yang mungkin dapat digunakan agar peserta didik lebih mudah mengenal dan memahami materi yang diajarkan yaitu dengan penggunaan analogi dalam pembelajaran. Menurut Cambridge Dictionary (2024) analogi adalah perbandingan dua hal yang

berbeda untuk menunjukkan persamaan atau kesamaan di antara keduanya. Analogi sering digunakan untuk menjelaskan konsep yang abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami. Dalam hal ini, analogi dapat direalisasikan dengan penggunaan video animasi dalam pembelajaran.

Media animasi berbasis analogi adalah penggunaan animasi untuk menjelaskan konsep yang sulit dengan cara menunjukkan obyek dengan idea dan menjelaskan konsep yang sulit dengan cara yang lebih mudah dipahami. Dengan demikian, siswa dapat memahami materi yang sulit dengan cara yang lebih efektif dan interaktif (Wahyudi, A., & Ma'mur, T. 2020, p. 1-14). Menurut buku yang diedit oleh Allan G. Harrison dan Richard K. Coll (2013, p. 2) bahwa analogi dapat membuat materi abstrak yang asing menjadi lebih dikenal atau konkret dengan membandingkan materi tersebut dengan objek dan pengalaman keseharian. Penggunaan media animasi yang dipadukan dengan analogi diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan sehingga mampu membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik tersebut.

B. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pengembangan jenis EDR (*Educational Design Research*). Pengembangan dalam

penelitian ini berfokus pada media animasi pada materi sistem peredaran darah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI SMA Islam Darul Muhibbien di Kabupaten Tapin.

2. Media Animasi

Media animasi yang digunakan dalam penelitian ini masuk ke dalam kelompok media audio visual, berbentuk video hasil adaptasi dari animasi Jepang berjudul *Hataraku Saibō* yang berisi analogi terkait materi sistem peredaran darah.

3. Analogi

Analogi merupakan suatu proses penalaran dengan menggunakan perbandingan dua hal yang berbeda dengan cara melihat kemiripan dari dua hal yang saling dibandingkan tersebut, sehingga bisa digunakan untuk memperjelas suatu konsep. Analogi dalam penelitian ini merupakan analogi dari animasi *Hataraku Saibō* dengan sistem peredaran darah pada manusia. Analogi yang dimaksud mengacu pada latar, karakter dan alur cerita di dalam animasi *Hataraku Saibō* yang mirip dengan komponen sistem peredaran darah manusia.

4. Hasil Belajar Peserta didik

Hasil belajar dapat dikatakan sebagai perubahan tingkah laku dan kemampuan secara menyeluruh dari apa yang dimiliki oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar peserta didik diharapkan dapat meningkat setelah peserta didik menggunakan media

animasi *Hataraku Saibō* yang berisi analogi dari sistem peredaran darah ini.

5. Materi Sistem Peredaran Darah

Materi sistem peredaran darah pada penelitian ini merupakan materi sistem peredaran darah pada manusia untuk jenjang pendidikan SMA kelas XI. Video animasi menyesuaikan KD 3.6.

6. Peserta didik

Peserta didik dalam penelitian ini berperan sebagai sampel penelitian. Peserta didik berasal dari SMA Islam Darul Muhibbien kelas XI yang berlokasi di Kabupaten Tapin.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media animasi *Hataraku Saibō* berbasis analogi terhadap hasil belajar peserta didik dalam materi sistem peredaran darah kelas XI SMA Islam Darul Muhibbien di Kabupaten Tapin?
2. Bagaimana kepraktisan media animasi *Hataraku Saibō* berbasis analogi terhadap hasil belajar peserta didik dalam materi sistem peredaran darah kelas XI SMA Islam Darul Muhibbien di Kabupaten Tapin?

3. Bagaimana keefektifan media animasi *Hataraku Saibō* berbasis analogi terhadap hasil belajar peserta didik dalam materi sistem peredaran darah kelas XI SMA Islam Darul Muhibbien di Kabupaten Tapin?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan validitas media animasi *Hataraku Saibō* berbasis analogi terhadap hasil belajar peserta didik dalam materi sistem peredaran darah kelas XI SMA Islam Darul Muhibbien di Kabupaten Tapin.
2. Mendeskripsikan kepraktisan media animasi *Hataraku Saibō* berbasis analogi terhadap hasil belajar peserta didik dalam materi sistem peredaran darah kelas XI SMA Islam Darul Muhibbien di Kabupaten Tapin.
3. Mendeskripsikan keefektifan media animasi *Hataraku Saibō* berbasis analogi terhadap hasil belajar peserta didik dalam materi sistem peredaran darah kelas XI SMA Islam Darul Muhibbien di Kabupaten Tapin.

E. Signifikansi Penelitian

Adapun signifikansi yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pemanfaatan media animasi berbasis analogi dalam pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran Biologi.

2. Secara praktis

a. Bagi Pendidik

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif bagi pendidik dalam mengatasi kejenuhan yang sering terjadi pada saat proses pembelajaran sehingga mampu menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar, memberikan motivasi pada peserta didik, serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran sistem peredaran darah.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana bagi peserta didik dalam memahami materi pelajaran sistem peredaran darah dengan lebih mudah dan juga menyenangkan.

F. Penelitian Terdahulu

Kajian pustaka merupakan bagian yang mengungkap teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti. Dalam hal ini peneliti telah melakukan beberapa tinjauan terhadap karya ilmiah lainnya yang

berhubungan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Adapun penelitian-penelitian yang serupa dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Luqyana Tifani (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Materi Minyak Bumi di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas media pembelajaran berbasis video animasi Powtoon pada materi minyak bumi. Hasil dari penelitian dinyatakan valid dengan persentase dari ahli desain media dan ahli materi 90%, serta dinyatakan praktis dengan persentase berturut-turut 85,45% dan 85,03%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Khoirunnisa (Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2014) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi berbasis analogi terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta didik pada Konsep Sistem Peredaran Darah”. Penelitian ini mengacu pada peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan media analogi dengan jalur bus transjakarta sedangkan pada penelitian yang diteliti menggunakan media analogi dari animasi *Hataraku Saibō*. Hasil dari penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan media animasi berbasis analogi dalam pembelajaran materi sistem peredaran darah terhadap hasil belajar biologi siswa.
3. Jurnal yang ditulis oleh Andriana Johari, Syamsuri Hasan, dan Maman Rakhman (*Journal of Mechanical Engineering Education* Vol. 1, No. 1

Juni 2014) yang berjudul “Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Peserta didik.” Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan pada tujuan dan teknik pengumpulan data yang digunakan. Serta penelitian sebelumnya menggunakan variabel media video dan animasi untuk menentukan hasil belajar peserta didik pada materi memvakum dan mengisi refrigeran, sedang pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan media animasi berbasis analogi untuk mengetahui pengaruh penerapan media tersebut terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem peredaran darah. Hasil dari penelitian ini adalah guna mendapatkan hasil belajar siswa aspek kognitif yang baik pada materi memvakum dan mengisi refrigeran dapat menggunakan media pembelajaran video maupun animasi.

4. Jurnal yang ditulis oleh Syah Mohd Hadiid Thaariq dan Reza Saliti Novi Yanda (*Gema Mulia* Vol. 9, No. 2 Juli 2018) yang berjudul “Analisis Tingkat Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Pemahaman Peserta didik pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di Kelas XI SMA Negeri 1 Kuala Nagan Raya.” Penelitian ini menggunakan media audio visual untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sistem peredaran darah. Hasil dari penelitian ini adalah pemahaman siswa dengan menggunakan media pembelajaran audio visual lebih tinggi dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran audio visual dengan nilai rata-rata tes

awal siswa kelompok eksperimen 66,12 dan tes akhirnya yaitu 77,25, sedangkan kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata tes awal 61,33 dan tes akhir 63,6. Hasil uji-t terhadap penilaian tes awal diperoleh $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ ($1,016 < 2,042$) pada $\alpha = 0,05$ yang berarti tidak terdapat perbedaan sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok berangkat dari kemampuan awal yang sama. Sedangkan hasil uji-t terhadap hasil tes akhir diperoleh $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($21,06 > 2,042$) pada $\alpha = 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesuai hipotesis.

5. Jurnal yang ditulis Marselinda Tamar Nanda, Lusiawati Dewi, dan Santoso Satrodihardjo (*Jurnal Pendidikan Sains* Vol. 7, No. 2, 2019) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Macromedia Flash* 8.0 Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia.” Penelitian ini menggunakan *macromedia flash* 8.0 untuk mengetahui pengaruh media terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil dari penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan media *macromedia flash* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai *pretest* yaitu 54,8 sedangkan pada *pretest* eksperimen yaitu 63,5, sedangkan pada *posttest* kelas kontrol sebesar 73,0, pada kelas eksperimen yaitu 84,3. Berdasarkan uji Mann Whitney diperoleh nilai Asymp.Sig. (2-tailed) 0.000 $< 0,05$ berdasarkan pengambilan keputusan uji Mann Whitney dapat disimpulkan jika H_0 ditolak.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Rizqa Amalia Salsabella (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2022) yang berjudul “Pengembangan LKPD Elektronik pada Materi Tumbuhan (Spermatophyta) untuk Meningkatkan Hasil Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Jenjang SMA/MA.” Perbedaan yang terdapat dari penelitian ini yakni, penggunaan LKPD elektronik, materi yang digunakan, kemudian yang di ukur dalam penelitian tersebut adalah peningkatan hasil keterampilan berpikir kritis peserta didik sedangkan peneliti mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil dari penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil keterampilan berpikir kritis peserta didik jenjang SMA/MA dengan menggunakan LKPD elektronik yang dikembangkan dinyatakan “valid” dengan skor 3.77, pada uji kepraktisan isi memiliki skor sebesar 4,00 dan kepraktisan harapannya berkategori “sangat baik” dengan skor 97,62% serta keefektifannya berkategori “sangat baik”. .
7. Jurnal yang ditulis oleh Wisnu Ady Prasetya, Ignatius I Wayan Suwatra dan Luh Putu Putrini Mahadewi (*Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* Vol. 5 No. 1 tahun 2021) yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika.” Perbedaan yang terdapat dari penelitian ini terletak pada mata pelajaran yang digunakan serta tipe video animasi. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah mendapat kualifikasi sangat baik pada uji ahli, isi pembelajaran dan uji ahli desain pembelajaran. Kualifikasi baik diperoleh

pada uji ahli media pembelajaran dan kualifikasi sangat baik diperoleh pada uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

G. Sistematika Penulisan

Agar isi skripsi yang termuat dapat dipahami dengan baik, maka disusunlah secara sistematis mulai dari judul sampai penutup serta bagian isi yang meliputi bagian awal, bagian utama dan bagian akhir.

Bagian utama skripsi terdiri dari:

1. BAB I : Pendahuluan

Bab 1 merupakan bab yang berisi gambaran umum penelitian yang meliputi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, hipotesis penelitian, asumsi penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II : Kajian teori dan kerangka pikir

Bab II merupakan bab yang berkaitan dengan variabel yang diteliti dan model konseptual penelitian meliputi tinjauan teoritik dan kerangka pikir.

3. BAB III : Metode penelitian

Bab III merupakan bab yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, setting penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta teknik validitas dan keabsahan data.

4. BAB IV : Hasil penelitian dan pembahasan

Bab IV merupakan bab yang berisi hasil penelitian dan pembahasan.

5. BAB V : Penutup

Bab V merupakan bab terakhir yang meliputi simpulan dan saran.

Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.