

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya di dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk senantiasa menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Verdinandus Lelu Ngongo dkk, 2019). 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 (Yuyun Karlina, 2022). Pendidikan Nasional selain diatur dalam sebuah sistem Pendidikan Nasional juga menetapkan suatu standar Nasional Pendidikan yang diatur dalam PP No. 4 Tahun 2022 (perubahan atas peraturan pemerintah Nomor 57 Tahun 2021) tentang standar pendidikan yang dijelaskan tujuan Standar Kompetensi Lulusan sebagai berikut:

“Standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar, menengah, dan menengah kejuruan difokuskan persiapan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa serta berakhlak mulia, menanamkan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa dunia pendidikan dituntut untuk senantiasa menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuannya untuk memperkuat aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta

keterampilan yang diperlukan baik oleh dirinya sendiri maupun masyarakat. Pendidikan nasional adalah aturan standar lulusan pendidikan yang diberlakukan di dunia pada tingkat sekolah dasar, menengah, serta pada tingkat kejuruan yang berfokus pada karakter siswa untuk membentuk manusia yang beriman, bertakwa serta memiliki nilai-nilai Pancasila.

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat (Ngalimun, 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan pendidikan mempunyai fungsi untuk mempersiapkan manusia dalam menghadapi masa depan agar hidup lebih sejahtera, sebagai individu ataupun secara kelompok, sebagai warga masyarakat, bangsa maupun antara bangsa. Fungsi pendidikan pun terus berubah dalam upaya terus mencapai kemajuan sesuai dengan peradaban baru yang diraih oleh suatu bangsa. Upaya dalam mempersiapkan manusia untuk menghadapi tantangan masa depan adalah dengan memanfaatkan teknologi semaksimal mungkin. Maka dari itu peran guru di sekolah sangat menentukan karena guru yang langsung membimbing siswanya melalui proses pembelajaran di kelas.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat maka kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran sangat diperlukan. Pemanfaatan media

pembelajaran dalam proses pembelajaran kepada siswa maka dengan media siswa dapat memahami materi dengan baik. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian siswa dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga efektif. Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat di pergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran tumbuh dan berkembang sejalan dengan berkembangnya teknologi pembelajaran (Rohani, 2019).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh sorang pengajar/guru untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap siswa dalam memahami materi yang disampaikan, hal ini disebabkan karena penggunaan media mampu membuat indera kita menangkap pesan secara nyata sehingga materi yang disampaikan lebih jelas dan detail.

Berbagai *platform* media dalam pembelajaran diharapkan dapat digunakan oleh guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang masih menerapkan metode ceramah dalam proses belajar mengajar membuat siswa kurang tertarik dalam belajar. Tidak ada yang salah jika seorang guru menggunakan metode ceramah pada saat melakukan proses belajar mengajar di kelas, akan tetapi proses belajar mengajar akan lebih bermakna jika pembelajaran menggunakan media yang dapat berfungsi sebagai penunjang dalam pembelajaran agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Perkembangan zaman di era *modern* ini memang semakin pesat, begitu pula dengan perkembangan dan kemajuan teknologi. Banyak sekali teknologi yang diciptakan guna membantu memudahkan aktivitas manusia sehari-hari. Salah satu kemajuan teknologi di zaman sekarang yang selalu digunakan masyarakat dunia adalah *internet*. *Internet* sendiri memang sangat membantu memudahkan berbagai kegiatan manusia, karena dari *internet* kita bisa mengetahui banyak sekali informasi tanpa adanya batasan ruang dan waktu (Alisa Chintya Dewi, 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa salah satu perkembangan teknologi yang sering digunakan yaitu *internet*. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi *internet* sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat, hal ini lah yang melahirkan berbagai macam media terutama dalam pendidikan. Ada berbagai macam *platform* yang tersedia di *internet* yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran disekolah, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *platform animaker*.

*Animaker* adalah *platform* animasi video *DIY (Do It Yourself)* yang didirikan oleh CEO & Founder R. S. Raghavan. *Platform animaker* diluncurkan pada tahun 2014 dengan kemunculan yang lebih lambat dibandingkan animasi *powtoon* yang telah rilis tiga tahun lebih dulu pada tahun 2011. Animasi *animaker* ini tidak kalah jauh dengan fitur *editing* yang ada pada *powtoon*. *Animaker* menghadirkan wajah baru pada dunia teknologi dan dunia pendidikan khususnya dalam hal pembuatan video pembelajaran melalui *platform* ini (Maharani Ika Fajarwati dkk, 2021). *Animaker* merupakan inovasi yang di kembangkan untuk dijadikan sebagai alternatif pembuatan media pembelajaran. Video animasi dapat menjadi penunjang

dalam menyampaikan materi pembelajaran. Video animasi dapat digunakan untuk memberikan penjelasan tentang suatu materi yang cukup sulit bagi siswa (Maulidiyah Azizah Rahmah, 2023).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *animaker* merupakan *platform* animasi video *DIY*. *Platform* ini berbasis *cloud* dan diluncurkan pada tahun 2014. *Platform* ini memungkinkan pengguna membuat video animasi menggunakan karakter dan *template* yang sudah dibuat sebelumnya. *Platform* yang dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan contoh nyata atau gambar sebagai media. Jadi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *platform animaker* ini siswa dapat menangkap materi dengan baik dan menarik, karena terdapat gambar, suara, gerak, juga warna yang menarik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada hari Sabtu, 09 Maret 2024 di SMP Negeri 2 Buntu Pepasan. Peneliti mencoba mengadakan suatu observasi, tujuan peneliti mengadakan observasi untuk melihat permasalahan yang ada di lokasi penelitian dan masalah apa yang paling *urgent*. Peneliti menganalisis permasalahan yang paling *urgent* di lokasi penelitian dan mendapatkan data dari beberapa sumber yaitu informasi dari kepala sekolah, guru, dan siswa. Berdasarkan dari informasi yang didapatkan sekolah ini adalah salah satu sekolah yang terletak di pelosok desa parandangan, kecamatan Buntu Pepasan, Kabupaten Toraja Utara. SMP Negeri 2 Buntu Pepasan pada tahun ajaran 2023/2024 memiliki jumlah keseluruhan siswa 164 orang yang terdiri dari 7 (tujuh) kelas, dimana ada kelas VII terdapat 2 (dua), kelas VIII terdapat 3 (tiga), dan kelas IX terdapat 2 (dua) kelas.

Penelitian ini mengambil sampel dari perwakilan populasi hanya 1 (satu) kelas yaitu kelas VIIIB yang terdiri dari 20 siswa.

Adapun informasi lain yang didapatkan dari kepala sekolah dan guru di SMP Negeri 2 Buntu Pepasan, menunjukkan bahwa di sekolah ini masih kurang optimal dalam penggunaan media pembelajaran. Salah satu penyebab kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran, disebabkan karena adanya beberapa faktor diantaranya masih menggunakan metode ceramah (konvensional), tanya jawab, dan pemberian tugas, sehingga siswa cenderung menjadi pendengar yang pasif dan hanya menerima materi yang diberikan oleh guru. Kondisi ini dapat menyebabkan penguasaan materi yang diajarkan kurang maksimal dan siswa juga kurang bisa berfikir kritis. Hal ini dapat mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Berdasarkan dari obsevasi awal yang dilakukan peneliti mendapatkan saran dari kepala sekolah dan guru untuk meneliti media pembelajaran.

Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti mendapat saran langsung dari bidang studi untuk melakukan penelitian di mata pelajaran IPA kelas VIII. Media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam berpikir kritis salah satunya menggunakan media pembelajaran berbasis *platform animaker*. Media pembelajaran berbasis *platform animaker* dapat menyajikan sesuatu yang dapat dilihat dan didengar sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar dan memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Media pembelajaran berbasis *platform animaker* juga dapat menstimulus siswa menjadi lebih aktif dan dapat memberikan tambahan ilmu dan wawasan.

Saat ini seorang guru dituntut agar dapat menciptakan pembelajaran menjadi aktif, inovatif, dan kreatif sehingga proses pembelajaran berjalan dengan maksimal. Guru yang ada di SMP Negeri 2 Buntu Pepasan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *platform animaker* yang sesuai dengan gaya belajar siswanya, guru akan termudahkan dalam menyampaikan pembelajaran dan siswa akan termudahkan dalam memahami materi yang di ajarkan.

Berdasarkan uraian fakta/hasil observasi awal dengan sumber-sumber data dilokasi penelitian, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Platform Animaker* Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Buntu Pepasan”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka peneliti menarik rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini yaitu “Apakah Ada Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Platform Animaker* Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Buntu Pepasan”?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Platform Animaker* Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Buntu Pepasan.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian. Maka peneliti harapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

## **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *platform animaker* ini di kelas VIIIB dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi pihak sekolah, sebagai input (masukan) kepada sekolah mengenai penggunaan media pembelajaran dalam memberikan pembelajaran untuk siswa.
- b. Bagi guru, dengan menggunakan media pembelajaran *platform animaker* maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi siswa, melalui penggunaan media *platform animaker* siswa akan lebih mudah mengerti atau memahami pelajaran yang telah diberikan.
- d. Bagi peneliti, melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan masukan dan bahan kajian bagi peneliti dimasa yang akan datang.