

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Serangkaian perubahan dan pertumbuhan teknologi masa kini mendukung transformasi semua hal, tidak terkecuali pendidikan. Arti pendidikan mengacu pengertian sempit menunjuk pada kegiatan belajar mengajar yang diadakan oleh pengajar didalam kelas. Proses belajar mengajar selaras perkembangan zaman masa kini yang dapat dikatakan sebagai pembelajaran abad 21 dimana dalam pembelajarannya peserta didik diharapkan dapat memiliki kemampuan-kemampuan yang terintegritas dalam satu keahlian yang disebut dengan keahlian abad 21 yaitu keahlian pembelajaran serta pembaruan dalam kreativitas; keahlian dalam pengetahuan baik lisan, realita maupun teknologi; keahlian kehidupan serta kerier; dan kepemimpinan dan tanggung jawab. Sehingga pengajar perlu mempunyai keterampilan mengolah serta merancang kegiatan belajar mengajar agar tercapainya keinginan siswa dalam memperoleh tujuan keterampilan, kemampuan serta keahlian abad 21 (Prayitno :2013). Dengan pendidik memiliki keahlian serta keterampilan pada segi menciptakan media berlandaskan teknologi diharapkan agar terciptanya inovasi dalam pembelajaran di kelas sehingga membangkitkan kemampuan-kemampuan kecakapan abad 21.

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dapat diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan lain.

Berdasarkan prasurvei yang telah dilakukan di MAN 1 Lampung Selatan kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring dikarenakan pandemi covid-19. Pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan e-learning kemenag dimana didalamnya menyediakan beberapa layanan yang dapat digunakan sebagai absensi, mengunduh materi yang telah diunggah oleh guru,

dan tes untuk peserta didik. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan mengunduh materi atau sumber belajar yang telah diunggah oleh guru, materi atau sumber belajar yang disediakan oleh guru pada e-learning kemenag yaitu berupa hand out atau ppt. Berdasarkan hasil wawancara dari 15 peserta didik mereka menyatakan masih merasa kesulitan ketika pembelajaran daring menggunakan e-learning kemenag, mereka menyatakan bahwa sulitnya pembelajaran daring dimana mereka harus memahami materi dari sumber belajar yang ada dan mencari penjelasan lain dari google dan menonton video penjelasan materi di youtube untuk menambah pemahaman, hal ini mungkin karena materi yang disampaikan pada hand out masih monoton. Untuk hal ini mereka juga mengungkapkan keinginan bahwa metode yang digunakan dalam pembelajaran daring sebaiknya sama dengan pembelajaran di kelas yaitu berupa penjelasan langsung dengan menggunakan video penjelasan.

Berdasarkan angket prasurvei mengenai materi pelajaran matematika pada kelas XI didapatkan persentase materi-materi yang dianggap sulit oleh peserta didik. dari 15 peserta didik didapatkan persentase kesulitan materi induksi matematika sebesar 26,7%, materi trigonometri sebesar 46,7%, materi sistem persamaan linier dua variable 13,3%, dan ada 13,6% yang menganggap semua materi pelajaran matematika sulit. Berdasarkan hal ini maka dapat disimpulkan bahwa materi yang mereka anggap paling sulit yaitu trigonometri.

Berdasarkan data yang dihasilkan peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media yang mampu dimanfaatkan dan mendukung juga memudahkan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, yang memuat materi beserta penjelasan dan pembahasan yang menarik dengan disertai suara sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi, seperti media pembelajaran berbasis video dimana siswa dapat melakukan pembelajaran secara mandiri dengan mudah dengan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.

Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut peneliti bermaksud menyajikan salah satu media yang dapat menampilkan informasi berupa gabungan dari animasi, gambar, tulisan serta dapat dipadukan dengan audio yang dapat diputar diluar proses pembelajaran dimanapun dan kapanpun untuk meningkatkan pemahaman. Sparkol Videoscribe adalah sebuah aplikasi atau software yang dapat digunakan untuk membuat presentasi video, dilengkapi dengan pilihan animasi tangan bergerak menulis atau menggambar

yang ada dilayar pada sebuah papan kerja atau *whiteboard*, hal ini seperti seseorang menjelaskan secara langsung pada papan tulis, hal ini juga yang membedakan Sparkol Videoscribe dengan software presentasi lainnya. Sparkol Videoscribe atau sparkol merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi memudahkan pendidik berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Pemilihan Sparkol Videoscribe sebagai software yang digunakan untuk membuat video animasi sebagai media pembelajaran didukung beberapa penelitian terdahulu mengenai penelitian yang serupa yang dilakukan Sunarni (2016) bahwa media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan sparkol terbukti sangat valid dan efektif dan disarankan menyebarkan kepada pendidik untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berbasis sparkol ini menjadikan pengguna menggunakan kedua panca indra untuk memfokuskan pada media yang ada karena media yang dihasilkan mencakup gambar, tulisan, dan suara serta animasi tulisan tangan.

Fransisca dan MintoHari (2018) berpendapat bahwa pendidik perlu untuk mengembangkan media pembelajaran sendiri untuk meningkatkan kemampuan berinovasi seorang pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video sesuai dengan materi pembelajaran, media pembelajaran dengan menggunakan sparkol sebagai alternatif media pembelajaran yang layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan sparkol dapat menarik perhatian peserta didik dan memotivasi dalam proses pembelajaran. Sparkol sebagai salah satu jenis media pembelajaran audio visual dirasa tepat karena mampu menyatukan beberapa jenis media menjadi satu (Pratiwi, dkk: 2019).

Oleh karena berdasarkan permasalahan tersebut peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan sparkol untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring dimana peserta didik dituntut untuk dapat melakukan proses pembelajaran secara mandiri. Sparkol atau Sparkol Videoscribe merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi animasi. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis akan mengangkat skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran

Berbasis Video Animasi Dengan Menggunakan Sparkol Pada Materi Trigonometri Kelas XI”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan sparkol pada materi trigonometri yang layak untuk siswa SMA kelas XI ?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan sparkol pada materi trigonometri yang praktis pada siswa SMA kelas XI ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan pengembangan sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan sparkol pada materi trigonometri yang layak untuk siswa SMA kelas XI.
2. Mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan sparkol pada materi trigonometri yang praktis untuk siswa kelas XI.

D. Kegunaan pengembangan produk

Kegunaan dari pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini antara lain:

1. Media pembelajaran diharapkan mampu membantu dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran ini dapat menambah inovasi baru bagi perkembangan teknologi pendidikan.
3. Media pembelajaran matematika berbasis video animasi mampu dijadikan sebagai referensi bahan ajar layak, menarik dan praktis untuk peserta didik dalam mempelajari materi trigonometri.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Produk yang diinginkan dari penelitian pengembangan yang akan dilakukan antara lain spesifikasinya sebagai berikut:

1. Produk yang akan dikembangkan dan dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video animasi untuk siswa kelas XI berisi pokok materi trigonometri. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi *Sparkol Video-Scribe*.
2. Media pembelajaran yang dihasilkan berbentuk video dengan jenis video animasi 2D.
3. Media pembelajaran berbasis video animasi pada materi trigonometri yang dikembangkan mencakup pembahasan materi trigonometri kelas XI sub bahasan: (1) identitas trigonometri, (2) persamaan trigonometri.

F. Urgensi Pengembangan

1. Secara Teoritis

Produk yang dihasilkan mampu dijadikan sebagai acuan dalam perkembangan ilmu pendidikan serta dapat meningkatkan sumber diskusi ilmu mengenai berbagai macam media pembelajaran.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa dapat menggunakan video sebagai sumber belajar, mempermudah dalam memahami materi serta menambah pengetahuan konsep mengenai materi trigonometri secara mandiri. Sehingga membuka cara berfikir siswa bahwa belajar matematika menyenangkan serta tidak membosankan karena dalam proses pembelajarannya melibatkan teknologi pembelajaran yang baru bagi mereka.
- b. Bagi guru, dapat digunakan sebagai referensi dalam berinovasi dalam teknologi pembelajaran dan membantu guru dalam mengajar.
- c. Sekolah, dapat digunakan sebagai proses pembelajaran disekolah guna meningkatkan mutu sekolah serta dapat dijadikan masukan yang berharga dalam rangka memperbaiki serta mengembangkan proses pembelajaran terutama mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *Sparkol Videoscribe*.

G. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini hanya mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi trigonometri untuk siswa kelas XI. Berikut merupakan keterbatasan dari pengembangan produk penelitian ini, yaitu:

1. Materi yang disajikan dalam pengembangan media pembelajaran matematika berbasis video animasi menggunakan sparkol ini hanya pada materi trigonometri kelas XI.
2. Sekolah yang dijadikan penelitian dari produk pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan sparkol hanya di MAN 1 Lampung Selatan.
3. Model pengembangan produk yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).
4. Produk pengembangan media pembelajara berbasis video animasi ini belum tersedia di youtube.
5. Produk pengembangan media pembelajaran matematika berbasis video animasi ini bisa didapatkan dengan cara meminta file video kepada yang bersangkutan dan juga akan tersedia dengan alamat link.