

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Untuk meningkatkan kualitas generasi penerus bangsa membutuhkan pendidikan. Pendidikan dikatakan dapat meningkatkan kapasitas dan kemampuan siswa untuk bisa memecahkan masalah secara kritis, rasional, dan kreatif ketika menghadapi tantangan. Sejalan dengan hal tersebut telah ditentukan dalam Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang sistrim Pendidikan Nasional (Sisdiknas) bab II pasal 3 Bahwa, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, 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.

Pendidikan sendiri di Indonesia dimulai dari Tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas(SMA). Dimana Pendidikan sekolah pemenengah pertama dilaksanakan dalam kurun waktu 3 tahun. Pendidikan sekolah menengah pertama di urus langsung oleh badan satuan Pendidikan Indonesia. Dalam meningkatkan kualitas kependidikan dan pendidik sesuai dengan program pembelajaran yang telah ada mengupayakan kebutuhan sarana media pembelajaran untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi (Hasan, Muhammad, Rahmatullah, Muhammad, & Nurul, 2021)

Penggunaan teknologi saat ini sangatlah penting dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Diharapkan seiring kemajuan perkembangan materi pengajaran yang didukung oleh teknologi dapat meningkatkan minat siswa terhadap mengikuti materi agar dapat memahami materi pelajaran yang sedang dibahas pendidik. Kurikulum 2022, juga dikenal sebagai Kurikulum Merdeka Belajar, adalah bukti dukungan pemerintah Indonesia saat ini terhadap pembelajaran abad ke-21. Pengembangan kurikulum diharapkan akan menghasilkan peserta didik yang berkepribadian unggul serta kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif yang efektif. (Zahwa & Imam, 2022)

Salah satu inisiatif untuk mewujudkan pendidikan kolaboratif dan proses pembelajaran aktif adalah pembelajaran kreatif, inventif, dan interaktif. Menggunakan perangkat instruksional yang dikembangkan menggunakan teknologi digital adalah salah satu strategi yang akan maju seiring dengan perkembangan zaman. Untuk menjadi salah satu cara terbaru bagi pendidik untuk memahami keterampilan abad ke-21 saat ini (Monoarfa & Abdul , 2021, hal. 202). Media, selain menjadi alat bagi guru untuk berbagi informasi dengan siswa selama dikelas, media pembelajaran juga membantu siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran dengan membangkitkan rasa ingin tahu mereka tentang materi melalui penerapan kemajuan teknologi mutakhir dalam media pembelajaran digital. (Siregar, 2020, hal. 15).

Menurut (Silvianti & MTsS Halabun, 2020, hal. 8), pembelajaran bahasa di sekolah menengah pertama masih banyak pendidik yang menggunakan media pembelajaran yang tidak menarik, sehingga siswa dalam memahami pembelajaran menjadi jenuh dan bosan yang mengakibatkan siswa dalam menerima pembelajaran. Metode pembelajaran yang

tidak sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi saat ini menyebabkan peserta didik kesulitan memahami materi yang diajarkan oleh pendidik.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada tanggal 13 Januari 2024 bersama guru kelas Bahasa Indonesia Nur Annisyah Fitri , ditemukan bahwa masih ada siswa yang memperoleh nilai rendah. Siswa-siswa tersebut masih belum memahami materi tentang surat resmi, terutama berkaitan pada bagian isi surat seperti surat permohonan, surat undangan, surat pemberitahuan, surat penawaran. Hal ini terjadi karena siswa sering merasa bosan dan sulit memahami topik karena guru masih memanfaatkan buku teks sebagai sumber utamanya dan model pembelajaran serta media pembelajaran yang digunakan masih kurang beragam. Berdasarkan uraian di atas, penulis memberikan solusi berupa media pembelajaran video animasi sebagai alat bantu pembelajaran.

Surat resmi merupakan salah satu hal yang penting untuk dipelajari karna membantu peserta didik untuk nantinya terjun ke dunia perkerjaan, menambah wawasan meningkatkan kemampuan menulis, merekrontuksikan surat resmi. Dalam pembelajaran tentang surat resmi, siswa kelas VII SMP mungkin merasa kesulitan memahami bagian isi surat. Kendalanya terutama muncul saat mereka harus mengembangkan kalimat-kalimat yang sesuai untuk menyusun isi surat dengan baik. Mereka mungkin belum terbiasa menyusun kalimat yang memadai untuk menjelaskan isi surat secara efektif. Ini menjadi penting karena isi surat harus disusun secara urut dan jelas agar pesannya dapat dipahami dengan baik oleh pembaca. Oleh karna itu diperlukan pengembangan media pembelajaran inovatif dan menarik yang diterapkan untuk membantu peserta didik memahami konsep yang lebih baik. Materi ini juga perlu menggunakan pendekatan yang lebih mendalam dan interaktif, contohnya seperti Problem Based Learning (PBL).

Pendekatan ini dapat membuat peserta didik untuk lebih terlibat aktif dalam pemecahan masalah dan memahami konsep yang lebih baik.

(Oktavia, 2020, hal. 21) Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) bertujuan untuk memberikan kemampuan berpikir kritis pada siswa dengan meminta mereka memecahkan masalah ilmiah dunia nyata. Oleh karena itu mereka harus memiliki model pembelajaran yang berbeda, mahir dalam pemecahan masalah, dan dapat berkolaborasi dengan orang lain. (Musyadad, Hanifah, Rahman, & Opan, 2022) menyatakan bahwa dengan meminta siswa bekerja pada isu-isu dunia nyata, paradigma pembelajaran berbasis masalah bertujuan untuk membantu individu mengembangkan basis pengetahuan mereka sendiri, keterampilan berpikir tingkat tinggi, kemandirian, dan kepercayaan diri.

Hal ini karena kurangnya kreativitas dan pemahaman guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Karena keterbatasannya tersebut membuat siswa kesulitan dalam memahami materi dan cepat merasa jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung. Mengenai permasalahan tersebut peneliti mencari ide atau penggunaan media yang bisa menunjang untuk menyampaikan materi pembelajaran Bahasa menjadi lebih menarik, memberikan motivasi siswa, mendorong proses belajar, dan membuat kesan yang baik pada mereka.

Dalam rangka memfasilitasi peningkatan proses pembelajaran bagi siswa di SMP Tri Budi Mulia Palembang, perlu dicarikan solusi berdasarkan permasalahan tersebut. Keingintahuan siswa tentang materi yang diajarkan guru kepada mereka akan tumbuh sebagai akibat dari permintaan mereka untuk melibatkan materi pembelajaran dan kemampuan mereka untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Salah satu

pendekatan yang dapat diambil adalah pembuatan materi pendidikan menggunakan sumber daya berbasis digital, termasuk materi pendidikan yang dibuat dengan platform Animaker, yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran dan diharapkan untuk memecahkan masalah ini.

Animaker adalah perangkat lunak yang berguna untuk membuat video animasi. Animaker memberikan tampilan baru dalam dunia teknologi, khususnya dalam pembuatan video pembelajaran. Platform ini dapat dimanfaatkan untuk menciptakan kreasi media pembelajaran berupa video animasi. Aplikasi ini tersedia secara online dan dapat diakses kapan saja, dengan berbagai macam latar belakang dan karakter yang diperlukan. Animaker adalah perangkat lunak untuk pembuatan animasi secara online. Aplikasi animasi ini menyediakan wallpaper dan karakter. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi Animaker untuk mendesain video animasi yang menarik. (Mardanila, dkk, 2023)

Materi pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan Animaker memiliki keunikan, yaitu mampu menyampaikan materi melalui pesan visual dan audio dalam bentuk animasi dan ilustrasi video. Media audiovisual ini sangat mendukung pembelajaran bahasa, sehingga materi dapat divisualisasikan dengan lebih baik. Hal ini membantu siswa lebih mudah memahami, lebih antusias, dan termotivasi untuk belajar menggunakan video animasi dari Animaker. (Mardanila, dkk, 2023)

Maka dari itu untuk mengatasi masalah tersebut peneliti akan melakukan penelitian pengembangan dan menghasilkan media yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Animaker Berbasis Model *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan-permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Minimnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran dan juga model pembelajaran yang beragam oleh guru, sehingga mengakibatkan penggunaan media yang monoton dalam proses pembelajaran.
- b. Kurangnya daya tarik dalam proses pembelajaran, yang menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang menarik siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
- c. Penulis memberikan kontribusi inovasi baru kepada guru terkait penggunaan video animasi dalam pemanfaatan media pembelajaran.
- d.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Satu pembatasan akan mencapai sarana dan arah yang jelas serta tidak

masalah yang akan di teliti dalam satu penelitian. Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, maka peneliti membatasi penelitian pada:

- a. Pengembangan media pembelajaran yang dimaksud adalah media yang berbentuk video animasi animeker materi surat resmi yang langsung dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran.
- b. Materi yang dikembangkan adalah surat resmi siswa kelas VII SMP

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Berikut rumusa masalah yang ditemukan dalam penelitian ini yang didasarkan pada identifikasi masalah:

- a. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi animeker berbasis problem based learning pada materi surat resmi kelas VII?
- b. Bagaimana kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran vidio animasi animeker berbasis problem based learning pada materi surat resmi kelas VII

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan video berbasis Animaker untuk materi surat resmi.

#### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Berdasarkan tujuan pengembangan yang telah disebutkan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat, antara lain:

- a. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:
  1. Memberikan pengetahuan yang lebih luas tentang media pembelajaran berbasis video *animeker*

2. Memberikan manfaat sebagai pengembangan ilmu khususnya dalam Pendidikan
  3. Temuan dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.
- b. Secara praktis, hasil penelitian memberikan masukan kepada:
1. Siswa, untuk membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar agar mempermudah dalam proses belajar.
  2. Guru dapat memberikan saran dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas, baik dalam pengembangan bahan ajar maupun pendekatan pembelajaran. Dengan demikian, pemahaman konsep siswa dapat meningkat dan pembelajaran menjadi lebih aktif, inovatif, kreatif, serta menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.
  3. Sekolah, dapat memberikan media pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas
  4. Peneliti, dapat menjadi sumber referensi atau kajian yang relevan dalam penelitian pengembangan selanjutnya.

### **1.7 Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat uraikan sebagai berikut:

- a. Video pembelajaran yang dikembangkan sesuai materi mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII di SMP Tri Budi Mulia.
- b. Vidio pembelajaran dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar siswa.

c. Video pembelajaran dikembangkan dengan memanfaatkan *platform animeker*.