

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada era digital dan informasi sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Informasi dan komunikasi sebagai bagian dari teknologi juga sedang berkembang sangat pesat, mempengaruhi berbagai kehidupan dan memberikan perubahan terhadap cara hidup dan aktivitas manusia sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan (Setiawan, 2017). Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan ini telah berdampak pada bermunculannya jenis kegiatan berbasis teknologi termasuk satu diantaranya adalah media pembelajaran sebagai alat bantu tercapainya tujuan pendidikan (Irawan, 2022). Penggunaan media pembelajaran sebagai pendukung proses pembelajaran yang muncul melalui adanya perkembangan teknologi (Firdha & Zulyusri : 2022). Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, karena selain guru, peserta didik dapat aktif di kelas dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru (Nurrita, 2018).

Salah satu mata pelajaran yang menekankan pada pemahaman konsep yakni mata pelajaran biologi. Biologi adalah cabang ilmu pengetahuan yang menjelaskan perilaku manusia dan lingkungan. Pembelajaran biologi di sekolah mengajarkan peserta didik bagaimana memahami, menerapkan, menganalisis, dan menerapkan pemahaman konseptual dan prosedural untuk memecahkan masalah (Azizah & Alberida, 2021).

Dari segi materi yang dipelajari, materi biologi tidak hanya mengacu pada konsep yang berasal dari fakta ilmiah yang konkret, tetapi juga konsep yang berasal dari objek abstrak. Proses pembelajaran biologi akan lebih berkesan dan bermakna apabila menggunakan media pembelajaran atau metode yang menyenangkan yang melibatkan peserta didik dalam berfikir secara langsung dalam pembelajaran, sehingga peserta didik merasa senang atau mudah membiasakan diri dengan materi yang disampaikan dalam pembelajaran (Juriah

& Zulfiani, 2019).

Terdapat banyak jenis media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yaitu dengan penggunaan media audio visual berupa film animasi. Mendengar kata animasi, pandangan masyarakat saat ini merujuk pada sebuah hasil industri kreatif yang berkaitan dengan pertunjukan film, industri animasi sendiri telah merambah ke berbagai industri terkait informasi, mulai dari bisnis, hiburan, hingga pendidikan. Animasi tidak dilihat lagi sebagai film ramah anak, melainkan telah digunakan dalam berbagai bidang yang tidak terkait dengan tayangan film, seperti dalam bidang pendidikan, arsitektur, sains, dan bidang lain yang memerlukan manipulasi efek untuk diperlihatkan sebagai bentuk rekayasa (Arief Agung Suwasono, 2016).

Berdasarkan hasil observasi dan tanya jawab langsung yang dilakukan di SMA Negeri 7 Tasikmalaya khususnya di kelas X MIPA dengan guru mata pelajaran biologi pada tanggal 03-05 Desember 2022, pada pembelajaran Konsep Perubahan Lingkungan, guru sudah menggunakan berbagai media visual berupa power point dan juga poster yang menarik dengan menggunakan model pembelajaran disetiap pembelajaran, hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran sudah baik, akan tetapi suatu proses pembelajaran dengan menyatukan media audio dan visual serta ilusi gerak akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih baik dikarenakan audio visual seperti film animasi dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami konsep pembelajaran dan berkesan akan suatu materi pelajaran. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Lino Padang et al., (2022) berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale menyatakan bahwa aktivitas observasi akan memberikan tingkat pemahaman pada peserta didik sebanyak 50% mengenai apa yang mereka lihat dan mereka baca.

Bedasarkan hal itu untuk menciptakan suasana yang produktif dan inovatif guru perlu menerapkan suatu media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang direncanakan dengan baik dapat merubah perilaku peserta didik dan menentukan hasil belajar (Prastiti, 2018). Salah satu jenis media

pembelajaran berbasis teknologi yang sedang berkembang saat ini adalah media audio-visual berupa film animasi sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan. Film animasi dapat digunakan dalam pembelajaran jika cerita yang disampaikan sesuai dengan tema yang dipelajari saat itu. Sejalan dengan yang diungkapkan tersebut, Menurut Zainiyati (2017) mengemukakan bahwa film animasi dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis topik sesuai tujuan pembelajaran, baik kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Konsep perubahan lingkungan merupakan salah satu materi biologi yang diajarkan di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, dimana pokok bahasan dalam konsep ini berhubungan erat dengan permasalahan-permasalahan lingkungan seperti kerusakan lingkungan akibat sampah dan limbah yang memicu terjadinya pencemaran lingkungan. Proses pemahaman konsep perubahan lingkungan ditinjau dari permasalahan pencemaran lingkungan sangat bergantung pada pengamatan serangkaian peristiwa alam atau fenomena permasalahan lingkungan yang kompleks, peserta didik akan mengalami kesulitan jika melakukan pengamatan langsung yakni di lingkungan tempat yang tercemar, sehingga tidak bisa dipungkiri bahwa peserta didik membutuhkan tampilan media pembelajaran yang dapat menghantarkan konsep tersebut menjadi lebih konkret dan dapat mengamati secara nyata. Salah satu film animasi yang menjadi alternatif media pembelajaran untuk memvisualisasikan konsep perubahan lingkungan tepatnya pencemaran lingkungan tersebut adalah film animasi berupa *anime* yang berjudul "*Gake No Ue No Ponyo*" yang telah peneliti modifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Anime "Ponyo" merupakan salah satu karya dari sutradara legendaris Jepang, Hayao Miyazaki, yang dirilis pada tahun 2008. Ada beberapa alasan mengapa film animasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Hatami, 2020). Pertama, film animasi berupa anime ini bersifat general dan hampir semua peserta didik mengetahui anime Kedua, karakter-karakter dalam *anime* "ponyo" ini memiliki nilai-nilai kuat yang dapat dijadikan bahan pembelajaran.

Misalnya karakter fujimoto yang memiliki peran untuk menjaga keseimbangan alam dan melindungi habitat bagi para biota laut agar tidak terkena dampak pencemaran laut karena limbah buangan kapal dan aktivitas rumah tangga. Dan beberapa adegan yang menunjukkan fujimoto memberikan kritik lingkungan atas pencemaran laut yang terjadi. Ketiga, alur cerita dalam serial *anime* ini relatif sederhana dan dekat dengan kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan fenomena perubahan lingkungan.

Materi perubahan lingkungan menjadi salah satu materi yang diajarkan di sekolah, terutama di tingkat SMA. Konsep perubahan lingkungan mencakup berbagai aspek seperti penyebab, dampak, serta upaya mitigasi yang dapat dilakukan. Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman mengenai konsep perubahan lingkungan, khususnya di tingkat SMA. Pemahaman yang baik mengenai konsep perubahan lingkungan akan membantu peserta didik di SMA untuk mengambil tindakan yang tepat dan efektif dalam menghadapi perubahan lingkungan yang terjadi di sekitar mereka. Namun, peserta didik seringkali mengalami kesulitan dalam memahami konsep perubahan lingkungan jika kurangnya visualisasi secara nyata mengenai fenomena perubahan lingkungan.

Salah satu cara untuk membantu peserta didik memahami konsep perubahan lingkungan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep tersebut. Sehingga penulis memilih media yang digunakan adalah film animasi *Gake No Ue No Ponyo*. Penggunaan film animasi sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam mengoptimalkan hasil belajar peserta didik pada berbagai bidang studi. Namun, penggunaan film animasi “ponyo” sebagai media pembelajaran dalam konsep perubahan lingkungan di tingkat SMA masih relatif belum dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji pengaruh penggunaan media film animasi *Gake no Ue no Ponyo* terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep perubahan lingkungan, dengan melakukan studi eksperimen di kelas X MIPA SMA Negeri 7 Tasikmalaya. Film animasi *Gake no Ue no Ponyo* dipilih karena mengandung

pesan lingkungan yang kuat, terutama mengenai keterkaitan manusia dengan alam dan pentingnya menjaga keseimbangan lingkungan serta berbagai cuplikan yang dapat memvisualisasikan fenomena-fenomena perubahan dan pencemaran lingkungan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara agar peserta didik tidak kesulitan dalam memahami konsep perubahan lingkungan?;
- b. Apakah hasil belajar peserta didik pada konsep perubahan lingkungan di kelas X MIPA SMA Negeri 7 Tasikmalaya dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan?
- c. Media apa yang tepat dalam pembelajaran konsep perubahan lingkungan di kelas X MIPA SMA Negeri 7 Tasikmalaya?;
- d. Apakah film animasi *Gake No Ue No Ponyo* dapat digunakan dalam pembelajaran konsep perubahan lingkungan di kelas X MIPA SMA Negeri 7 Tasikmalaya?;
- e. Bagaimana pengaruh media film animasi *Gake No Ue No Ponyo* terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep perubahan lingkungan di kelas X MIPA SMA Negeri 7 Tasikmalaya?
- f. Apakah ada pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 7 Tasikmalaya setelah menggunakan media pembelajaran film animasi *Gake No Ue No Ponyo*?

Agar penelitian ini dapat terarah, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah film animasi *Gake No Ue No Ponyo* dengan diintegrasikan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*;
- b. Materi pembelajaran yang dijadikan bahan penelitian adalah konsep

perubahan lingkungan;

- c. Subjek penelitian adalah peserta didik di kelas X MIPA SMA Negeri 7 Tasikmalaya semester genap pada tahun ajaran 2022/2023;
- d. Peneliti melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media film animasi *Gake No Ue No Ponyo* terhadap hasil belajar peserta didik;
- e. Hasil belajar peserta didik yang diukur pada aspek kognitif yang meliputi pengetahuan faktual (K1), pengetahuan Konseptual (K2), pengetahuan procedural (K3). Dan dibatasi pada jenjang mengingat (C1), memahami (C2), memakai (C3), menganalisis (4) dan mengevaluasi (C5).

Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, maka penulis akan melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi *Gake No Ue No Ponyo* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Konsep Perubahan Lingkungan (Studi Eksperimen di Kelas X MIPA SMA Negeri 7 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023)”. Oleh karena itu, dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut; “adakah pengaruh penggunaan media film animasi *Gake No Ue No Ponyo* terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep perubahan lingkungan di kelas X MIPA SMA Negeri 7 Tasikmalaya pada tahun ajaran 2022/2023?”

## **1.3 Definisi Operasional**

Untuk menghindari terjadinya kesalahan penafsiran terhadap istilah-istilah yang terkandung dalam penelitian ini, maka penulis mendefinisikan istilah secara operasional sebagai berikut:

- a. Hasil belajar dalam penelitian ini merupakan hasil pengukuran atau evaluasi yang diperoleh peserta didik setelah melalui pengalaman belajar. Pada penelitian ini di spesifikkan pada konsep Perubahan Lingkungan. Hasil belajar diukur dari hasil *post-test* yaitu berupa tes kognitif dalam bentuk

pilihan majemuk sebanyak 30 soal dengan lima pilihan jawaban. Hasil belajar peserta didik yang diukur dari ranah kognitif, dibatasi dengan jenjang mengingat (C1), memahami (C2), memakai (C3), menganalisis (C4) dan mengevaluasi (C5), serta pengukuran dimensi pengetahuan yang meliputi pengetahuan faktual (K1), pengetahuan konseptual (K2), dan pengetahuan procedural (K3).

- b. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berbasis audio-visual berupa animasi 2D yaitu film animasi yang berjudul *Gake No Ue No Ponyo*. Animasi 2D merupakan animasi dwi matra yang terbentuk dari sekumpulan objek (gambar) dengan tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Media film animasi *Gake No Ue No Ponyo* merupakan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan konsep perubahan lingkungan kepada peserta didik. Diharapkan dengan penggunaan media ini dapat memberikan kemudahan dalam pemahaman materi dan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengetahuan kognitif peserta didik. Pada prakteknya dilapangan, film animasi ini ditampilkan menggunakan bantuan infocus dengan menyediakan terjemahan (*subtitle*) bahasa indonesia dalam penayangannya kepada peserta didik. Dengan durasi penayangan media ini selama kurang lebih 48 menit yang telah peneliti modifikasi dan dapat diakses melalui link berikut ini

<https://drive.google.com/file/d/11SjsspN8tGTrG1Hud93gDsNBNtcZrJPo/view?usp=drivesdk>

Dalam pelaksanaan pembelajaran, media film animasi *Gake No Ue No Ponyo* dalam penelitian ini diintegrasikan pada model *Discovery Learning*. Adapun pengintegrasian media animasi "ponyo" tersebut pada model pembelajaran *Discovery learning* saat pelaksanaan pembelajaran di setiap sintaksnya sebagai berikut :

- a. *Stimulation*, guru menampilkan gambaran tentang materi yang akan dipelajari menggunakan cuplikan gambar berdasarkan film animasi "ponyo"
- b. *Problem statement* (identifikasi masalah), pada tahap ini peserta didik

mengidentifikasi pertanyaan yang guru berikan dan memberi kesempatan untuk bertanya juga.

- c. *Data collection* (pengumpulan data), peserta didik mengumpulkan data yang relevan dari media Film Animasi *Gake No Ue No Ponyo* yang ditampilkan pada layar dengan menggunakan bantuan infocus. Selama penayangan, peserta didik diberikan LKPD berbasis film animasi "ponyo" tersebut yang didalamnya menampilkan konten materi yang akan dipelajari.



**Gambar 1. 1**

**Penayangan film animasi *Gake No Ue No Ponyo* kepada peserta didik**

- d. *Processing data* (pengelolaan data), guru memantau jalannya diskusi dalam mengerjakan LKPD dan membimbing peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi.

Kegiatan 2

Temukanlah pasangan gambar yang tepat dengan pernyataan yang sesuai pada kolom berikut ini

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| 1 |  | kapal yang menggunakan penggerak mesin diesel dan emisi gas buang yang dihasilkan akibat dari pembakaran tidak sempurna merupakan salah satu sumber pencemar udara. Gas sisa hasil pembakaran yang terbuang keluar melalui cerobong asap (flannel) menunjukan gas buang tersebut mengandung zat berbahaya.            | A |
| 2 |  | Sampah-sampah yang berada di pesisir pantai tidak hanya ada di balik bebatuan dan tertimbun pasir, tetapi ada di sepanjang pesisir pantai dan berjumlah cukup banyak. Sampah tersebut merupakan milik nelayan atau pekerja laut. Hal ini membuktikan bahwa kurangnya kesadaran manusia untuk membuang pada tempatnya. | B |
| 3 |  | Suasana di kedalaman laut dan keadaan laut yang bersih serta di huni banyak biota laut. Ekosistem laut yang tenang dan penuh dengan biota laut akan menjadi rusak apabila diganggu oleh ulah manusia, keadaan tersebut akan sangat berbeda setelah tercemar oleh limbah-limbah padat.                                 | C |

**Gambar 1. 2**

**Tampilan LKPD kelas eksperimen berbasis media film animasi "Ponyo"**



- e. *Verification*, mempresentasikan LKPD yang dapat dibantu dengan media film animasi *Gake no ue no ponyo* yang sebelumnya telah dibagikan oleh guru, kemudian guru mencatat hal-hal yang dirasa perlu untuk diperkuat pada materi yang dipelajari.
- f. *Generalitation*, peserta didik menyimpulkan hasil diskusi dan guru memberikan penguatan dengan memberikan penjelasan pada materi yang sedang dipelajari dengan bantuan media film animasi *Gake no ue no ponyo*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film animasi *Gake No Ue No Ponyo* terhadap hasil belajar peserta didik pada konsep perubahan lingkungan di kelas X MIPA SMA Negeri 7 Tasikmalaya tahun ajaran 2022/2023.

#### **1.5 Kegunaan Penelitian**

##### **1.5.1 Kegunaan Teoretis**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada mata pelajaran biologi di Sekolah Menengah Atas dengan menggunakan media pembelajaran film animasi untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.

##### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

###### **a) Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk membuat suatu gagasan bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran peserta didik yang lebih kreatif dan efektif, sehingga peserta didik dapat termotivasi dalam proses belajar.

###### **b) Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan guru dalam menentukan media pembelajaran pembelajaran biologi yang sesuai dengan indikator pembelajaran yang harus dicapai.

Penelitian ini dapat memberikan gambaran umum mengenai penggunaan media film animasi *Gake No Ue No Ponyo* dalam proses belajar khususnya pada

konsep perubahan lingkungan.

**c) Bagi Peserta Didik**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan pemahaman dan menambah pengetahuan pada konsep perubahan lingkungan melalui penggunaan media film animasi *Gake No Ue No Ponyo* dalam proses belajar serta siap menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

**d) Bagi Peneliti**

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat menambah pengalaman peneliti dan sebagai pedoman di masa yang akan datang dalam menentukan media ajar yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran ketika sudah terjun sebagai seorang guru.