

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan proses perkembangan zaman yang semakin maju, salah satunya di bidang teknologi mengalami kemajuan yang begitu pesat hingga sekarang ini. Nah, semakin pesatnya perkembangan teknologi tersebut membuat semua kalangan salah satunya di bidang pendidikan terdorong untuk melakukan upaya – upaya untuk menginovasi proses pembelajaran melalui sebuah teknologi. Seorang pendidik juga dituntut untuk bisa mengikuti proses perkembangan teknologi supaya pendidik tidak gaptek atau gagap teknologi dalam melakukan proses pembelajaran. Maka dari itu, majunya perkembangan teknologi saat ini menjadi peluang besar untuk para pendidik agar bisa meningkatkan berbagai upaya proses pembelajaran seperti meningkatkan media atau model pembelajaran agar tercapainya suatu proses pembelajaran yang maksimal.

Belajar merupakan suatu tahapan untuk melakukan perubahan perilaku sebagai hasil yang diperoleh antara individu yang satu dengan yang lainnya. Perubahan tersebut bersifat ke arah yang positif, aktif dan terarah. Belajar diartikan sebagai suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai sesuatu yang dituju atau sebagai proses interaksi antara individu dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud ialah suatu individu yang memperoleh bekal pengalaman, pengetahuan baik dari pengalaman yang baru maupun yang sudah diperoleh. Sedangkan yang dimaksud dengan pembelajaran ialah suatu proses untuk membimbing peserta didik dalam melaksanakan proses belajar.

Proses belajar merupakan suatu aktivitas yang dijalankan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan. Oleh karena itu proses belajar perlu dilaksanakan dengan terarah dan menarik sehingga peserta didik bisa lebih enjoy saat melaksanakan pembelajaran. Berbagai problema proses belajar menurut Raras Kartika Sari terbagi menjadi dua, yaitu ketidakpahaman belajar pada perkembangan kognitif peserta didik dan penyebab kesulitan dalam belajar yang dialami oleh peserta didik.¹ Kegiatan proses belajar dikatakan berhasil jika bisa mengatasi persoalan yang dihadapi oleh peserta

¹ Raras Kartika Sari, “Analisis Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama Dan Solusi Alternatifnya,” *Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika* Vol. 2, No. 1 (2019).

didik. Media pembelajaran bisa menjadi salah satu solusi untuk mengatasi persoalan belajar.

Media pembelajaran harus bisa mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju. Maka dari itu perlunya inovasi - inovasi baru yang harus dikembangkan dalam dunia pendidikan karena masih minimnya media pembelajaran yang diberikan sehingga kurang bervariasinya proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin maju seharusnya dijadikan peluang untuk bisa memanfaatkan dan mengembangkan media – media pembelajaran yang bervariasi. Oleh karena itu pendidik perlu mengembangkan inovasi baru dalam media pembelajaran. Media pembelajaran ialah suatu alat alternatif yang dijadikan wadah untuk menyampaikan informasi pengetahuan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Terbentuknya suatu pembelajaran yang kreatif dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik supaya peserta didik merasa bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran.

Pengembangan media sangat penting untuk jalannya kegiatan pembelajaran untuk itu pengembangan media harus terus dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan juga harus memperhatikan tingkat kebutuhan peserta didik. pendidik harus bisa menyesuaikan pengembangan apa yang cocok dalam menerapkan media pembelajaran dengan disesuaikan pada setiap materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik biologi di MA Ihyaul Ulum Wedarijaksa Pati guna melakukan *need assessment*. Peneliti melakukan *need assessment* di kelas XI MIPA 1 dan pendidik biologi. Pendidik mengatakan bahwa sumber belajar yang digunakan hanya berupa modul, kurikulum yang diterapkan menggunakan kurikulum 2013 tetapi metode pembelajaran yang diterapkan masih berupa ceramah, jarang melaksanakan praktikum, materi yang dijelaskan juga masih jarang dikaitkan dengan nilai – nilai islam dan belum maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran.²

Hasil *need assessment* menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik belajar biologi pada materi sistem peredaran darah karena materi tersebut sulit dan membingungkan serta pendidik juga membutuhkan inovasi baru terkait media pembelajaran yang bervariasi di era digital yang semakin maju.

² Retno Wulandari, Wawancara oleh peneliti, Oktober 2022

Buku pelajaran saat ini kurang diminati oleh peserta didik. Suatu proses pembelajaran yang menarik jika didalam proses pembelajaran memberikan media yang terlihat nyata, bisa dilihat maupun didengarkan oleh peserta didik sehingga bisa menumbuhkan semangat dalam belajar. Jika media pembelajaran yang diberikan masih kurang, maka akan berdampak pada peserta didik yang mana akan mengalami kejenuhan dan kurang minatnya proses pembelajaran yang diberikan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang bervariasi akan berdampak positif pada peserta didik yang mana peserta didik akan merasa tertarik dan antusias saat melaksanakan kegiatan pembelajaran berlangsung. Tidak hanya peserta didik yang mengalami dampak positifnya, tetapi pendidik juga dapat mengetahui inovasi – inovasi baru terkait media pembelajaran yang menarik dan kreatif.

Salah satu solusi yang sesuai dengan permasalahan peserta didik tersebut agar terciptanya suatu pembelajaran yang bervariasi berbasis teknologi. Kini dengan adanya kemajuan teknologi berbagai macam *software* serta perangkat aplikasi lainnya menyediakan layanan yang bisa membantu pendidik dalam menggunakan media ajar seperti PPT, Google Form, Google Classroom, dan beberapa situs web seperti *Animaker* untuk membantu pembuatan video animasi. Berdasarkan jenis media yang cocok untuk dapat memberikan gambar dan suara yang jelas serta praktis untuk peserta didik ialah media video animasi.

Media video animasi merupakan media yang dapat menampilkan gambar – gambar yang bisa bergerak dengan dilengkapi suara sehingga nampak lebih nyata dan menarik. Video animasi didalam suatu pembelajaran akan di desain dalam bentuk paparan materi pembelajaran yang nantinya akan dilihat pendidik ke pada peserta didik dalam pembelajaran berlangsung. Penggunaan video animasi didalam suatu pembelajaran akan lebih menarik dan praktis karena selain membantuk pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan berbantuan media video animasi yang dapat memvisualisasikan materi – materi pembelajaran dengan lebih nyata, peserta didik juga akan lebih mudah untuk menangkap informasi pengetahuan yang disampaikan dalam video animasi tersebut yang mana dengan video animasi peserta didik bisa melihat gambar yang bergerak jadi pembelajaran bisa lebih nyata layaknya

pembelajaran nonton film kartun tetapi berbasis edukasi.³ Penelitian yang dilakukan Widiyasanti & Ayriza mengatakan bahwa penggunaan video animasi sesuai dengan pendekatan kognitif karena melibatkan indra penglihatan serta pendengaran yang akan memudahkan siswa untuk memperoleh pengetahuan melalui sebuah gambar dan suara yang menarik.⁴

Pengembangan video animasi yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan bantuan *software* berupa aplikasi *Animaker*. *Animaker* merupakan suatu perangkat lunak yang didalamnya sudah dilengkapi fitur – fitur yang memudahkan untuk membuat video animasi, dengan *animaker* ini kita juga bisa memilih berbagai template yang lumayan banyak sesuai dengan keinginan kita jadi tidak perlu merasa kesulitan dalam hal pengeditan karena sudah dilengkapi berbagai fitur animasi yang gratis dan disediakan pula berbagai karakter dan background yang dibutuhkan untuk digunakan.⁵

Pada Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha oleh peneliti Hendi Firdaus, dkk (2021) mengemukakan bahwa kelebihan dari animasi *Animaker*, yaitu: 1.) Aplikasi bisa diakses secara gratis, 2.) Dilengkapi dengan berbagai macam fitur – fitur animasi, 3.) bisa menghasilkan durasi video yang Panjang, 4) kualitas video bagus, 5) pengunduhannya secara gratis dengan langsung didownload ke aplikasi *animaker* tersebut.

Terlihat pada hasil penelitian mengenai pengembangan video animasi *Animaker* pada kelas IV mata pelajaran IPS di MI N 8 Aceh dengan mengguakan media pembelajaran video animasi berdampak positif terhadap pembelajaram peserta didik. Dilihat dari validator ahli materi, ahli media, dan guru kelas didapatkan penilaian rata-rata 88.8%, 91.1% dan 88.8% . Berdasarkan hasil validasi terhadap media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* masuk dalam

³ Imamah N, “Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan Dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan,” *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* Vol.1 No.1 (2012): 32–36.

⁴ Widiyasanti M and Ayriza Y, “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V,” *Jurnal Pendidikan Karakter* Vol. 8 No.1 (n.d.): 1–16.

⁵ Delila Khoiriyah Mashuri, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V,” *Jurnal PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya* Vol. 8, No.5 (2020).

kategori “Sangat Layak”, sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* layak untuk digunakan.⁶

Penelitian ini menggunakan video animasi yang berbasis nilai – nilai islam. Nilai – nilai islam ini sangat perlu dikaitkan dengan pembelajaran karena dapat memberikan wawasan kepada peserta didik mengenai nilai – nilai islam yang terkandung didalamnya sehingga dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik.

Macam – macam nilai islam harus diajarkan sejak dini guna membentuk karakter yang baik bagi para remaja atau pelajar di era yang semakin maju saat ini. Nilai dikelompokkan menjadi dua macam, diantaranya 1) Nilai Ilahiyah merupakan nilai keyakinan dari petunjuk Tuhan yang bersumber dari Al-Quran dan Hadits. Nilai ini dibagai menjadi 3 yaitu Nilai keimanan (Tauhid / Aqidah), Nilai Ubudiyah dan Nilai Muamalah. 2) Nilai Insaniyah merupakan nilai yang dilahirkan dari kebudayaan masyarakat baik individu maupun kelompok.⁷

Alasan peneliti dalam mengembangkan video animasi yang berbasis dengan nilai – nilai islam ialah masih rendahnya nilai – nilai islam dikalangan pelajar sehingga kurang terdidiknya moral perilaku peserta didik terkhusus dikalangan remaja. Seperti pada salah satu contoh kasus yang dilansir dari berita www.kompas.com edisi Jumat 02 Pebruari 2018, yang menyatakan bahwa ada salah satu murid SMA telah menganiaya gurunya sampai meninggal dunia.

Adanya kasus kekerasan tersebut menjadi suatu boomerang untuk para pendidik supaya bisa dijadikan bahan untuk terus memberikan perubahan dan upaya agar sistem pendidikan yang semakin rendah ini menjadi jauh lebih baik, melalui program – program yang menerapkan nilai – nilai keislaman didalam suatu pembelajaran secara serius dan berkelanjutan.⁸ Maka dari itu, lembaga pendidikan harus menjadi pelopor yang bisa memberi perubahan yang besar terutama bisa memberi bekal serta bimbingan terhadap karakter dan moral pada kalangan pelajar.⁹ Aspek lain yang

⁶ Khairun nisa, “Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas IV Min 8 Aceh Besar” (Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2021).

⁷ Mansur Isna, *Dirkursus Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Global Pustaka Utama, 2001).

⁸ Asmaun Sahlan, *Mewujudkan Budaya Religius Di Sekolah (Upaya Mengembangkan PAI Dari Teori Ke Aksi)* (Malang: UIN-MALIKI PRESS, 2010).

⁹ Jamal Ma`mur Asmani, *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter Di Sekolah.*, VI (Yogyakarta: DIVA Press, 2013).

bisa dijadikan acuan dalam bidang pendidikan, antarlaiian: kegiatan pembelajaran, ekstrakurikuler, praktik islami dan penerapan nilai – nilai religious di sekolahan.¹⁰

Oleh sebab itu, penanaman nilai – nilai moral dan pembentukan krarakter harus ditanamkan sejak dini dengan menerapkan nilai – nilai islam disetiap kegiatan pembelajaran demi terciptanya suatu pendidikan yang diinginkan. Seperti halnya pada Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan Pasal 5 ayat 3 bahwa “Pendidikan Agama menggerakkan peserta didik untuk tertib melaksanakan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari – hari serta menciptakan agama sebagai fondasi etika dan moral dalam kehidupan berbangsa dan bernegara”. Ada berbagai macam landasan yang membentuk kurang terciptanya pendidikan agama di sekolah dan di masyarakat, yaitu masih terdapat pembatas antara pemahaman agama masyarakat dengan akhlak religious yang diinginkan, contohnya masih banyaknya kekerasan seksual, narkoba, pergaulan bebas, pencurian dan sebagainya.¹¹

Keterkaitan biologi dengan Al-Qur’an bertujuan untuk membentuk moral dan karakter peserta didik menuju kearah pendidikan yang modern. Peran Al-Qur’an dengan ilmu biologi diharapkan dapat memberikan pengaruh besar terhadap pendidikan. Hubungan ayat Al - Qur’an dengan pembelajaran biologi sangat mendominasi, sepertihalnya di dalam Al - Qur’an yang sudah terangkum secara jelas tentang proses penciptaan manusia. Itu menunjukkan bahwa perpaduan ilmu biologi dengan Al - Qur’an sangat nyata dan jelas. Maka dari itu keterkaitan Al - Qur’an dengan pembelajaran biologi bisa diterapkan pada proses pembelajaran agar peserta didik dapat mempunyai pengetahuan yang lebih terkait ilmu biologi yang berkaitan dengan ayat – ayat Al-Qur’an.

Sebagaimana firman Allah yang menurunkan wahyu agar manusia mencari dan menggali ilmu pengetahuan, yaitu dengan kata-kata “Iqra”

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ۲ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ۳
 الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ۴ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ (العلق/ 96/1-5)

Artinya : “Bacalah nama tuhanmu yang telah menciptakan, yang telah menciptakan manusia dari segumpal darah,

¹⁰ M. Cholid Zamzami, “Penguatan Pengalaman Keagamaan Di Sekolah,” *Jurnal PAI* Vol. 1 No. 2 (2015).

¹¹ Sahlan, *Mewujudkan Budaya Religius Di Sekolah (Upaya Mengembangkan PAI Dari Teori Ke Aksi)*.

bacalah dan tuhanmu itu amat mulia, yang mengajar dengan qalam, yang mengajarkan manusia apa-apa yang manusia tidak ketahui”.(Al-'Alaq/96:1-5)

Ayat tersebut, menjelaskan bahwa ada 3 bagian yang kompleks yaitu yang pertama tentang mengimani adanya Tuhan, kedua tentang proses penciptaan manusia dan ketiga tentang pendidikan. Ketiga bagian tersebut menjadi satu kesatuan yang saling berhubungan antara nilai agama, kekuasaan Allah dalam menciptakan manusia dan ilmu pengetahuan. Penjelasan ayat tersebut terdapat hubungan dengan ilmu biologi atau sains yaitu dengan adanya proses penciptaan manusia dari segumpal darah. Ayat tersebut membuktikan bahwa adanya keterkaitan antara ayat – ayat Al-Qur'an dengan ilmu biologi atau sains yang saling berkesinmbungan.¹²

Pada kenyataannya, di sekolah yang peneliti lakukan, materi pada pembelajaran biologi yang disampaikan belum sepenuhnya mengaitkan dengan nilai-nilai islam. Pembelajaran biologi yang disampaikan juga hanya terfokus pada modul ajar, tanpa menambahi sumber belajar atau literasi lainnya terkait nilai – nilai islam. Oleh karena itu, pentingnya mengaitkan nilai – nilai islam serta ayat – ayat Al-Qur'an kedalam materi pembelajaran.

Salah satu pembelajaran biologi yaitu sistem peredaran darah. Materi sistem peredaran darah dipilih karena Materi sistem peredaran darah terbilang sulit dan membingungkan untuk dipahami seperti pada Penelitian Huda yang menunjukkan bahwa nilai ulangan harian peserta didik pada materi sistem peredaran darah di SMP N 10 Semarang rata – rata nilai yang memperoleh skor diatas KKM hanya 53% dengan batas skor nilai minimal 66.¹³ Pada penelitian Pujiyatmi hasil belajar peserta didik pada materi sistem peredaran darah di SMP N 5 Ungaran terdapat 51,8% siswa belum mencapai KKM (KKM= 65) dan dari data angket sebanyak 73% peserta didik menyatakan bahwa materi sistem peredaran darah adalah materi yang sulit.¹⁴ Hasil *need assessment* yang dilakukan peneliti di sekolah tersebut, hasil ulangan peserta didik terdapat 50% peserta

¹² Said Agil Husin AL Munawar, *Aktualisasi Nilai-Nilai Qur'an Dalam Sistem Pendidikan Islam* (Jakarta: Ciputat Press, 2005).

¹³ I Huda, “Penerapan Pendekatan JAS Dengan Metode Role Playing Pada Materi Sistem Peredaran Darah Di SMP 10 Semarang” (FMIPA UNNES, 2010).

¹⁴ A Pujiyatmi, “Efektivitas Metode Permainan Di Dukung Dengan Media Slide Presentation Pada Materi Sistem Peredaran Darah Di SMP N 5 Ungaran” (FMIPA UNNES, 2011).

didik belum mencapai KKM. Maka dari itu penelitian ini difokuskan pada materi sistem peredaran darah.

Materi sistem peredaran darah juga sangat penting untuk dipelajari karena berkaitan dengan kehidupan manusia yang memiliki peran penting dalam tubuh. Proses sistem peredaran darah ini tidak hanya mengalirkan nutrisi dan oksigen ke seluruh tubuh, tetapi juga berfungsi untuk mengalirkan sisa proses metabolisme berupa karbon dioksida untuk dikeluarkan melalui paru – paru dan menjaga suhu tubuh untuk tetap stabil.

Sistem peredaran darah manusia terdiri atas darah, pembuluh darah dan jantung. Di dalam darah manusia terdiri atas plasma darah dan sel – sel darah yaitu sel darah merah, sel darah putih dan keping darah. Darah adalah tempat perkembangbiakan berbagai jenis bakteri. Sebagai umat-Nya yang beriman, hendaknya mengetahui larangan tersebut. Sebab didalam makanan yang dilarang itu, mengandung darah beku yang sangat berbahaya bagi manusia.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al-Maidah: 3 :

حُرِّمَتْ عَلَيْكَ الْمَيْتَةُ وَالِدَمُّ وَالْحَمُّ الْخَنْزِيرُ وَمَا أَهَلَ لِغَيْرِ اللَّهِ بِهِ وَالْمُنْخَنِقَةُ وَالْمَوْفُوذَةُ وَالْمُتَرَدِّيَةُ وَالنَّطِيحَةُ وَمَا أَكَلَ السَّبُعُ إِلَّا مَا ذَكَّيْتُمْ وَمَا ذُبِحَ عَلَى النَّصَبِ وَأَنْ تَسْتَقْسِمُوا بِالْأَزْلَامِ ذَلِكُمْ فَسُقُ الْيَوْمَ بِسِ الدِّينِ كَفَرُوا مِنْ دِينِكُمْ فَلَا تَخْشَوْهُمْ وَاخْشَوْنِ الْيَوْمَ أَكْمَلْتُ لَكُمْ دِينَكُمْ وَأَتَمَمْتُ عَلَيْكُمْ نِعْمَتِي وَرَضِيْتُ لَكُمْ الْإِسْلَامَ دِينًا فَمَنْ اضْطُرَّ فِي مَخْمَصَةٍ غَيْرِ مُتَجَانِفٍ لِإِثْمٍ فَإِنَّ اللَّهَ غَفُورٌ رَحِيمٌ (المائدة/5: 3)

Artinya : “Diharamkan bagimu (memakan) bangkai, darah, daging babi, dan (daging) hewan yang disembelih bukan atas (nama) Allah, yang tercekik, yang dipukul, yang jatuh, yang ditanduk, dan yang diterkam binatang buas, kecuali yang sempat kamu sembelih. Dan (diharamkan pula) yang disembelih untuk berhala. Dan (diharamkan pula) mengundi nasib dengan azlam (anak panah), (karena) itu suatu perbuatan fasik. Pada hari ini orang-orang kafir telah putus asa untuk (mengalahkan) agamamu, sebab itu janganlah kamu takut kepada mereka, tetapi takutlah kepada-Ku. Pada hari ini telah Aku sempurnakan agamamu untukmu, dan telah Aku cukupkan nikmat-Ku bagimu, dan telah Aku ridai Islam sebagai agamamu. Tetapi barangsiapa terpaksa karena lapar, bukan karena ingin berbuat dosa, maka sungguh, Allah Maha Pengampun, Maha Penyayang.” (Al-Ma'idah/5:3)

Berdasarkan uraian mengenai latar belakang masalah tersebut sudah dikemukakan menjadi sangat penting untuk diteliti, maka dari itu peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran biologi pada materi sistem peredaran darah yang mana masih rendahnya media pembelajaran yang diberikan oleh pendidik sehingga peneliti memanfaatkan media video animasi sebagai media pembelajaran. Sehingga peneliti mengambil judul **“Pengembangan Video Animasi Berbasis Nilai - nilai islam Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Peredaran Darah Di MA / SMA”**.

B. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana pengembangan video animasi berbasis nilai - nilai islam sebagai media pembelajaran pada materi sistem peredaran darah?
- b. Bagaimana kelayakan video animasi berbasis nilai - nilai islam sebagai media pembelajaran pada materi sistem peredaran darah?

C. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan video animasi berbasis nilai - nilai islam sebagai media pembelajaran pada materi sistem peredaran darah
- b. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan video animasi berbasis nilai - nilai islam sebagai media pembelajaran pada materi sistem peredaran darah.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan mengenai pembelajaran biologi, terutama dalam hal penggunaan media belajar video animasi.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis akan memberikan manfaat bagi siswa, guru sekolah serta kepada peneliti. Berikut merupakan beberapa manfaat praktis:

a. Bagi peserta didik

- 1) Peserta didik diharapkan dapat memahami dan mempermudah mempelajari mata pelajaran Biologi.
- 2) Menumbuhkan rasa tanggung jawab mengenai hasil yang akan dicapai siswa.

- 3) Peserta didik diharapkan dapat lebih mudah menerima dan memahami mata pelajaran Biologi melalui media pembelajaran berupa video animasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai
- b. Bagi pendidik
 - 1) Memberikan kontribusi kepada guru mengenai media pembelajaran video animasi dalam proses pembelajaran.
 - 2) Memberikan masukan kepada guru tentang cara penerapan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran biologi.
 - 3) Sebagai cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi dengan menggunakan media pembelajaran video animasi.
 - c. Bagi peneliti

Peneliti dapat menambah wawasan, pengalaman serta pengetahuan baru mengenai pengembangan media pembelajaran video dan dapat memberi solusi terhadap permasalahan yang ada dalam pembelajaran peserta didik.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu, media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran video animasi yang berbasis nilai – nilai islam. Video animasi yang dikembangkan mudah diakses, proses pengunduhannya disediakan secara gratis atau tidak berbayar, dilengkapi dengan kelengkapan fitur muai dari infografik, 2 dimensi dan 2,5 dimensi. Hasil dari video animasi ini bisa berupa video dengan durasi yang Panjang sekitar 30 menit dengan kualitas video yang bagus dari mulai tingkatan full HD, HD, dan SD dan bisa langsung didownload ke perangkat pengguna, serta video animasi yang ditayangkan terlihat seperti nyata dengan gambar – gamabar animasi lucu yang bergerak sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik dengan adanya media pembelajaran yang berupa video animasi.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan Keterbatasan Pengemabangan dalam peneliti, yaitu:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Media pembelajaran yang berupa video animasi mampu memberikan paparan materi yang sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga layak untuk digunakan.

- b. Media pembelajaran video animasi menjadi alternatif dan solusi bagi guru untuk memudahkan dalam melaksanakan pembelajaran
 - c. Media pembelajaran video animasi yang dikembangkan peneliti diharapkan mampu memudahkan guru saat menyampaikan materi dan peserta didik pun merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran.
 - d. Sebagian besar peserta didik bisa mengakses internet dan mempunyai perlengkapan alat yang diperlukan
2. Keterbatasan Pengemabangan
 - a. Produk yang dihasilkan berupa video animasi pada materi sistem peredaran darah manusia akan tetapi hal ini bisa lebih fokus pada materi tersebut.
 - b. Video animasi yang dikembangkan diuji sampai kelayakan saja

G. Sistematika Penulisan

1. Bagian Awal

Pada bagian ini terdiri dari halaman judul skripsi, halaman pengesahan, halaman keaslian skripsi, abstrak, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar dan daftar isi.

2. Bagian Isi

Pada bagian ini terdapat lima bab, yang saling berkaitan, meliputi:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat deskripsi teori, penelitian terdahulu yang relavan, dan kerangka berfikir

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, teknik pengumpulan data, instrument pengumpulan data, dan Teknik analisis data.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini meliputi hasil penelitian, hasil pengembangan, dan pembahasan produk akhir.

BAB V : PENUTUP

Bab ini mencakup kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan saran sesuai dengan pembahasan yang diteliti.

