

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran ialah sesuatu aktivitas guna menolong peserta didik dalam mendapatkan suatu pengetahuan atau ilmu baru melalui pemberian dari pendidik. Sebuah bangsa tidak akan berkembang dengan baik tanpa memberikan dukungan bagi pendidikan yang berkualitas.¹ Dalam menggapai tujuan pendidikan yang telah dirumuskan sebelumnya diperlukan adanya pergantian yang menghasilkan suasana serta keadaan belajar yang mengasyikkan supaya siswa tidak mudah bosan ialah dengan cara merubah tata cara pendidikan yang pas atau tepat. Pendapat seorang ahli pendidikan, Warsita menyatakan bahwa pendidikan ialah proses komunikasi antar orang yang membagikan ide atau gagasan berupa pengalaman nyata. Tetapi realitanya, dalam kegiatan pembelajaran atau pendidikan belakangan ini hanya meningkatkan serta menguji energi dan daya ingat hafalan partisipan didik, sehingga menyebabkan pemahaman peserta didik terhambat. Umumnya peserta didik dengan teknik *short memory* sebagai senjata utama dalam pembelajaran rata-rata mengalami kesulitan dalam mengingat materi atau mudah lupa. Hal ini disebabkan dalam proses pembelajaran atau pendidikan peserta didik hanya mengingat materi-materi tanpa melaksanakan pemahaman terhadap suatu pembelajaran yang diajarkan.

Ilmu sosial adalah ilmu yang berusaha untuk menjelaskan keberadaan ataupun suatu fenomena dengan melakukan penelitian untuk mendapatkan jawaban dari pernyataan-pernyataan tentang penyebab ataupun gejala-gejala

¹ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, Effect of Thinking Skill-Based Inquiry Learning Method on Learning Outcomes of Social Studies: A Quasi-Experimental Study on Grade VIII Students of MTSN 6 Tulungagung. Vol. 485,2020,1

fenomena yang muncul dalam masyarakat². Seiring dengan peristiwa yang melanda dunia saat ini yaitu adanya wabah Covid-19 yang juga telah melanda Indonesia sehingga menyebabkan lumpuhnya perekonomian maupun pendidikan yang seharusnya bisa berjalan seperti biasa harus terhambat.

Pembelajaran daring merupakan sebuah sistem pembelajaran yang dilakukan menggunakan media tertentu secara jarak jauh yang bertujuan untuk memberikan pelayanan pembelajaran yang berkualitas dalam jaringan yang bersifat terbuka serta dapat menjangkau ruang yang lebih banyak dan meluas lagi³. Salah satu solusi yang dapat diberikan dalam menangani hambatan proses pendidikan pasca pandemic COVID-19 adalah melalui pembelajaran online. *Online learning* atau system pembelajaran daring ini merupakan sebuah solusi kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan koneksi internet yang dapat menghubungkan antara siswa didik dengan guru tanpa tatap muka atau kontak fisik satu sama lain. Pembelajaran *online* yang berlangsung membutuhkan beberapa alat ataupun media pendukung yang digunakan untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar⁴. Proses atau penggunaan media pembelajaran dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang saat ini berporos pada komunikasi berbasis internet yang melahirkan sistem pembelajaran daring⁵. Saat kegiatan pembelajaran tatap muka berlangsung guru berperan sebagai perantara dalam menyampaikan materi siswa, media pembelajarannya bisa berupa orang ataupun benda sekitar dan lingkungan. Sedangkan dalam pembelajaran online, guru terkendala dalam menyampaikan materi dan hanya bergantung dengan media yang mudah diakses oleh siswa .

² Sunyoto Usman, *Ilmu Sosial Modern: Perkembangan dan Tantangan*, Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Poitik UGM, Vol. 1, No. 3, Yogyakarta:FISIPOL UGM, Hal 2

³ Sofyana dan Abdul, *Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatssapp pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika universitas PGRI Madiun*, Jurnal Nasional Pendidikan Teknik dan Informatika, Vol. 8, No. 1, hal. 81.

⁴ Firman dan Sari, *Pembelajaran Online di Tengah Pandemic Covid-19*, Indonesian Journal Of Education Science (IJES), Volume 02, No. 2, 2020, hal. 15.

⁵ Desti Pratiwi Dkk, *Gaya Belajar Dominan Pada Siswa Berprestasi Dalam Kegiatan Pembeajaran di SD Negeri 2 Gombong Tahun Ajaran 2013/2014*, FKIP, PGSD Universitas Sebelas Maret, hal. 25.

Teori diatas sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Dwi Astuti Wahyu Nurhayati dalam *Journal of English Language Teaching and Linguistics* Vol. 1 No. 1 yaitu bahwa:

That teacher need to be creative in creating the activities for the students, so that the students do not get bored easily. Using interesting media, creating various interesting tasks and activities can increase the students' motivation.

Pernyataan di atas mengandung pengertian bahwa seorang guru itu perlu kreatif dalam mengkreasikan kegiatan untuk siswa agar siswa tidak mudah bosan selama mengikuti KBM dikelas. Dengan guru memberikan media yang menarik, menciptakan berbagai hal yang menarik baik dalam bentuk tugas maupun kegiatan akan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dikelas. Bagi guru yang terbiasa melakukan aktivitas pembelajaran secara langsung di dalam kelas akan merasakan dampak yang sangat besar. Lingkungan keluarga yang mendukung dapat membuat komunikasi yang baik dalam pembiasaan pendidikan.⁶ Kondisi inilah yang memunculkan ketidaksiapan dalam proses pembelajaran bias disebut dengan *culture shock*. Perubahan yang terjadi secara cepat membuat semua orang dituntut agar *melek* tekhnologi

Seiring dengan perkembangan zaman bahan ajar tidak selalu tercetak seperti buku atau bahan ajar lain namun juga dapat berbentuk *softfile* seperti penunjang pembelajaran elektronik (*e-modul/e-book*), artikel, jurnal, infografis, video agar dapat memudahkan siswa dalam mengakses materi yang akan dipelajari⁷. Berdasarkan pada pengamatan yang dilakukan dalam magang II ditemukannya pembelajaran yang berkonteks hanya menggunakan LKS dan buku paket, juga pembelajaran *online* yang menggunakan *e-learning* madrasah namun dalam

⁶ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Using Local Drama in Writing and Speaking: EFL Learners Creative Expression*. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 2016, 53.

⁷ Reza Ardiansyah Dkk, *Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Perubahan Materi Genetic Pada Mata Kuliah Genetic di Universitas Negeri Malang*, *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Dan Saintek*, 2016, hal. 749.

mengakses tersebut memakan sinyal yang kuat sehingga banyak peserta didik yang kesulitan, mengingat daerah sekolah tersebut terdapat di pegunungan sehingga sinyal menjadi susah apabila untuk mengakses web yang berat. Untuk itu dalam penelitian ini peneliti membuat animasi infografis untuk memahami materi khususnya kondisi alam Indonesia. Alasan memilih materi kondisi alam Indonesia sebagai isi media pembelajaran karena terdapat bagian-bagian di dalamnya yang perlu divisualisasikan. Disini peneliti membuat media pembelajaran yang tentunya mudah diakses peserta didik dalam bentuk video animasi berslide juga terdapat audiovisualnya.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses langkah-langkah pengembangan media pembelajaran animasi infografis materi kondisi alam indonesia pada siswa kelas 7 MTsN 4 Blitar?
2. Bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media pembelajaran animasi infografis materi kondisi alam indonesia pada siswa kelas 7 MTsN 4 Blitar?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, jadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana proses langkah-langkah pengembangan pengembangan media pembelajaran animasi infografis materi kondisi alam indonesia pada siswa kelas 7 MTsN 4 Blitar.
2. Untuk mengetahui bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media pembelajaran animasi infografis materi kondisi alam indonesia pada siswa kelas 7 MTsN 4 Blitar

D. Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan sebuah pengembangan media pembelajaran animasi infografis materi kondisi alam Indonesia pada siswa kelas 7 MTsN 4 Blitar dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media pembelajaran di sesuaikan dengan materi pembelajaran IPS kelas VII kurikulum 2013.
2. Media pembelajaran berbasis visual berisi SK, KD, dan indikator pada materi kondisi alam Indonesia dengan kesesuaian terhadap isi yang diperingkas.
3. Media pembelajaran dilengkapi peta konsep dan penjelasan yang menarik bagi peserta didik.
4. Media pembelajaran bisa berupa file berformat PDF/ JPEG/ PNG/ PPT/ MP4.
5. Media pembelajaran dapat dicetak menggunakan kertas A4.
6. Media pembelajaran terdapat permainan warna, gerak, teks, gambar-gambar yang tentunya menarik untuk dilihat.
7. Media pembelajaran dapat dilaksanakan didalam ataupun diluar kelas.
8. Media pembelajaran lebih menarik jika ditampilkan menggunakan proyektor LCD.
9. Media pembelajaran dapat diterapkan sebagai bahan ajar online, dengan cara di *share* di grup *Whatsapp*, *Google Classroom*, *Youtube* dan lain-lain.
10. Sasaran produk ini yaitu siswa MTs Negeri 4 Blitar dalam pelajaran IPS dengan pengembangan produk berfokus pada teks, gambar, gerak, memainkan Visual terintegrasi dengan materi kondisi alam Indonesia
11. Media pembelajaran ini sesuai karakter siswa, dapat diakses secara *online* pada youtube, dapat digunakan secara *offline* dengan cara memasukan media dalam CD dan dibagikan ke peserta didik.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

- a. Diharapkan penelitian ini mampu akan menjadi salah satu sumbang asih materi IPS khususnya dalam materi kondisi alam Indonesia.
 - b. Dalam penelitian ini juga bisa digunakan untuk bahan referensi guna penelitian yang lebih lanjut mengenai pengembangan media animasi infografis.
2. Kegunaan Praktis.
- a. Bagi Peneliti
Penelitian ini diharapkan mampu dalam mengembangkan pengalaman peneliti dalam pendidikan dan pembelajaran yaitu dalam pengelolaan dan pengembangan media pembelajaran animasi infografis materi kondisi alam Indonesia pada siswa kelas 7 MTs Negeri 4 Blitar
 - b. Bagi Guru
Dalam penelitian ini berguna sebagai sarana inovasi guru dalam memeberikan pembelajaran pada peserta didik khususnya mata pelajaran IPS serta ditingkatnya pemahaman terhadap materi kondisi alam Indonesia yang ada di dalamnya dengan memanfaatkan pengembangan media pembelajaran animasi infografis berbasis visual.
 - c. Bagi Siswa
Penelitian ini diharapkan mampu memotivasi peserta didik terhadap muatan-muatan yang terkandung dalam mata pelajaran IPS khususnya dengan keadaan alam.
 - d. Bagi Institusi
Dari penelitian ini memperoleh hasil dapat digunakan sebagai daftar pustaka atau literature ketika akan ada penelitian lanjut yang linier dan relevan tentang pengembangan materi kondisi alam Indonesia pada pembelajaran IPS.
 - e. Bagi Dunia Pendidikan

Dari penelitian ini diharapkan mampu memperoleh hasil yaitu alternatif materi yang termuat dalam bahan ajar IPS khususnya kondisi alam Indonesia..

F. Asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Menurut seorang pakar pengembangan pendidikan, Azhar Arsyad berpendapat bahwa pengembangan media pembelajaran animasi infografis materi kondisi alam Indonesia pada siswa kelas 7 MTs Negeri 4 Blitar yang disusun diantaranya yaitu :

- a. Media pembelajaran ini salah satu mata pelajaran kelas VII yakni IPS.
- b. Media pembelajaran ini menarik motivasi peserta didik mendalami materi tersebut
- c. Media pembelajaran ini meningkatkan kepekaan sosial dan menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik.
- d. Media pembelajaran ini memancing antusias membaca dan meningkatkan kekritisian berpikir peserta didik.
- e. Media pembelajaran ini meningkatkan kualitas pembelajaran
- f. Media pembelajaran ini masih jarang digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif
- g. Media pembelajaran ini dapat diaplikasikan secara terus-menerus pada pembelajaran selanjutnya.

Dengan asumsi yang ada diatas telah meyakinkan peneliti bahwasanya pengembangan media pembelajaran animasi infografis materi kondisi alam Indonesia pada siswa kelas 7 MTs Negeri 4 Blitar diterapkan serta dikembangkan selaras dengan tujuan dan harapan.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pada pengembangan media animasi infografis materi kondisi alam Indonesia pada siswa kelas 7 MTs Negeri 4 Blitar diantaranya yaitu :

- a. Keterbatasan dalam pemahaman dan penguasaan materi
- b. Keterbatasan dalam kemampuan mengembangkan materi
- c. Materi yang ada dalam media pembelajaran dicantumkan secara garis besarnya saja.
- d. Keterbatasan jumlah ahli dalam pengujian produk pengembangan media.
- e. Keterbatasan waktu dan biaya menjadi salah satu perihal.

G. Sistematika Pembahasan

Dengan tujuan untuk menggambarkan kejelasan yang berkaitan dengan arah penulisan penelitian ini. Maka terlebih dahulu peneliti akan memaparkan gambaran sistematika penelitian ini, dengan sistematika yang dipaparkan akan memudahkan dalam memahami konsep jalan pemikiran peneliti dalam memecahkan dan menyelesaikan masalah yang ada. Sistem pembahasan ini yaitu:

Bab pertama, yang didalamnya merupakan bab pendahuluan berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, spesifikasi produk yang diharapkan, asumsi keterbatasan dan penelitian pengembangan, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

Bab kedua, pada bab ini berisi tentang landasan teori, kerangka berpikir dan pengajuan hipotesis. Dalam landasan teori ini berkaitan mengenai pengertian media pembelajaran animasi infografis dan kaitannya mengenai materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) keadaan alam Indonesia serta mengenai motivasi belajar. Sedangkan didalam kerangka berpikir erat kaitannya dengan rangkuman ataupun rangkasan rumusan masalah.

Bab ketiga, pada bab ini berisi tentang metode penelitian dan pengembangan yang terdiri dari langkah-langkah penelitian, metode penelitian tahap I dan metode penelitian tahap II.

Bab keempat, pada bab ini berisi tentang bab hasil penelitian dan pembahasan. Didalam penelitian ini menyajikan hasil dari pengumpulan data, proses pengembangan dan pembuatan produk, desain awal produk, hasil pengujian tahap I, hasil dari validasi ataupun revisi produk, hasil dari pengujian tahap II, penyempurnaan produk dan pembahasan produk, diseminasi dan implementasi produk.

Bab kelima, pada bab ini berkaitan tentang dua sub-bab yaitu kesimpulan dan saran pemanfaatan produk yang dikembangkan.