

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang masuk di Indonesia begitu cepat, maka sebagai generasi penerus bangsa khususnya dalam bidang pendidikan harus siap menghadapi kemajuan teknologi saat ini. Inovasi dan kreatifitas dalam menyampaikan ilmu pengetahuan melalui media pengembangan seakan menjadi kunci utama keberhasilan pengembangan untuk mengikuti perkembangan teknologi.<sup>2</sup> Berkembangnya teknologi intitusi pendidikan di Indonesia berusaha untuk memanfaatkannya progam kegiatan belajar mengajar dengan membentuk infrastruktur hardware dan akses internet.<sup>3</sup> Menurut Rosenbarg (2001) perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses kegiatan belajar terdiri dari tiga macam yaitu dari ruang kelas dimana serta kapan saja, kertas ke media elektronik atau jaringan internet (online), dan dari fasilitas biasa menuju fasilitas yang modern.<sup>4</sup>

Inovasi dan kreatifitas untuk memanfaatkan teknologi pendidikan menggunakan media animasi pembelajaran akan lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Menurut Selwyn (2011) menggunakan teknologi digital memiliki peranan dalam meningkatkan dan mendukung proses kognitif dan kemampuan berfikir. Pengembangan media animasi dapat diakses kapan saja

---

<sup>2</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "Morphological and Morphophonemic Process of Alay Variation", LINGUA, Vol 12, No 1, Th 2015, Hal 59

<sup>3</sup> Cipta Pramana. *Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Era Teknologi Informasi dan Komunikasi*. ISSN: 2686 6404. Tahun 2020.

<sup>4</sup> Amin Akbar dan Nia Noviani. *Tantangan dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Indonesia*. Hal. 21-22. Tahun 2019.

“*real time*” yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Sehingga perkembangan teknologi saat ini mampu beradaptasi mengikuti arus jaman pada era digital. Perkembangan teknologi yang begitu pesat membuat pemerintah harus segera menyesuaikan kurikulum pendidikan di Indonesia dengan tuntutan pada era globalisasi.<sup>5</sup>

Teori belajar behaviorisme memandang belajar sebagai perubahan tingkah laku yang terjadi melalui hubungan stimulus dan respon. Teori belajar behaviorisme berorientasi pada perubahan perilaku yang baik. Para tokoh behaviorisme berpendapat bahwa peserta didik cukup mengasosiasikan stimulus-stimulus dan respon yang diberi reinforment sehingga peserta didik memberikan respon yang benar. Behaviorisme menganggap setiap anak manusia lahir tanpa warisan kecerdasan, bakat, perasaan dan warisan yang bersifat abstrak lainnya, serta manusia bersifat mekanistik dimana manusia merespon lingkungannya dengan kontrol yang terbatas dan mempunyai peran sedikit terhadap dirinya sendiri.<sup>6</sup>

Video animasi dalam pembelajaran IPS dilihat dari aspek media pembelajaran merupakan kategori yang sangat baik. Perolehan kualitas media dengan kategori baik karena video animasi memiliki tingkat kreatifitas dalam penuangan ide dengan menciptakan tampilan konten dan jalan cerita yang

---

<sup>5</sup> Mustari Mohamad dan M. Taufiq Rahman, *Manajmen pendidikan*, 2014 (Jakarta: Raja Grafiika Persada), Hal.233

<sup>6</sup> Misroh Sulaswari, Nahrul Faidin, Muh. Sholeh. *Teori Belajar Behaviorisme: Teori Belajar dan Praktiknya Dalam Pembelajaran IPS*. Al Hikmah Journal of Education Vol. 2 No. 1 (2021)

menarik, sehingga peserta didik akan termotivasi untuk fokus melihat tayangan video animasi.<sup>7</sup>

Situasi pendidikan di Indonesia yang sedang dilanda wabah covid-19 merubah cara belajar peserta didik. Akibatnya dalam dunia pendidikan mengalami perubahan proses pembelajaran secara besar-besaran (transformasi proses belajar). Berbagai macam tantangan yang dihadapi untuk sistem pendidikan online salah satunya yaitu harus disiplin waktu secara pribadi dan belajar mandiri. Dengan adanya pengembangan media animasi dianggap mampu menjembatani proses belajar yang mudah dipahami, praktis, inovatif dan kreatif walaupun dengan kondisi belajar secara daring.<sup>8</sup> Dengan menggunakan media edukasi yang baik dan tepat akan membuat peserta didik lebih semangat dalam proses belajar sehingga akan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran tersebut.<sup>9</sup>

Teori penggunaan media animasi yang disesuaikan dengan modul saat proses belajar berlangsung,<sup>10</sup> antara lain untuk a) mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya interaksi, b) memperjelas materi pembelajaran dengan alat bantu LCD, proyektor, komputer, handphone, akses internet yang baik dan c) meningkatkan keaktifan peserta didik. Hesky Elma Edyari (2016) mengemukakan pendapatnya saat proses penelitian bahwa pemanfaatan

---

<sup>7</sup> Ida Ayu Tika Jembari, Dewa Kade Tastra, Luh Putu Putrini Mahadewi. *Pengembangan Video Animasi Dua Dimensi Dengan Model Waterfall Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII*. E-journal Edutect Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 3 No. 1 (2015)

<sup>8</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Students Perspective on Innovative Teaching Model Using Edmodo in Teaching English Phonology: A Virtual Class Development*, Dinamika Ilmu Vol. 19 No. 1 (2019)

<sup>9</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Improving Student's English Pronunciation Ability Through Go Fish Game and Maze Game*, Dinamika Ilmu, Vol. 15 No. 2 (2015)

<sup>10</sup> Arif S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (2007, Jakarta: PT Raja Grafindo) h.17

media animasi memiliki hasil proses belajar IPS yang cukup meningkat secara signifikan. Motivasi dan minat belajar yang meningkat saat pembelajaran menggunakan media animasi menjadi alasan utama mempermudah memahami materi yang telah disajikan. Selama ini proses pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan konsep-konsep materi IPS dari modul, setelah adanya media animasi proses kegiatan belajar lebih menyenangkan.<sup>11</sup> Sedangkan penelitian yang dilakukan Muhammad Sirril A'la Daroini (2019) mengemukakan bahwa media animasi lebih mudah dipahami karena dari media animasi ini peserta didik akan memiliki gambaran kejadian peristiwa pada masa lampau yang mereka tidak alami (bukan pelaku peristiwa). Media dapat mengaktifkan teknologi informasi dan komunikasi untuk peserta didik dalam memahami materi yang diberikan.<sup>12</sup>

Hasil observasi yang dilakukan pada hari Selasa, 25 Januari 2022 pukul 11.05 WIB dapat disimpulkan bahwa peserta didik memiliki permasalahan saat proses belajar mata pelajaran IPS, yaitu peserta didik cenderung kurang faham dengan materi yang dijelaskan yang berpacu pada media buku cetak. Peserta didik cenderung bosan dengan materi sejarah (kehidupan manusia Indonesia pada masa praaksara), mereka mengeluhkan bahwa materi sejarah dalam modul terlalu banyak tulisan, gambar hitam putih dan kurang jelas. Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran yang menarik

---

<sup>11</sup> Hesky Elma Edyari, "*Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Sejarah*", Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi, Universitas Negeri Semarang, 2016.

<sup>12</sup> Muhammad Sirril A'la Daroini, "*Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis After Effect Pada Materi Proklamasi Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMAN 2 Malang*". Skripsi Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial Universitas.

peserta didik untuk belajar memahami materi yang disampaikan. Media animasi ini akan menjadi solusi permasalahan agar peserta didik dapat masuk kedalam cerita pada zaman praaksara.

Pengambilan data awal terkait ketersediaan fasilitas yang dimiliki di madrasah. Salah satunya fasilitas komputer, memiliki tiga ruang laboratorium yang masing-masing ruangan terdiri dari 30 komputer dan sudah terhubung dengan akses internet madrasah. Selain itu hampir seluruh peserta didik memiliki handphone untuk mendukung kegiatan belajar sehingga nantinya akan memudahkan peserta didik maupun pendidik untuk membagikan link video animasi yang akan diajarkan. Sebagai bentuk memaksimalkan pengembangan media dan memanfaatkan fasilitas madrasah maka diharapkan video animasi ini dapat menjadi inspirasi bagi pembuat, para pendidik dan pengguna media pembelajaran berbasis video animasi. Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan maka penelitian pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk bahan ajar yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Materi Kehidupan Manusia Indonesia pada Masa Praaksara Kelas VII MTsN 4 Kediri”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran animasi materi kehidupan manusia Indonesia pada masa praaksara kelas VII?

2. Bagaimana dampak dari media pembelajaran animasi materi kehidupan manusia Indonesia pada masa praaksara kelas VII?

### **C. Tujuan Pengembangan**

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran animasi materi kehidupan manusia Indonesia pada masa praaksara kelas VII.
2. Untuk mengetahui dampak dari media pembelajaran animasi materi kehidupan manusia Indonesia pada masa praaksara kelas VII.

### **D. Spesifikasi Produk**

Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini merupakan media pembelajaran berbasis video animasi materi kehidupan manusia di Indonesia pada masa praaksara siswa kelas VII. Adapun spesifikasi produk pengembangan media ini sebagai berikut:

1. Media animasi di sesuaikan dengan materi pembelajaran IPS kelas VII Kurikulum 2013.
2. Media animasi berbasis animasi visual berisi KD dan indikator pada materi kehidupan manusia Indonesia pada masa praaksara sesuai dengan isi modul IPS namun lebih ringkas.
3. Media animasi yang ditampilkan menarik bagi peserta didik karena visualisasi animasi bergerak yang mempermudah memahami materi yang dibahas.
4. Media animasi bisa berupa file berformat MP4, JPEG dan PNG.

5. Media animasi dilengkapi dengan kuis teks untuk melatih pola pikir siswa berfikir kreatif dan logis.
6. Media animasi lebih menarik jika ditampilkan menggunakan proyektor LCD.
7. Media animasi dapat diterapkan sebagai bahan ajar online dengan cara di *share* melalui grub *Whatsapp*, *Youtube*, *Google Classroom*, *e-learning* madrasah dan lain-lain.
8. Sasaran produk pengembangan media animasi yaitu siswa kelas VII MTsN 4 Kediri dalam mata pelajaran IPS, dengan berfokuskan media gambar bergerak, foto, ilustrasi kejadian dan teks materi kehidupan manusia Indonesia pada masa praaksara.
9. Media animasi disesuaikan dengan karakter siswa, dapat diakses secara online pada youtube dan diberikan secara file untuk ditayangkan pada proyektor LCD kelas.

#### **E. Pentingnya Pengembangan**

Pentingnya pengembangan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan bahwa media pembelajaran media video animasi pada materi kehidupan manusia indonesia pada masa praaksara dapat memberi manfaat serta kegunaan bagi banyak pihak serta mempermudah dan membantu dalam proses belajar mengajar , di antara manfaat pengembangan ini antara lain:

1. Bagi peserta didik, hasil pengembangan media membantu peserta didik

memahamkan materi kehidupan manusia Indonesia pada masa praaksara dan meningkatkan minat belajar agar lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan sehingga dengan adanya media yang menarik peserta didik mampu menjangkau materi yang disampaikan.

2. Bagi pendidik, mampu menjadi referensi dalam penggunaan media untuk menunjang kegiatan pembelajaran IPS yang lebih kreatif dan inovatif.
3. Bagi peneliti, dapat dijadikan sebagai bekal menjadi pendidik di masa mendatang untuk menyampaikan serta menambah pengetahuan dan pengalaman untuk lebih kreatif, inovatif dan kritis dalam hal berfikir untuk membuat media pembelajaran yang menarik.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi terdapat beberapa asumsi, antara lain:

- a. Menggunakan pengembangan media pembelajaran akan mempermudah proses belajar dan memperjelas materi pembelajaran.
- b. Memberikan motivasi kepada peserta didik melalui pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi agar memiliki imajinasi, kreatifitas yang tinggi.
- c. Pengembangan media pembelajaran ini merupakan inovasi baru yang dapat membantu pendidik untuk memberikan materi yang menarik.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

### a. Media animasi tidak dipergunakan ditempat lain

Pembuatan media animasi yang dibuat oleh peneliti hanya di uji cobakan kepada MTsN 4 Kediri, namun di sisi lain dapat di akses oleh kalangan umum melalui Youtube agar dapat digunakan sebagai referensi dalam belajar ataupun kajian pengembangan selanjutnya.

### b. Batasan durasi media pengembangan

Materi kehidupan manusia Indonesia pada masa praaksara dianggap sangat banyak dan dapat dijadikan 2-3 kali pertemuan. Namun pada media animasi ini video hanya merangkup satu kali pertemuan. Untuk menyingkat durasi waktu pada pembuatan media maka peneliti sekaligus pembuat media pengembangan hanya mencantumkan materi inti dari masa praaksara saja serta hanya mengambil 40% dari materi yang sudah dijelaskan didalam modul IPS kelas VII.

## G. Definisi Istilah

### 1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu usaha seseorang dalam meningkatkan kemampuan ide kreatif, kapasitas daya pikir seseorang dan kemampuan kekuatan daya ingat atau psikologi seseorang yang sesuai dengan kebutuhan hidup maupun pekerjaan dengan melalui proses pendidikan dan latihan. Dalam kata lain pengembangan merupakan suatu

proses, perbuatan mengembangkan dan pembangunan secara bertahap dan teratur yang menuju pada sasaran yang dikehendaki.<sup>13</sup>

Pengembangan *Research and Development* merupakan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk dan mengetahui hasil dari penggunaan produk tersebut. Menurut Sukmadinata penelitian *Research and Development* suatu proses untuk menyempurnakan produk atau mengembangkan produk baru yang sudah ada dan dapat dipertanggung jawabkan.<sup>14</sup> Meningkatnya kemampuan dalam proses pembelajaran melalui media dapat menyampaikan materi pembelajaran secara efektif, praktis dan mudah untuk dipahami, dengan metode sesuai kebutuhan lembaga pendidikan lalu di uji keefektifan produk tersebut, apakah layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses belajar atau tidak.

## 2. Media Pembelajaran Video Animasi

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan sebagai penunjang keberhasilan tujuan belajar saat proses pembelajaran berlangsung. Sebagai alat alternatif penyampaian komunikasi. Sedangkan video berasal dari bahasa latin yang terdiri dari kata video dan visum yang artinya melihat atau mempunyai penglihatan. Menurut *Agnew and Kallerman* definisi video merupakan media digital yang menunjukkan gambaran-gambaran atau disebut dengan ilustrasi. Gambaran serta

---

<sup>13</sup> Abdul Mujib, *Kepribadian Dalam Psikolog Islam*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 18

<sup>14</sup> M. Askari Zakariah dkk. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research and Development*. Penerbit: Yayasan Pondok Pesantren Al Muwaddah Warrahmah Kolaka. 2020.

fantasi yang diberikan memberikan efek yang bergerak jadi lebih menarik untuk penyampaian materi ataupun pembahasannya. Sedangkan *Purwati* menyampaikan bahwa video merupakan media penyampaian pesan yang berupa fakta maupun fiktif, edukatif, informativ maupun intruksional. Dan seorang ahli videografis mengatakan bahwa video merupakan kumpulan dari foto atau gambar yang ada suaranya dalam kaset pita video lalu dimasukkan dalam pita magnetik yang dapat memberikan ilustrasi nyata dan mampu memanipulasi waktu serta tempat.<sup>15</sup>

Sedangkan media animasi merupakan sebuah objek atau gambar yang dapat menampilkan pergerakan, mampu merubah posisi tampilan pada tenggang waktu yang telah ditentukan. Sehingga mampu menciptakan ilustrasi gambar bergerak untuk mempermudah mempelajari pembelajaran melalui media animasi. Pada dasarnya animasi juga dapat diartikan sebagai objek agar lebih tampak dinamis.

### 3. Materi kehidupan manusia indonesia pada masa praaksara

Materi kehidupan manusia indonesia pada masa praaksara merupakan materi yang dibahas di modul Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas VII pada jenjang SMP/MTs sederajat semester genap pada kurikulum 2013. Pada materi ini dijelaskan tentang proses awal mulai mengenal masa praaksara, periodisasi masa praaksara dan nilai-nilai budaya masa praaksara di Indonesia.

---

<sup>15</sup> Muhammad Ridwan Apriansyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi*, Jurnal Pendidikan Teknik Sipil, Vol. 9 No. 1 Januari 2020, h.11