

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan nasional bertujuan untuk 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 jawab². Dalam pendidikan nasional telah mencakup sebuah upaya untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi baik buruknya era globalisasi yang semakin pesat³.

Salah satu dampak globalisasi adalah semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Hal ini memengaruhi segala aspek kehidupan manusia, tanpa terkecuali dalam dunia pendidikan. Semakin pesatnya globalisasi terjadi pergeseran dalam dunia pendidikan yang konvensional menjadi lebih fleksibel untuk semua yang membutuhkan pendidikan, tanpa memandang faktor usia maupun pengalaman pendidikan sebelumnya. Secara komprehensif dunia pendidikan selalu dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan IPTEK untuk meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran supaya proses pembelajaran berjalan secara efektif dan menyenangkan. Dalam pendidikan teknologi dan informasi berguna sebagai jembatan untuk mendistribusikan

² Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

³ Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Misykat: Volume 3, Nomor 01, Juni 2018, hal 172

ilmu pengetahuan tanpa menghilangkan metode awal pembelajaran yakni pembelajaran secara tatap muka dalam kelas⁴.

Peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat meningkatkan harkat dan martabat rakyat Indonesia, oleh sebab itu dalam peningkatannya harus disesuaikan dengan perkembangan zaman yakni berbasis teknologi⁵. Peningkatan mutu pendidikan berbasis teknologi dan informasi tidak lepas dari peran seorang guru. Guru sebagai pendidik dituntut untuk terus melakukan inovasi dalam dunia pendidikan terutama dalam proses kegiatan belajar mengajar, sebab menjadi seorang guru harus memiliki keterampilan diantaranya keterampilan penguatan, keterampilan bertanya, keterampilan menjelaskan, keterampilan penguasaan bahan, keterampilan menggunakan media pembelajaran, dan keterampilan membuka dan menutup pelajaran. Penerapan hal tersebut didukung dengan media dan teknologi pembelajaran⁶.

Media pembelajaran adalah segala jenis alat pendidikan yang difungsikan sebagai perantara dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional⁷. Media pembelajaran digunakan untuk memberikan kemudahan bagi guru dalam proses kegiatan belajar mengajar, sebab pendidikan masa kini menuntut untuk mengurangi metode ceramah sehingga penggunaan media sangat diperlukan. Adanya teknologi informasi dan komunikasi bukan untuk

⁴ Rita Komalasari, *Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi di Masa Pandemi Covid-19*, (Bandung, Politeknik LP3I) ,TEMATIK – Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, Vol. 7, No. 1 Juni 2020, hal. 38

⁵ Nur Isroatul Khusna, Ummu Sholihah, Bagus Setiawan, *Persepsi Siswa tentang Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dan Metode Pembelajaran Kooperatif Model Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di MTsN Tulungagung*, Penguatan Pendidikan IPS di Tengah Isu-isu Global, FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin dan APRIPSI, 2018, hal. 225

⁶ Abdul Wahid, *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, (Pinrang, STKIP DDI Pinrang), Istiqra' Volume 5, Nomor 2 Maret 2018, hal. 1

⁷ Uswatun Hasanah, *Media dan Sumber Belajar IPS Bagi Anak Usia SD/MI*, Jurnal IJTIMAIYA Vol. 2 No. 1 Januari-Juni 162-185, hal. 170

menyaingi peran guru melainkan untuk memenuhi kebutuhan mereka⁸. Selain itu pemanfaatan TIK dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu media atau alat pembelajaran digunakan untuk mengatasi hambatan berkomunikasi, sikap pasif peserta didik dan memfokuskan pengamatan mereka⁹. Penentuan perangkat pembelajaran yang sesuai dapat memberikan inspirasi belajar kepada siswa, membuat siswa siap untuk maju secara bebas, imajinatif, efisien dan efektif.

Menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar selain dapat memunculkan motivasi belajar, juga mampu memberikan pengaruh psikologis lainnya. Dengan menyajikan tampilan fakta yang menarik, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi peserta didik dengan mudah memahami materi pembelajaran¹⁰. Media pembelajaran memiliki beragam jenisnya, salah satunya adalah media audio visual. Media audio visual merupakan perpaduan antara audio/suara dan visual/dapat dilihat, disebut juga media yang dapat didengar dan dipandang seperti video atau televisi. Media audio visual dapat dimanfaatkan sebagai penyaji materi pembelajaran dan guru berperan menjadi fasilitator mendampingi peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran, yaitu dengan memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar¹¹.

⁸ Sodiq Anshori, *Pemanfaatan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran di Sekolah*, Universitas Terbuka, hal. 13

⁹ Hasan Baharun, *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure*, (Probolinggo, IAI Nurul Jadid), Cendekia Vol. 14 No. 2, Juli – Desember 201, hal. 235

¹⁰ Sri Rezeki, Ishafit, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Menengah Atas Kelas XI pada Pokok Bahasan Momentum*, (Yogyakarta, Universitas Ahmad Dahlan), JPPPF – Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika, Volume 3 Nomor 1, Juni 2017, hal. 30

¹¹ Novika Dian Pancasari Gabriela, *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*, (Salatiga, Universitas Kristen Satya Wacana), Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 2 No. 1 2021, hal 105

Penggunaan media pembelajaran video animasi dirasa masih kurang maksimal dari segi pemanfaatannya. Banyak guru yang beranggapan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dirasa cukup sulit terlebih lagi harus membuatnya terlebih dahulu. Mereka hanya memakai buku sebagai sumber belajar dan menyampaikan materi dengan cara ceramah. Hal ini berkesan menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran. Meskipun ada juga guru yang menggunakan sumber belajar tambahan selain buku, seperti menggunakan *slide power point* akan tetapi dirasa masih cukup jarang.

Menurut Mayang Ayu Sunami (2021) dalam hasil penelitiannya penggunaan media pembelajaran video animasi dapat menumbuhkan minat untuk belajar dan siswa menjadi aktif saat pembelajaran di dalam kelas¹². Hasil penelitian lain menurut Deny Nur Rahmawati pembelajaran menggunakan media pembelajaran disambut antusias oleh peserta didik¹³. Sehingga dapat ditarik kesimpulan penggunaan media pembelajaran video animasi dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi di MTs Qomarul Hidayah guru mata pelajaran hanya memakai media pembelajaran berupa buku Lembar Kerja Siswa (LKS). Dalam kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS di MTs Qomarul Hidayah Tugu, pendidik hanya menggunakan buku lembar kerja dan memanfaatkan metode ceramah. Media pembelajaran serta cara mengajar yang bersifat monoton tersebut terkesan pasif menimbulkan rasa bosan dan mengantuk yang berakhir pada peserta didik memilih untuk tidur di dalam kelas. Selama ini sekolah belum pernah menggunakan media

¹² Mayang Ayu Sunami, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu Volume 5 Nomor 4 Tahun 2021 Halaman 1940 – 1945.

¹³ Deny Nur Rahmawati, *Analisis Penerapan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Ips Kelas Vii Mts Tauhidiah 2 Senganten Kecamatan Gondang Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelajaran 2020-2021*, (Artikel 2021)

pembelajaran selain buku. Sedangkan sekolah memiliki fasilitas LCD Proyektor dan laptop namun belum dimanfaatkan dengan maksimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan membuat media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Pro Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Untuk Menanamkan Nilai Karakter”.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

Identifikasi masalah yang ada pada latar belakang penelitian ini, yaitu :

1. Peserta didik kurang tertarik akan penyajian materi pelajaran.
2. Minimnya pemanfaatan media yang berguna sebagai pendamping belajar peserta didik.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut penulis membatasi masalah-masalah yang berkaitan dengan :

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Kinemaster Pro.
2. Mata pelajaran IPS kelas VIII materi Bentuk Mobilitas Sosial.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kinemaster pro pada mata pelajaran IPS kelas VIII untuk menanamkan nilai karakter?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis kinemaster pro pada mata pelajaran IPS kelas VIII untuk menanamkan nilai karakter?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis kinemaster pro pada mata pelajaran IPS kelas VIII untuk menanamkan nilai karakter?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kinemaster pro pada mata pelajaran IPS kelas VIII untuk menanamkan nilai karakter.
2. Mengetahui kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis kinemaster pro pada mata pelajaran IPS kelas VIII untuk menanamkan nilai karakter.
3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis kinemaster pro pada mata pelajaran IPS kelas VIII untuk menanamkan nilai karakter.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian diharapkan dapat bermanfaat antara lain :

1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk mengetahui tahapan-tahapan pengembangan media pembelajaran video animasi. Selain itu dapat dijadikan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya, dan menambah wawasan serta ilmu pengetahuan bagi penulis maupun pembaca mengenai media pembelajaran video animasi.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi Madrasah Tsanawiyah Qomarul Hidayah Tugu

Hasil penelitian pengembangan ini dapat dijadikan masukan bagi Madrasah Tsanawiyah Qomarul Hidayah Tugu untuk mengembangkan media pembelajaran guna membantu kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

- b. Bagi Peneliti

Manfaat yang diperoleh bagi peneliti adalah diharapkan dapat menambah pengalaman, pandangan dan ilmu pengetahuan terkhusus mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi.

Menumbuhkan kecakapan dalam mengembangkan media pembelajaran dengan gagasan-gagasan baru yang lebih kreatif serta berbasis IPTEK.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi oleh guru untuk berinovasi dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran lebih menarik dan efektif.

d. Bagi Siswa

Memberikan kemudahan siswa untuk memahami pelajaran IPS. Memberikan pengalaman baru serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik

e. Bagi Peneliti Berikutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai bahan acuan terhadap penelitian sejenis.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII untuk Menanamkan Nilai Karakter pada peserta didik dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Produk media pembelajaran video animasi berisikan materi bentuk mobilitas sosial dengan mengambil Kisah Perjalanan Hidup Ki Hajar Dewantara.
2. Durasi video kurang lebih 12 menit, berisikan materi bentuk mobilitas sosial dengan mengambil Kisah Perjalanan Hidup Ki Hajar Dewantara.
3. Video dalam bentuk *softfile* yang mana video akan diupload di Youtube sehingga dapat diakses oleh semua kalangan.

G. Penegasan Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses menghasilkan suatu produk dengan sistematis untuk mencapai sesuatu yang diharapkan. Pada penelitian dan pengembangan hasil dari pengembangan suatu produk diharapkan dapat berdampak pada pengguna media pembelajaran. Pengembangan berfokus pada membuat desain atau rancangan

2. Video animasi

Video animasi adalah gabungan antara audio dan visual berupa teks dan gambar yang seolah-olah dapat bergerak. Video animasi dapat menarik perhatian audiens yang mana dapat menampilkan objek secara detail sesuai dengan studi kasus sehingga memberikan kemudahan peserta didik untuk memahami pelajaran yang bersifat sulit.

3. Bentuk Mobilitas Sosial

Mobilitas sosial atau gerak sosial adalah suatu pergerakan individu dari satu kedudukan ke kedudukan lain. Setiap manusia selalu melakukan mobilitas, dengan melakukan mobilitas individu akan mendapatkan suatu hal yang ingin dicapai. Mobilitas sosial memiliki dua bentuk paling utama yakni mobilitas sosial horizontal dan vertikal. Mobilitas sosial horizontal adalah pergerakan individu dari satu kedudukan ke kedudukan lainnya yang sederajat. Sedangkan mobilitas sosial vertikal adalah perubahan kedudukan sosial individu dari satu kedudukan sosial ke kedudukan sosial lainnya yang tidak sederajat.