

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media animasi berkembang sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Tidak hanya sebagai media hiburan ataupun bisnis saja, melainkan juga untuk kebutuhan pendidikan dalam mengedukasi siswa maupun penyampaian informasi lainnya. Perkembangan berbagai media pembelajaran membuat pendidik memilih salah satu media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dicapai. Salah satu media yang menarik perhatian peserta didik yaitu pemanfaatan media audio visual seperti video animasi. Menurut Daryanto video animasi merupakan sesuatu yang dapat mengirimkan sinyal audio yang dipadukan dengan gambar secara sekuensial.¹ Media animasi juga bisa dimasukkan nilai-nilai sosial seperti animasi upin dan ipin. Kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit hanya melalui gambar dan suara merupakan perkembangan positif dari animasi. Dengan adanya media animasi maka proses penyampaian informasi akan lebih mudah untuk dipahami dibandingkan dengan menggunakan tulisan saja.

Media animasi memerlukan kreatifitas dan keterampilan untuk mendesain sebagai media pembelajaran sehingga kreator harus memiliki kemampuan untuk memahami siswa sebagai penerima medianya, bukan membebaskan dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa

¹ Sardiman AM. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar (Jakarta: Rajawali Press.2016)

adanya usaha belajar dari siswa atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame sehingga cenderung sulit dimengerti oleh siswa. Hal ini juga berhubungan dengan media animasi sebagai media pelengkap dan terkadang isi media melenceng dari materi pembelajaran.

Menurut Atsani Kondisi pandemi Covid-19 ini mengakibatkan perubahan yang luar biasa termasuk dalam bidang pendidikan. Seolah seluruh jenjang pendidikan dipaksa bertransformasi untuk beradaptasi secara tiba-tiba melakukan pembelajaran dari rumah melalui media daring online.² Dengan menggunakan alat bantu pembelajaran yang berbeda-beda sesuai jenjang pendidikan seperti penggunaan whatsapp dan telegram untuk tingkat SMP, SMA dan penggunaan media gmeet serta zoom untuk perguruan tinggi.

Motivasi peneliti untuk melakukan pengembangan media ini adalah materi sejarah manusia purba perlu dikembangkan karena minimnya media belajar seperti diorama manusia purba dan media gambar membuat siswa diharuskan untuk berimajinasi ketika guru menjelaskan. Internet sudah bisa diakses dan materi dimasukkan dalam media power point tetapi kurangnya kreatifitas dan inovasi guru terhadap pembuatan media. Peneliti mencoba untuk membuat media yang sesuai dengan buku ditambah data, fakta terbaru termasuk informasi menarik tentang manusia purba yang digunakan sebagai fasilitas untuk guru dalam memberikan materi kepada peserta didik yaitu dengan media animasi tersebut peserta didik dapat lebih mudah untuk belajar dalam kondisi dan situasi apapun didukung dengan koneksi internet dan

² Atsani, *Transformasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19*, Jurnal Pendidikan Islam, Volume 1 Nomor , Agustus 2021.

tentunya diharapkan pada peningkatan pemahaman dan hasil belajar setelah guru menjelaskan pembelajaran dengan media animasi yang dibuat oleh peneliti.

Menurut Winkel motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual dan berperan dalam menumbuhkan semangat belajar untuk individu.³ Pandangan motivasi belajar cognitive yang terfokus pada keyakinan, harapan dan kebutuhan siswa memahami dari materi yang sebelumnya kurang paham hanya dengan tulisan kemudian didukung media animasi sehingga siswa menjadi lebih paham. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sub materi IPS sejarah manusia purba untuk dijadikan pengembangan media pembelajaran.

Observasi internet terkait media melalui youtube terdapat 5 media animasi purba di chanel youtube milik Rudy Fajrin Amin, Historical study, Hrp Hrahap, Dony setiawan dan Spensaku Tv. Menurut peneliti dari 5 media tersebut terdapat 2 media yang animasinya sesuai dengan materi dalam buku LKS IPS kelas VII namun masih kurang karena peneliti ingin membuat media yang menarik sesuai dengan buku teks LKS IPS kelas VII dan sesuai dengan karakter siswa di kelas VII di MTs Aswaja Tunggangri.

Sekolah MTs Aswaja dipilih menjadi tempat penelitian karena media pembelajaran sesuai dengan kondisi sekolah , observasi yang telah dilakukan pada saat magang I dan II di MTs Aswaja Tunggangri, fasilitas yang

³ Galih Maulana Rizky, “ *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Feature Video dalam Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPN 2 Demak*”, Skripsi Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, 2019. Hal.26

mendukung media animasi dapat digunakan yakni dari 47 siswa kelas VII terdapat 39 siswa yang mempunyai handphone android pribadi, dan 8 siswa lainnya menggunakan handphone android milik orang tua, sarana prasana komputer yang dimiliki sekolah sebanyak 25 komputer, akses internet yang diperoleh siswa juga beraneka ragam ada yang menggunakan internet data, Wi-fi dirumah dan Wi-fi disekolah. Dengan hal tersebut diharapkan media bisa menarik minat siswa untuk belajar materi manusia purba dan media juga dapat digunakan guru sebagai alat penunjang pembelajaran.

Kreatifitas peneliti untuk membuat media animasi yaitu menambahkan konten sub materi manusia purba dari luar negeri sebagai tambahan pengetahuan, dan perbedaan mengenai manusia purba yang satu dengan yang lain. Melalui media animasi kegiatan pembelajaran yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman variasi belajar dan memberikan suasana baru untuk siswa. Pengembangan media pembelajaran animasi sangat diperlukan peserta didik karena pembelajaran sekarang mendapat inovasi berbasis internet sehingga peserta didik lebih menyukai dan memahami materi yang diberikan oleh guru terutama materi-materi yang banyak menghafal seperti materi manusia purba. Maka peneliti mengambil judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Materi Manusia Purba Kelas VII MTs Aswaja Tunggangri*".

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media animasi pada pembelajaran IPS materi manusia purba kelas VII MTs Aswaja Tunggangri?
2. Bagaimana kevalidan dan keefektifan pembelajaran menggunakan media animasi pada materi manusia purba kelas VII MTs Aswaja Tunggangri?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan video animasi yang sesuai dengan materi manusia purba kelas VII MTs Aswaja Tunggangri .
2. Untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan media animasi pada materi manusia purba kelas VII MTs Aswaja Tunggangri.

D. Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media animasi. Media ini berfungsi untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran IPS materi manusia purba kelas VII MTs Aswaja Tunggangri. Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah:

1. Produk berbentuk video animasi yang berisikan materi manusia purba berupa jenis manusia purba, ciri-ciri, penemu fosil, dan tempat fosil manusia purba tersebut ditemukan.
2. Durasi video kurang lebih 15 menit dengan 12 menit berupa isi materi pembelajaran yang disampaikan ke peserta didik dan 3 menit berupa evaluasi materi bisa berupa pertanyaan maupun kuis.

3. Video dalam bentuk soft file dan bisa di akses di Youtube untuk para pendidik IPS tingkat SMP/MTs.

E. Kegunaan Pengembangan

Hasil pengembangan media animasi pada pembelajaran IPS materi manusia purba kelas VII MTs Aswaja Tunggangri diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Teoritis

Secara teoritis, keberadaan bahan ajar dapat memberikan atau menerangi unsur-unsur yang belum dipahami siswa dengan contoh-contoh yang lebih konkrit, menjadi fasilitator antara pendidik dan siswa, dan menghadirkan inovasi dalam materi pembelajaran.

2. Praktis

- a. Peneliti dapat menggali perkembangan dan keefektifan media animasi pada materi pembelajaran masyarakat asli manusia kelas VII.
- b. Bagi siswa untuk memudahkan proses pembelajaran sehingga dapat memahami pembelajaran manusia purba dan memberikan pengalaman belajar yang baru.
- c. Untuk guru dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran online dan offline yang mempengaruhi inovasi pembelajaran pada pembelajaran Kelas VII tentang manusia Purba.

- d. Bagi lembaga pendidikan, MTs Aswaja Tunggangri dapat digunakan sebagai alat bantu belajar baik di dalam maupun di luar kelas.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi Pengembangan:

- a. Media animasi mampu membuat peserta didik lebih berminat dan semangat dalam proses pembelajaran dan mampu memahami isi materi pada video animasi tersebut.
- b. Adanya media ajar animasi bisa menginspirasi para guru lain untuk menggunakan media tersebut.
- c. Media ajar animasi dapat digunakan sebagai bahan penunjang dalam pembelajaran IPS.
- d. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidang IPS.

Kemudian peneliti hanya membatasi penelitiannya sebagai fokus penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Cakupan materi yang akan diteliti yaitu pengembangan media pembelajaran IPS dengan animasi.
2. Pokok bahasan IPS materi manusia purba
3. Penerapan media animasi hanya digunakan di MTs Aswaja Tunggangri tetapi juga bisa digunakan sebagai bahan referensi untuk kajian selanjutnya.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan kajian secara sistematis untuk memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan, pengetahuan, teori, tindakan dan produk yang telah ada, sehingga menjadi lebih efektif dan efisien.⁴

2. Media Animasi

Media animasi adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media pendukung (HP, komputer dsb) .

3. Materi Manusia Purba

Manusia Purba adalah pembelajaran yang termasuk dalam seri buku untuk siswa kelas 7 program sekolah menengah pertama tahun 2013 dan mata pelajaran IPS semester ganjil. Materi ini berisi jenis-jenis manusia purba. Dalam materi ini, siswa dilatih agar mengetahui bagaimana ciri-ciri manusia purba, penemu fosil pertama kali dan tempat fosil tersebut ditemukan. Tujuan dari pendidikan materi ini adalah siswa sanggup mendiskripsikan ciri manusia purba yang ada di Indonesia maupun yang pernah ditemukan di negara lain secara umum.

⁴ Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan.* (Bandung: Alfabet.2015)hal.38