

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pendidikan menjadi suatu bidang terapan baru dengan menggabungkan teori serta konsep dari berbagai disiplin ilmu yang kemudian digabung dalam suatu usaha terpadu untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan yang sudah ada sebelumnya.¹

Media pembelajaran animasi merupakan bagian dari sistem pembelajaran berupa rangkaian gambar dari beberapa objek yang telah dikumpulkan kemudian disusun secara khusus dan menghasilkan sebuah gerakan. Beberapa objek tersebut dapat berupa manusia, hewan, gambar, tulisan, teks, dan lain sebagainya. Menurut Utami Animasi merupakan serangkaian objek yang menghasilkan suatu gerakan. Adapun salah satu manfaat media pembelajaran animasi yakni dapat mendeskripsikan peristiwa secara sistematis dengan setiap perubahan.² Animasi didesain dengan memberikan ilusi pergerakan gambar yang menampilkan perubahan gambar satu persatu pada kecepatan yang di inginkan agar terlihat lebih menarik dan nyata. Sebagai media pembelajaran, video animasi juga memiliki kelebihan untuk mendeskripsikan hal-hal kompleks yang dapat dijelaskan melalui gambar dan kata-kata. Fitur ini memungkinkan kita untuk menggambarkan materi yang tidak dapat dilihat secara langsung dan penggunaan media animasi dalam pembelajaran akan membantu peserta didik memvisualisasikan materi yang akan dijelaskan agar mudah dipahami.

Perkembangan media saat ini semakin berkembang, banyak sekali web di internet yang menyediakan pembuatan media animasi secara gratis. Dalam penggunaannya media pembelajaran animasi mempunyai dampak positif dan negatif. Dampak positif dari adanya penggunaan media pembelajaran animasi yaitu sebagai alat penyampaian konsep pembelajaran yang kompleks secara

¹ Salamah, *Penelitian Teknologi Pendidikan*, Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.15 No.2, 2009.

² Dina Utami, *Animasi dalam Pembelajaran*, Majalah Ilmiah Pembelajaran, Vol.7 No.1, 2011.

visual dan dinamis. Animasi juga dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran virtual yang dapat menarik perhatian, dan merangsang pemikiran siswa. Adapun dampak negatif media pembelajaran animasi yakni media hanya digunakan sebagai pelengkap saja.

Adanya pandemi karena Covid-19 menjadi tantangan bagi seluruh warga negara Indonesia. Dalam kondisi saat ini, kita diharuskan untuk melakukan segala sesuatu dari rumah, baik itu beribadah, bekerja, maupun belajar. Kebijakan seperti ini menyebabkan seluruh institusi Pendidikan menghentikan kegiatan belajar mengajar secara langsung dan menggantikan kegiatan belajar tersebut dengan pembelajaran online yang dilakukan dari rumah dengan menggunakan teknologi berupa sosial media salah satunya menggunakan aplikasi Whatsapp.

Aplikasi whatsapp saat ini digunakan sebagai salah satu media pendukung pembelajaran yang tentunya mempunyai kelebihan seperti meminimalisir kontak fisik sewaktu-waktu sehingga membuat pembelajaran menjadi fleksibel. Anwar dan Riadi menyatakan bahwa Whatsapp merupakan aplikasi chatting yang digunakan untuk mengirim pesan teks, suara, gambar dan juga video.³ Pilihan menu group dalam whatsapp dijadikan sebagai tempat guru berdiskusi dengan siswa, biasanya guru melakukan pembelajaran dengan mengirimkan link materi maupun video yang sesuai dengan pembelajaran dari youtube kemudian peserta didik diberikan beberapa pertanyaan untuk dikerjakan sesuai materi pembelajaran yang telah diberikan.

Penggunaan Whatsapp membantu memudahkan proses pembelajaran online dan hal tersebut disertai data dari hasil observasi diinternet yang menunjukkan bahwa terdapat beberapa platform sistem belajar online terbanyak melalui aplikasi Whatsapp dengan 390 Orang atau 28,14%, berikutnya platform Rumah Belajar dengan 288 orang atau 20,78%, Google Suit For Education dengan 269 orang atau 19,41%, Microsoft Office dengan

³ Nuril Anwar dan Imam Riadi, *Analisis Investigasi Forensik Whatsapp Messenger Smartphone Terhadap Whatsapp Berbasis Web*, Jurnal Ilmu Teknik Elektro Komputer dan Informatika (JITEK), Vol.3 No.1, 2017.

89 orang atau 6,42%, Ruang Guru dengan 71 orang atau 5,12%, Moodle dengan 26 orang atau 1,88%, Quipper School dengan 20 orang atau 1,44%, Quizizz dengan 14 orang atau 1,01% dan yang belum menggunakan sistem belajar online sebanyak 39 orang (2,81%).⁴ Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform media belajar online terbanyak dengan menggunakan aplikasi whatsapp.

Penelitian pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi langkah dalam mengembangkan suatu produk dan menyempurnakan produk yang sudah ada. Media pembelajaran animasi ini merupakan salah satu dari sekian banyak media pembelajaran yang dapat di kembangkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang efektif menjadi solusi dalam mengatasi kurangnya pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.⁵ Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi. Hal tersebut dikarenakan saat kita melakukan pencarian di youtube terkait video pembelajaran animasi materi keanekaragaman etnik dan budaya indonesia terdapat 10 vidio menarik yang muncul oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan buku teks dan karakter siswa tentunya dapat diakses oleh seluruh peserta didik dan guru.

Penelitian ini fokus pada pengembangan media pembelajaran animasi materi “keanekaragaman etnik dan budaya Indonesia” dikarenakan kurangnya media pendukung seperti media animasi sehingga saat melakukan pembelajaran siswa diharapkan dapat berimajinasi ketika guru menjelaskan materi. Peneliti mengembangkan media animasi dikarenakan karakter dalam buku teks IPS kelas VII kurang menarik. Hal ini terlihat dari buku-buku pelajaran yang berhalaman tebal, dengan gambar yang sedikit. Seiring berjalannya waktu, gambar akan berkembang dan beralih menjadi salah satu

⁴ LPMP Jatim, *Whatsaap Paling Diminati Untuk pembelajaran Online*, Diakses dari <https://lpmpjatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/whatsapp-paling-diminati-untuk-pembelajaran-online> ,Pada Tanggal 02 Februari 2022

⁵ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *The Progress of the First Semester Students in Listening Skill*, *Lingua Scienta*, Vol.2 No.1, 2010, Hal, 13-21.

seni untuk menggambarkan sesuatu sekonkret mungkin. Hal ini karena lebih dari 80% informasi yang kita dapatkan berasal dari indera penglihatan. Oleh karena itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran yang berupa video animasi.

Menurut pendapat Jeong *“Among a variety of instructional media, video technology is believed to be particularly useful and suitable for problem-based learning because it can convey setting, characters, and action in an interesting way and can portray complex and interconnected problems”*.⁶ Artinya dari berbagai media pembelajaran teknologi yang ada video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang cocok untuk metode pembelajaran berbasis persoalan karena dapat memberikan pengaturan, karakter, dan tindakan menggunakan cara yang menarik serta mampu mendeskripsikan masalah yang kompleks dan saling terkait. Menurut Astuti dan Mustadi, penggunaan film animasi terbukti efektif untuk pembelajaran, sehingga media pembelajaran animasi juga efektif dalam mengembangkan video animasi.

Berdasarkan hasil wawancara di salah satu sekolah SMP Negeri 1 Sumbergempol, Peneliti melakukan wawancara kepada salah satu guru pengampu mata pelajaran ips yang menyatakan bahwa media sangat perlu dihardirkan dalam proses pembelajaran. Media dapat menjadi solusi untuk melihat fenomena yang berkaitan dengan mata pelajaran tersebut. Permasalahan lain yang ditemukan dalam studi pendahuluan yaitu keterbatasan kompetensi yang dimiliki guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kesimpulan diatas pengembangan media pembelajaran animasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan mendukung pembelajaran mandiri pada materi Keanekaragaman etnik dan budaya Indonesia saat pembelajaran online saat ini. Maka peneliti mengambil judul “Pengembangan Media

⁶ SeHoon Jeong dkk, *Media Literacy Interventions: A Meta - Analytic Review*, Jurnal of Communication, Vol.62 No.3, 2012, Hal,6.

Pembelajaran Animasi Pada Materi Keanekaragaman Etnik dan Budaya Indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media animasi pada materi keragaman etnik dan budaya Indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol?
2. Bagaimana kelayakan media animasi ini dalam membantu proses pembelajaran pada materi keragaman etnik dan budaya di Indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran animasi pada materi keragaman etnik dan budaya Indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol
2. Untuk mengetahui kelayakan media animasi ini dalam membantu proses pembelajaran pada materi keragaman etnik dan budaya Indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol

D. Spesifikasi Produk

Dalam pengembangan media pembelajaran ini produk yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran video animasi pada materi keragaman etnik dan budaya di Indonesia untuk peserta didik kelas VII semester 1. Produk pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan dapat memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Hasil dari pengembangan media pembelajaran animasi berisi tentang informasi menarik mengenai keragaman etnik dan budaya di Indonesia.
2. Bentuk fisik produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa soft file video animasi yang berisi konsep pemahaman materi tentang keragaman etnik dan budaya di Indonesia dengan durasi waktu kurang lebih 15 menit.
3. Media pembelajaran animasi didesain menarik dan jelas agar dapat melengkapi informasi yang ada di buku dan membuat peserta didik fokus dalam pembelajaran

E. Kegunaan Pengembangan

1. Teoritis

Secara teoritis dengan adanya media pembelajaran dapat memperjelas materi yang kurang di pahami oleh peserta didik dengan berbagai contoh yang lebih konkret, menjadi fasilitas penunjang antara guru dan peserta didik, serta memberikan inovasi media pembelajaran yang berupa video animasi untuk menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien

2. Praktis

- a. Bagi peneliti dapat mengetahui keefektifan pengembangan video animasi dalam materi keanekaragaman etnik dan budaya Indonesia kelas VII
- b. Bagi peserta didik memudahkan proses pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi keragaman etnik dan budaya di Indonesia kelas VII
- c. Bagi guru dapat di gunakan sebagai bahan penunjang untuk kegiatan pembelajaran daring maupun luring yang berpengaruh terhadap inovasi belajar pada materi video animasi dalam materi keanekaragaman etnik dan budaya di Indonesia kelas VII
- d. Bagi lembaga pendidikan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran animasi ini memiliki beberapa asumsi diantaranya:

- a. Pengembangan media pembelajaran ini menjadi bentuk pemecahan masalah dalam Pendidikan untuk meningkatkan keefektifan dan keefisien penggunaan media pembelajaran.
- b. Peneliti berharap dengan adanya pengembangan media animasi ini akan membuat peserta didik lebih mudah mempelajari dan memahami materi

Ips khususnya pada materi keanekaragaman etnik dan budaya di Indonesia pada Bab I halaman 46.

- c. Dalam proses pengembangan media pembelajaran, peneliti menggunakan model ADDIE yang sesuai dengan pengembangan bahan ajar dan mempunyai prosedur yang sistematis sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran.
 - d. Pengembangan media pembelajaran animasi ini dikemas semenarik mungkin meliputi bahasa, tulisan, penggunaan gambar dan warna yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi pembelajaran tersebut.
2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

- a. Media pembelajaran ini terbatas pada satu pokok materi pembelajaran yaitu keanekaragaman etnik dan budaya Indonesia.
- b. Media pembelajaran ini dapat diakses melalui CD maupun google drive yang diperuntukkan untuk SMP Negeri 1 Sumbergempol dan dapat dijadikan bahan referensi untuk kajian selanjutnya.
- c. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE.

G. Definisi Istilah

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan mengetahui pengaruh penggunaan produk tersebut. Model penelitian ini diungkapkan oleh Nana Syaodih yang mengartikan penelitian pengembangan sebagai penelitian yang berasal dari pembuatan produk di bidang pendidikan. Penelitian pengembangan atau

Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk memperbaiki praktik pembelajaran⁷.

2. Media Pembelajaran Animasi

Media pembelajaran animasi adalah gabungan dari media audio-visual yang menyajikan objek secara detail sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Contoh media pembelajaran audio-visual yakni video animasi yang sering disebut animasi artinya video yang berasal dari beberapa objek yang berbeda kemudian di rancang secara khusus sehingga beberapa objek tersebut dapat bergerak sesuai alur yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu.

3. Keanekaragaman Etnik dan Budaya di Indonesia

Materi Keanekaragaman Etnik dan Budaya di Indonesia merupakan materi yang diambil dari buku kelas VII SMP/MTs Semester Ganjil mata pelajaran IPS. Materi ini berisikan tentang perbedaan etnik dan budaya dari beberapa wilayah yang ada di Indonesia seperti Jawa, Sumatera, Sulawesi, Bali, Kalimantan, Papua.

⁷ Nanan Syaodih, *Penelitian dan pengembangan dalam dunia Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), Hal.164.