

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu sarana mencerdaskan bangsa. Proses belajar mempunyai peran yang penting bagi tujuan belajar bisa terlampaui secara baik dan maksimal. Kefasihan dalam pembelajaran diakibatkan oleh sejumlah aspek, salah satunya yaitu adanya sarana dan prasarana yang menunjang agar dapat menjaga keefektifan pendidik dalam menjelaskan atau menyalurkan materi kepada peserta didik. Sarana yang dibutuhkan oleh peserta didik harus sejalan dengan perkembangan TIK yang menjadi media pembelajaran yang dapat mengajarkan keahlian sesuai dengan karakter pembelajaran kurikulum 2013.

Menurut Sadiman dkk 2014, berpendapat kualitas dalam pendidikan berkaitan erat dengan kualitas dari proses belajar. Semakin baik proses belajar tersebut maka semakin baik pula kualitas pendidikan.² Hakikatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah ajaran yang ada didalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan prosedur media pembelajaran. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru.

Menurut Wuryanti (2016) mengemukakan bahwa seorang pendidik harus memiliki keterampilan untuk pengembangan media belajar serta memahami konsep media dalam KBM yang komprehensif.³ Pembelajaran

² Sadiman, dkk, Media Pendidikan: *Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Rajawali Pers. 2014), hal 11

³ Wuryanti, U., dan Kartowagiran, B, “*Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Katarkter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar*”. Jurnal Pendidikan Karakter. Vol 6. No. 2, 2016

kurikulum 2013, guru sebagai fasilitator yang berperan menyediakan kebutuhan siswa selama proses pembelajaran. Terdapat beberapa kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran salah satunya yang dimana setiap sekolah memiliki sumber belajar yang berbeda-beda. Salah satu contoh sumber belajar terdapat disekolah yaitu bahan pembelajaran. Berbagai macam-macam sumber belajar yaitu bahan pembelajaran yang berupa media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Melalui media pembelajaran peserta didik lebih mudah memahami ilmu yang disampaikan oleh guru pada berlangsungnya proses belajar mengajar.

Seiring dengan kemajuan teknologi yang mengglobal telah terpengaruh dalam segala aspek kehidupan baik bidang ekonomi, politik, kebudayaan dan bahkan dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari di dunia ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia.⁴ Menurut Rusman, et., all 2015:63, media secara luas atau makro, adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Berdasarkan definisi tersebut maka media dapat dirikan sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.⁵ Adapun cara dalam membenahi mutu pendidikan yaitu dengan sadar akan pentingnya memanfaatkan media dalam proses KBM. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan pemenuhan sarana dan prasarana, pengembangan kurikulum dan inovasi dalam media pembelajaran. Untuk meningkatkan proses pembelajaran guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif, kreatif serta lebih professional dalam memilih berbagai inovasi dalam pembelajaran

⁴ Yohannes Maryono Jamun, "*DAMPAK TEKNOLOGI TERHADAP PENDIDIKAN*". Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio. Vol. 10. No 1, 2018

⁵ Rusman, et. al, "*Pembelajaran Berbasis Tekonologi Informasi dan Komunikasi*"., 2012. Jakarta: Rajawali Pers. hal 57

sehingga dalam hal ini dapat mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar secara mandiri maupun pada saat berlangsungnya kegiatan proses pembelajaran didalam kelas.

Adapun cara untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan memperhatikan pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Tanpa keterampilan pendidik yang baik, jalan reformasi pendidikan tidak akan berhasil. Hal terpenting dalam pendidikan adalah kegiatan pembelajaran, dan pendidik yang unggul merupakan faktor kunci keberhasilan pembelajaran. Pemilihan media dalam pembelajaran juga sangat diperlukan karena banyak media yang dapat digunakan untuk KBM. Memilih media dalam KBM juga diperlukan karena terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran hadir dalam bentuk antara lain yaitu “media grafis, media proyeksi, dan media lingkungan”. Penggunaan media merupakan upaya menunjang strategi pemerintah terkait TIK untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.⁶

Menurut Rogantina Meri Andri, 2017 berpendapat bahwa Dunia Pendidikan saat ini turut mengambil bagian dalam memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi guna meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia.⁷ Guru diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep, memperjelas, serta mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan kemampuan berfikir dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pendidikan tercapai dengan baik. Salah satu cara untuk menciptakan motivasi belajar peserta didik adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Menurut Nunuk Suryani 2018 untuk mendorong proses pembelajaran dapat menggunakan alat penyampaian

⁶ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, “*Students Perspective on Innovative Teaching Model Using Edmodo in Teaching English Phonology: A Virtual Class Develepment*”, *Dinamika Ilmu*. Vol. 19 No. 1, 2019

⁷ Rogantina Meri Andri, 2017. *Peran dan Fungsi Teknologi dalam Peningkatan Kualitas Pelajaran*, *Jurnal Ilmiah Research Sains*. Vol. 3, No.1, hal. 122

informasi sesuai dengan teori pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga disebut sebagai media pembelajaran.⁸ Apabila media pembelajaran yang dibuat oleh guru menarik, maka dapat menciptakan suasana belajar yang baik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar peserta didik.

Teknologi digital bermanfaat terhadap perubahan perilaku manusia termasuk pendidikan dan peserta didik, didalam mencari, mengumpulkan mendokumentasi, mentransfer kembali media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Menurut pendapat Muhasim, 2016 mengemukakan bahwa Meramu media pembelajaran dalam proses pembelajaran dengan teknologi digital dapat lebih menarik serta memberikan motivasi belajar, sebab meramu media pembelajaran tidak monoton pada teks, tetapi dapat diramu lebih menarik karena digabungkan dengan gambar, audio, dan animasi, sehingga dapat mempengaruhi perubahan perilaku belajar berkembang lebih baik.⁹ Guru harus bisa menciptakan teknologi dalam media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi yang disampaikan.

Media pembelajaran animasi berbasis infografis tidak hanya sekedar media pembelajaran yang akan menarik perhatian atau respon, dan memotivasi peserta didik saja tetapi juga diharapkan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Karena dalam media pembelajaran animasi berbasis infografis ini didalamnya menyajikan gambar, teks, audio dan animasi yang dikemas menjadi satu sehingga memudahkan untuk menyampaikan informasi materi dalam pembelajaran sehingga peserta didik tidak lagi merasa kesulitan dalam memahami suatu materi pembelajaran yang di sampaikan oleh guru.

⁸ Nunuk Suryani, A. Setiawan, And A. Putria, 2018 *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, ed. Pipih Latif, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Hal. 5

⁹ Muhasim, 2017 *Pengaruh Tehnologi Digital, Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*, Jurnal Studi Keislaman Dan Pendidikan. Vol. 5, No. 2 hal. 14

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VII-H di SMPN 1 Mojowarno, pada saat itu guru sedang menyampaikan materi pembelajaran IPS terlihat guru menggunakan metode ceramah yang tentunya saat ini tidak efektif untuk digunakan, dan dalam proses pembelajaran terlihat menggunakan media pembelajaran berbasis cetakan berupa buku paket sebagai penunjang proses pembelajaran dikelas, yang membuat peserta didik tidak menunjukkan respon ketertarikan dalam memperhatikan materi pembelajaran IPS tersebut. Sehingga membuat peserta didik kurang termotivasi dan bosan dikelas yang mengakibatkan peserta didik bermain alat tulis dikelas, *kedua* bermain lempar-lemparan kertas dikelas, *ketiga* peserta didik mengantuk bahkan sampai tertidur saat KBM berlangsung, *keempat* berbicara dengan teman sebangkunya, *kelima* peserta didik ada yang tidak membawa buku tulis mata pelajaran IPS dengan alasan lupa, dan yang *keenam* peserta didik bergurau saat KBM berlangsung.¹⁰ Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi pada mata pelajaran IPS. Hal tersebut terjadi dikarenakan guru kurang melakukan variasi dalam menggunakan sumber belajar ataupun media pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik menjadi bosan dan kurang termotivasi pada KBM berlangsung.

Terlihat juga bahwa sarana dan prasarana yang sangat memadai, yaitu prasaran dengan adanya TV yang berjumlah 15 unit sedangkan LCD proyektor yang berjumlah 5 unit. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti, pada saat pembelajaran berlangsung dikelas guru yang memanfaatkan prasarana TV dan LCD Proyektor dari 15 mata pelajaran yang ada di SMPN 1 Mojowarno hanya 3 mata pelajaran yang menggunakan alat tersebut sebagai media pembelajaran.¹¹ Adanya prasaran yang memadai seperti TV dan LCD Proyektor hal tersebut sangat efektif karena sesuai dengan visi misi yang dicantumkan dalam SMPN 1

¹⁰ Observasi, SMPN 1 Mojowarno, 18 Mei 2022

¹¹ Wawancara, SMPN 1 Mojowarno, 19 Mei 2022

Mojowarno dalam menyampaikan materi pembelajaran didalam kelas. Pembelajaran yang berlangsung disekolah ini meskipun menggunakan media pembelajaran sebagai perantara namun belum sepenuhnya mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan kurang efektif dan kurang inovasi dalam penggunaan media dalam proses KBM.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ira Pratiwi dan Mochammad Ridwan (2021) mengemukakan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran mengalami pengaruh yang signifikan dengan hasil yaitu sebesar 38,3%. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan media video animasi terhadap motivasi mengikuti pembelajaran PJOK pada siswa kelas VII di SMPN 20 Surabaya.¹² Pada penelitian Margareta Widiyasanti dan Yulia Ayiza (2018) tentang pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa kelas V menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video animasi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa. Hal tersebut dibuktikan sesuai dengan hasil analisis hasil belajar siswa yang diambil dari nilai *postest* lebih besar daripada nilai *pretest*¹³. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Faisal dan Hidayat 2022, mengemukakan bahwa pengembangan media berdasarkan dari uji kelayakan media melalui proses validasi dari para ahli media dan ahli materi yang kompeten dibidangnya, didapatkan hasil bahwa media yang dirancang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik di tingkat sekolah dasar karena telah memenuhi aspek penilaian dalam pencapaian tujuan pembelajaran.¹⁴

¹² Ira Pratiwi dan Mochamad Ridwan, 2021. Pengaruh Penggunaan *Media Video Animasi Terhadap Motivasi*, Journal Of Sport Education. Vol. 4, No. 1

¹³ Margareta Widiyasanti dan Yulia Ayiza, 2018. *Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V*, Jurnal Pendidikan Karakter. No. 1. Hal. 4

¹⁴ Muhammad Faisal Raya Hasibun dan Hidayat, 2022. *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran IPS Materi Globalisasi*, Jurnal Ilmiah Pendidikan. Vol. 8, No. 1. Hal. 79

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan, beberapa peneliti meneliti tentang pengembangan media pembelajaran animasi yaitu Penelitian yang dilakukan Iqfinatul Ikromah (2021), penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan produk berupa media pembelajaran IPS animasi infografis pada materi kondisi alam Indonesia efektif untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik di kelas VII MTsN 4 Blitar tahun ajaran 2020/2021. Hal tersebut dibuktikan serta dilakukan perbandingan dan analisis nilai *postests* sebesar 85,16 lebih baik dibandingkan nilai rata-rata *pretest* 72,83, terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran dan sesudah menggunakan media pembelajaran.¹⁵ Penelitian yang dilakukan Mukhammad Syahrul Kurniawan, Punaji Setyosari, dan Saida Ulfa (2021), penelitian pengembangan menunjukkan bahwa media animasi infografis dapat mendukung pembelajaran siswa dan meningkatkan motivasi belajar, yang menunjukkan dari bukti oleh peneliti hasil validasi dan hasil uji lapangan yang menunjukkan animasi infografis sangat layak digunakan dalam pembelajaran.¹⁶ Penelitian lain dilakukan oleh Luqyana Tifani (2021), penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi *Powtoon* dinyatakan sangat valid dan praktis oleh ahli media dan ahli materi. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase 97,5% dan 82,5%. Dinyatakan praktis juga oleh guru kimia dan siswa disekolah dengan kategori sangat praktis yaitu memperoleh persentase 85,45% dan 85,03%.¹⁷

Dengan demikian maka peneliti perlu mengembangkan sebuah media pembelajaran animasi sebagai media pembelajaran IPS untuk

¹⁵ Iqfinatul Ikromah, *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Infografis Materi Kondisi Alam Indonesia Pada Siswa Kelas 7 MTsN 4 Blitar*, 2021, Skripsi IAIN Tulungagung, hal. 103

¹⁶ Mukhammad Syahrul Kurniawan, Et., All, 2021. *Animasi Infografis Bahaya Merokok Mata Pelajaran Penjasorkes*, Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan. Vol. 4. No. 2 Hal. 145

¹⁷ Luqyana Tifani, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Pada Materi Minyak Bumi Di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru*, 2021, Skripsi UIN Suska Riau, hal. 85

membantu peserta didik pada proses KBM agar proses kegiatan pembelajaran dalam mata pelajaran IPS lebih efektif dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media animasi berbasis infografis dengan materi peran iptek dalam kegiatan ekonomi yang didalamnya terdapat campuran antara gambar, animasi ilustrasi, teks, audio, dan backsound ini membantu peserta didik dalam menyampaikan penjelasan pembelajaran IPS yang merupakan solusi yang dilaksanakan untuk mengatasi problem yang ada didalam kelas VII SMPN 1 Mojowarno.

Berdasarkan temuan masalah diatas peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran animasi berbasis infografis. Peneliti tertarik melaksanakan riset pengembangan dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Infografis Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 1 Mojowarno”.

A. Batasan Masalah

Setelah mengidentifikasi masalah diatas, maka batasan permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis infografis pada pembelajaran IPS
2. Pokok pembatasan materi Peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi
3. Penelitian dilakukan di SMPN 1 Mojowarno

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran animasi berbasis infografis pada materi peran iptek dalam kegiatan ekonomi kelas VII di SMPN 1 Mojowarno?
2. Bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan media animasi berbasis infografis sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMPN 1 Mojowarno?

C. Tujuan Pengembangan

1. Mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis infografis pada materi peran iptek dalam kegiatan ekonomi kelas VII SMPN 1 Mojowarno.
2. Mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan media animasi berbasis infografis pada materi peran iptek dalam kegiatan ekonomi kelas VII SMPN 1 Mojowarno.

D. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

- a. Pengembangan

Pengembangan didefinisikan sebagai penelitian sistematis untuk mengkaji, melengkapi dan menyempurnakan, pemikiran, tindakan dan media yang sudah ada, agar lebih mudah, berhasil dan terstruktur.¹⁸

- b. Media pembelajaran

Media ajar merupakan berbagai model atau bentuk dan alat untuk menyajikan informasi yang didesain atau teori belajar, yang digunakan untuk tujuan belajar, menyampaikan materi belajar yang menjadikan KBM terstruktur dan terkendali sesuai pada tujuan dari pembelajaran.¹⁹

- c. Animasi

Media yang berisi tentang tayangan dari gabungan media berupa tulisan, tabulasi, serta suara pada suatu aktivitas pergerakan

- d. Berbasis infografis

Infografis merupakan media informasi yang disajikan secara visual yang tersusun atas teks yang dipadukan dengan gambar, ilustrasi, tipografi, dan lain sebagainya.

¹⁸ Sugiono, “*Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*,” Bandung: Alfabeta (2016). Hal 5

¹⁹ Nunuk Suryani, A. Setiawan, And A. Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, ed. Pipih Latif (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018). Hal. 5

e. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan proses di mana seseorang yang diarahkan, untuk disiplin secara berkelanjutan untuk mencapai suatu tujuan.

E. Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media infografis. Media ini berfungsi untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran IPS materi Peran IPTEK dalam Kegiatan Ekonomi kelas VII SMPN 1 Mojowarno. Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran animasi berbasis infografis yang menyajikan materi pembelajaran yang akan disampaikan ke peserta didik.
2. Produk yang dikembangkan adalah yang berisikan materi pembelajaran peran iptek dalam kegiatan ekonomi.
3. Produk yang dikembangkan dibuat dengan menggunakan aplikasi *adobe after effect*.
4. Durasi video kurang lebih 10 menit berupa isi materi pembelajaran yang disampaikan dalam proses pembelajaran.
5. Video dalam bentuk soft file yang bisa diakses melalui LCD Proyektor dan TV yang ada didalam kelas dan bisa di akses melalui Youtube untuk seluruh peserta didik dan pendidik.

F. Keterbatasan Pengembangan

1. Batasan membuat video

Batasan materi pada peningkatan produk media animasi berbasis infografis yaitu hanya mencakup tema peran iptek dalam kegiatan ekonomi.

2. Pengembangan media pembelajaran menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) dalam buku Sugiyono menurut pakar terkenal yaitu Sugiyono dengan menggunakan model Borg and Gall yang

merupakan singkatan dari (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) Pengembangan draft produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba skala kecil, (7) Revisi skala kecil (8) Uji coba lapangan skala besar, (9) Penyempurnaan produk, dan (10) Diseminasi.

3. Video tidak untuk digunakan di tempat lain

Pada implementasi media pembelajaran animasi berbasis infografis kelak hanya dipergunakan di sekolah yang akan dilakukan penelitian, yaitu SMPN 1 Mojowarno tetapi juga bisa dipergunakan menjadi objek referensi untuk tinjauan pengembangan berikutnya.

G. Kegunaan Penelitian Pengembangan

Riset pengembangan ini dilaksanakan dengan makna untuk melihat bahwa media pembelajaran animasi berbasis infografis bisa diterapkan di SMPN 1 Mojowarno. Manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Secara Teoritis

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan bisa menjadi masukan untuk mengetahui pengembangan animasi berbasis Infografis untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMPN 1 Mojowarno.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi guru SMPN 1 Mojowarno, hasil dari penelitian ini dan pengembangan ini diharapkan menjadi referensi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang dapat digunakan guru Ips dalam KBM
- b. Bagi peserta didik, hasil dari penelitian ini dan pengembangan ini diharapkan menjadi referensi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang dapat digunakan oleh guru IPS dalam pembelajaran
- c. Bagi peneliti berikutnya, hasil dan pengembangan ini dapat digunakan sebagai referensi penelitian sejenis.
- d. Bagi Pendidik

Mendukung pendidik dalam proses KBM serta mendorong pendidik untuk membuat pembaruan dalam proses pembelajaran IPS, agar KBM menjadi lebih mengasyikkan dan tidak bosan.