

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang pesat dapat memberikan pengaruh diberbagai bidang. Bidang pendidikan yang menjadi salah satunya. Menurut Yuanta mengatakan bahwa perkembangan teknologi dapat memberikan pengaruh besar di dunia pendidikan khususnya pada media pembelajaran yang digunakan untuk suatu proses pembelajaran.¹ Di era modern ini, guru harus berinovasi dalam media pembelajaran yang akan digunakan. Media berperan penting dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat siswa, agar siswa tetap tertarik dan memperhatikan pelajaran. Media pendidikan merupakan sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi untuk tujuan pendidikan atau informasi.² Seperti yang dikatakan Hamalik dalam Arsyad bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat ciptakan keinginan dan minat baru, ciptakan motivasi, dan rangsang aktivitas belajar dan bahkan memiliki efek psikologis pada siswa.³

Pandemi Covid-19 ini berimbas pada seluruh aspek kehidupan, tidak terkecuali pendidikan. Guna memutus penyebaran virus Covid-19 ini, diterapkan sistem *Work From Home & Study From Home*.⁴ Perubahan sistem

¹ Yuanta, *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar*, (Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar. 2019).

² Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia. 2010)

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafinda Persada.2007)

⁴ Adawijaya, *Kesenjangan Akses Internet di Asia Tenggara jadi Tantangan Bagi Pengajaran Online Akibat Pandemi Covid-19*. 2020. Detik.Net

pembelajaran yang sekonyong-konyong berdasarkan tatap muka sebagai tatap maya, mandiri maupun kolaboratif tentu membawa dampak pada belajar (baik siswa maupun mahasiswa). Pembelajaran daring akan berdampak pada pelaku global pendidikan, antara lain: pembiasaan peserta didik maupun guru dengan berdasarkan pembelajaran sistem tatap muka sebagai sistem tatap maya dan motivasi belajar siswa. Guna memotivasi siswa pada belajar, maka guru juga harus mampu mendesign pembelajarannya dengan sedemikian rupa. Inilah yang disebut sebagai suatu inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh seseorang guru seharusnya mampu menaruh motivasi belajar pada siswa untuk selalu giat dalam pembelajaran. Sehingga inovasi pembelajaran menjadi sangat penting supaya pembelajaran menjadi bermakna dan lebih hidup.⁵ Terlebih pada kondisi saat ini, guru harus lebih inovatif dalam mengemas pembelajarannya, mengingat pembelajaran yang dilaksanakan dari rumah. Melalui inovasi pembelajaran tersebut diharapkan guru bisa memotivasi siswa agar selalu mengikuti pembelajarannya, mengerjakan tugas-tugas yang diberikan tepat waktu, dan akhirnya dapat memahami materi pembelajaran yang dipelajari.

Media pembelajaran animasi yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media pembelajaran animasi dengan materi letak dan luas Indonesia kelas VII Semester Ganjil Kurikulum 2013. Dalam pemilihan materi terdapat beberapa alasan. Pertama, pemilihan materi dipersiapkan untuk semester ganjil dengan menyajikan media pembelajaran yang lebih baik. Kedua, materi tersebut merupakan materi yang saling berkaitan.

⁵ Aris Shoimin, *Model Pembelajaran INOVATIF Dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta:AR-RUZZ MEDIA. 2014

Sehingga siswa dapat memiliki beberapa keterampilan setelah mengikuti materi yang disajikan dalam proses pembelajaran yang dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran dibuat untuk mempermudah siswa dalam mendalami materi pembelajaran. Ali Muhson menyatakan bahwa “media pembelajaran yang dirancang dengan baik membantu siswa mencerna dan memahami mata pelajaran jauh lebih baik”.⁶ Media Pembelajaran dikembangkan oleh guru yang digunakan siswa dalam belajar sendiri. Selain itu, siswa memiliki kesempatan untuk memperdalam semua keterampilan yang harus dikuasai.

Sesuai dengan penelitian Takhmini menemukan bahwa program animasi komputer berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Ada juga penelitian Zakinah bahwa pembelajaran dengan menggunakan komputer dapat meningkatkan minat dan prestasi siswa. Barak menunjukkan bahwa penggunaan film kartun dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, dalam hal: pemahaman ilmu, keterampilan pengetahuan dan penalaran. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa siswa IPS yang menggunakan video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar. Demikian pula penelitian Putri menunjukkan bahwa secara keseluruhan hasil penelitian dan pengujian validator pada aspek materi, aspek desain pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak dan desain komunikasi visual rata-rata baik. Pada keseluruhan uji coba program oleh siswa secara keseluruhan cukup baik dan hasil keseluruhan dari uji coba program cukup baik. Hasil analisis reaksi siswa terhadap pelaksanaan

⁶ Ali Muhson, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Informasi dan Komunikasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. 2010.

pembelajaran dengan program dapat diterima dengan baik oleh siswa dan tingkat minat siswa dinyatakan sebagai skor rata-rata tanggapan responden yang menyatakan setuju dengan penggunaan program.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada Sabtu, 28 Mei 2022 yang didapat siswa guru hanya menjelaskan materi yang terdapat di buku sehingga siswa kurang maksimal ketika menerima pelajaran berlangsung. Dengan begitu peneliti membuat media pembelajaran yang berupa media animasi dengan mengamati permasalahan yang terjadi. Terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi kebanyakan oleh siswa. Berikut beberapa permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran IPS materi geografi yaitu (1) terdapat buku-buku pembelajaran seperti LKS dan buku paket yang cenderung pada gambar yang kurang dan penjelasannya sedikit (2) siswa merasa bosan ketika guru menjelaskan materi tanpa adanya gambar yang menarik. Dapat dilihat prasarana yang mendukung proses pembelajaran karena hampir semua siswa memiliki gadget yang mendukung mereka dalam kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga memudahkan guru untuk memberikan materi pada video pembelajaran agar siswa dapat belajar mandiri dimanapun dan kapanpun. Dapat disimpulkan bahwa peneliti menemukan kasus tersebut guna untuk membuat media pembelajaran yang berupa video dan juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Berdasarkan dari latar belakang yang diuraikan diatas bahwa penelitian pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk yang berupa media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Materi Letak dan Luas Indonesia Siswa Kelas VII di MTsN 1 Kota Blitar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, terdapat permasalahan dalam penelitian yang dilakukan di MTsN 1 Kota Blitar dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran animasi yang sesuai dengan materi letak dan luas Indonesia kelas VII di MTsN 1 Kota Blitar Tahun Ajaran 2021/2022?
2. Bagaimana kevalidan dan keefektifan media pembelajaran animasi materi letak dan luas Indonesia kelas VII di MTsN 1 Kota Blitar Tahun Ajaran 2021/2022?

C. Tujuan Masalah

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran animasi yang sesuai dengan materi letak dan luas Indonesia kelas VII di MTsN 1 Kota Blitar Tahun Ajaran 2021/2022
2. Untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan media pembelajaran animasi materi letak dan luas Indonesia kelas VII di MTsN 1 Kota Blitar Tahun Ajaran 2021/2022

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian ini menghasilkan suatu produk yang berbentuk media berupa video. Produk/bahan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media pembelajaran animasi dengan materi letak dan luas Indonesia untuk siswa-siswi kelas VII di MTsN 1 Kota Blitar. Mengenai spesifikasi produk pengembangan media animasi dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Produk berupa video animasi yang berisikan materi letak dan luas Indonesia.
2. Durasi video animasi kurang lebih yakni 15 menit, isi video tersebut terdiri dari letak wilayah Indonesia dan luas Indonesia yang bertujuan untuk mencapai pendidikan terhadap siswa.
3. Video berupa bentuk Soft File (khusus untuk madrasah), sedangkan yang diakses berupa Youtube atau Google Drive untuk semua kalangan (siswa dan guru).

E. Kegunaan Penelitian

1) Manfaat Secara Teoritis

Dari hasil penelitian ini dapat diharapkan mampu memberikan masukan terhadap pengembangan media pembelajaran animasi materi letak dan luas Indonesia kelas VII di MTsN 1 Kota Blitar, serta penelitian ini juga dapat dijadikan untuk pedoman dalam mengadakan penelitian berikutnya.

2) Manfaat Secara Praktis

a) Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran kepada guru untuk meningkatkan pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menarik dalam proses pembelajaran IPS.

b) Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran IPS dan membantu siswa untuk menemukan alternatif media pembelajaran

dalam memahami dan mempelajari tentang rancangan pembelajaran IPS terutama materi letak

c. Bagi Peneliti

Untuk menambahkan pengalaman, wawasan dan pengetahuan khususnya pada pengembangan media pembelajaran animasi dan peneliti diharapkan memberikan bahan acuan pengembangan media pembelajaran animasi untuk meminimalisasi kejenuhan yang dialami peserta didik saat pembelajaran IPS.

F. Pentingnya Pengembangan

Dengan penggunaan media pembelajaran animasi tersebut maka:

1. Guru dapat menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dimengerti oleh penerima.
2. Proses belajar siswa dapat lebih efisien dan materi yang diberikan berurutan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
3. Dengan media pembelajaran tersebut dapat membantu konsentrasi peserta didik dalam meningkatkan semangat belajar pada pembelajaran IPS.
4. Guru dapat menampilkan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik sebelum memulai pembelajaran.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi dalam pengembangan media pembelajaran animasi tersebut sebagai berikut:

- 1) Media animasi tersebut akan di desain semenarik mungkin layaknya media pembelajaran dengan memotivasi siswa dan meningkatkan minat belajar pada materi letak dan luas Indonesia.
- 2) Media pembelajaran animasi mampu digunakan sebelum atau setelah siswa memahami konsep dan materi yang sudah dijelaskan oleh guru IPS.
- 3) Setelah penggunaan media pembelajaran animasi dapat meningkatkan hasil belajar bagi seorang guru dan siswa dari perbandingan media yang diberikan guru dengan media animasi.
- 4) Media animasi ini akan memfasilitasi siswa dalam mempelajari materi letak dan luas Indonesia pada bab 1.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan media pembelajaran animasi di atas yaitu:

1) Batasan membuat video

Batasan materi dalam pengembangan media animasi yakni hanya mengenai tema letak dan luas Indonesia.

2) Video tidak untuk digunakan di tempat lain

Dalam menerapkan media pembelajaran animasi yang akan digunakan di madrasah maka yang digunakan peneliti adalah MTsN 1 Kota Blitar akan tetapi juga dapat digunakan untuk bahan referensi dalam kajian pengembangan berikutnya.

H. Definisi Istilah

1. Secara Konseptual

a. Pengembangan

Penelitian atau pengembangan (*Research and Development*) (R&D) merupakan metode yang digunakan dalam membuat produk dan dapat menentukan dampak dari penggunaan produk tersebut. Dengan begitu metode penelitian ini merupakan penelitian yang digunakan dalam bidang pendidikan yang telah diwujudkan oleh Nana Syaodih, yaitu penelitian dan pengembangan atau (*Research and Development*) sebagai metode penelitian yang sangat efektif untuk meningkatkan praktik pembelajaran.⁷

b. Media Animasi

Media animasi merupakan media yang berupa gambar bergerak yang disertai dengan suara selain itu juga merupakan media perkembangan IPTEK. Penggunaan media animasi tidak lepas dari alat bantu yang berupa komputer maupun elektronik lainnya yang dapat mengakses media animasi.

c. Materi Letak dan Luas Indonesia

Materi letak dan luas Indonesia diambil dari buku IPS kelas VII SMP/MTs Edisi 2017 Revisi 2016 kurikulum 2013 dan internet. Materi ini berisi tentang letak dan luas Indonesia beserta batas-batas wilayah Indonesia. Pada materi ini siswa dapat mengetahui letak dan luas Indonesia dan dapat melihat dimana

⁷ Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008)

posisi Indonesia yang berada di wilayah beriklim tropis. Tujuan dari pendidikan materi ini adalah siswa mampu untuk mendeskripsikan letak dan luas Indonesia beserta batas-batas wilayah Indonesia.

2. Secara Operasional

Berdasarkan dari judul di atas “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Materi Letak dan Luas Indonesia Siswa Kelas VII di MTsN 1 Kota Blitar” diharapkan siswa dapat memahami pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik berupa media animasi agar dalam proses pembelajaran IPS tidak membosankan dan menyenangkan.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika dalam penulisan penelitian ini memuat isi yang menyajikan tahap-tahap dalam pembahasan agar pembaca mudah untuk memahaminya. Berikut merupakan sistematika pembahasan pada penelitian ini :

1. Bagian Awal

Bab awal meliputi : lembar cover skripsi, lembar judul, lembar persetujuan pembimbing, lembar pengesahan, lembar prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar bagan, daftar lampiran, daftar isi, abstrak 3 bahasa.

2. Bagian Inti

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini meliputi : Latar belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Masalah, Spesifikasi Produk yang Diharapkan, Kegunaan Penelitian, Pentingnya

Pengembangan, Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, Definisi Istilah, Sistematika Pembahasan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini meliputi : Deskripsi Teori, Penelitian Terdahulu, Blueprint.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini meliputi : Metode Pengembangan, Prosedur Pengembangan, Subjek Uji Coba Produk, Jenis Data, Instrumen Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data.

BAB IV : PROSES PENGEMBANGAN PRODUK

Bab ini meliputi : Deskripsi Pengembangan Produk, Penyajian Data Penelitian, Deskripsi Hasil Uji Coba Lapangan.

BAB V : PEMBAHASAN

Bab ini meliputi : Analisis Temuan Penelitian, Analisis Data, Dampak Dari Penggunaan Media

BAB VI : PENUTUP

Bab ini meliputi : Kesimpulan dan Saran

3. Bagian Akhir

Bab akhir meliputi : Daftar Isi dan Lampiran-lampiran yang terkait dengan pelaksanaan penelitian dan pengembangan.