

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan siswa untuk mencari sebuah ilmu atau pengetahuan sebagai bekal dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran sangat diperlukan oleh setiap siswa dalam mengembangkan ilmu dan pengetahuan mereka masing-masing.¹ Dalam proses pembelajaran tentunya melibatkan pendidik dan siswa dalam pelaksanaannya. Untuk melakukan proses pembelajaran tentunya membutuhkan sebuah media sebagai alat bantu agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Perkembangan media pembelajaran saat ini yang semakin canggih membantu peserta didik dalam mengatasi kesulitan memahami materi pembelajaran akan terasa semakin mudah dengan menggunakan sebuah media pembelajaran. Apalagi pembelajaran yang dilakukan saat ini kebanyakan menggunakan sebuah media pembelajaran untuk mempermudah dalam penyampaian sebuah materi pembelajaran.

Media video animasi dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran jika di gunakan dengan tepat untuk mempermudah

¹ Tutik Rachmawati, Daryanto: *supervisi pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2015), hal 139

penyampaian materi.² Video animasi yang disusun dengan baik menggunakan berbagai objek gambar yang dijadikan seolah-olah hidup ataupun berbagai tulisan yang bisa bergerak pada video pembelajaran tersebut. Agar dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh pendidik dan bisa diterapkan secara penuh dalam kegiatan pembelajaran yang maksimal. Pembelajaran video animasi bukanlah sebagai pelengkap sebuah media pembelajaran yang ada tetapi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang penting dalam kegiatan pembelajaran peserta didik yang lebih maju.

Pada zaman sekarang perkembangan teknologi yang semakin canggih. Telah membawa pengaruh besar terhadap bidang pendidikan dan pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran. Dalam era saat ini dengan semakin menyebar luasnya jaringan internet dapat dijadikan alat bantu dalam pembelajaran oleh siswa, mereka bisa belajar kapan dan dimana saja dengan lebih luas lagi misalnya, dengan berbagai fasilitas seperti email, chatting, e-book, e-library dan yang lainnya.³ Siswa bisa melakukan tukar sebuah informasi tanpa harus bertemu langsung. Karena semua informasi yang ingin mereka dapatkan dengan mudah dan cepat dengan adanya internet.

Motivasi peneliti dalam mengembangkan media dengan cara lebih berinovasi dalam pembuatan media untuk dijadikan sebagai alat guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa yaitu menggunakan

² Munir, *Multimedia: konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hal 318

³ Amin Akbar dkk, *Tantangan dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia*, (Universitas PGRI Palembang, Prosiding Seminar Nasional, 2019), hal 19

Sebuah media berupa video animasi agar siswa dapat belajar dengan mudah dan bisa dibuka sesuai dengan jadwal yang diberikan guru kepada siswa untuk membantunya dalam belajar dengan adanya internet akan semakin mempermudah siswa dalam membuka media video animasi tersebut. Menurut Sardirman memberikan dukungan dalam pembelajaran merupakan peranan penting sebagai penumbuh gairah dalam diri setiap individu, serta memunculkan perasaan penggerak semangat dan banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar sehari-hari.⁴ Dengan adanya motivasi tersebut harapan dan kebutuhan siswa dalam memahami materi yang sebelumnya tidak dapat dipahami hanya dalam bentuk tulisan kemudian didukung dengan media animasi agar siswa dapat memahaminya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan materi latar belakang ilmu sosial tentang persebaran hewan dan tumbuhan di Indonesia untuk mengembangkan media pembelajaran.

Di Indonesia, perlu dikembangkan sebuah media tentang materi pembelajaran persebaran hewan dan tumbuhan karena kurangnya alat peraga seperti contoh pembagian hewan dan tumbuhan yang bersumber secara visual saja mengakibatkan memaksa siswa untuk berimajinasi ketika guru menjelaskan. Guru yang menggunakan media power point untuk dijadikan media pembelajaran itupun dirasa kurang kreatif dan inovatif dalam menciptakan dan membuat sebuah media. Peneliti mencoba membuat sumber belajar yang sesuai dengan buku dan data, fakta terkini, termasuk informasi menarik tentang persebaran hewan dan tumbuhan di Indonesia, yang dapat

⁴ Keke T Artinang, *Minat dan motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, (Jurnal Pendidikan Penabur, 7(10), hal 11-12

memotivasi siswa untuk lebih ceria dalam belajar dan dapat mengikuti pembelajaran sesuai yang diharapkan. Bahwa pemahaman dan hasil belajar akan meningkat ketika guru menjelaskan pembelajaran melalui media animasi yang dibuat oleh peneliti.

Di Indonesia saat ini yang masih dalam kendala masa pandemic yaitu virus covid 19 akibat terjadinya pandemic ini menghentikan semua aktivitas karena adanya virus ini. Berbagai peraturan dan kebijakan yang dilakukan oleh pemerintah untuk dapat mencegah penyebaran virus covid 19 yang terjadi di berbagai bidang terutama bidang pendidikan. Menurut surat edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 pembatasan sosial berskala besar bahkan kegiatan belajar mengajar disekolah pun juga tidak diperbolehkan dilakukan secara bertatap muka melainkan secara online.⁵ dalam kondisi seperti ini merupakan rintangan bagi pengajar untuk meningkatkan kemampuan dalam mengajar agar tetap berjalan secara efektif walaupun proses belajar mengajar dilakukan secara online atau daring. Selama masa pandemi covid-19 yang mengharuskan untuk belajar di rumah merupakan jalan keluar agar pembelajaran sekolah tetap berjalan terus. Pembelajaran online merupakan salah satu cara untuk menyalurkan ilmu, pengetahuan menggunakan media ajar yang telah di rancang oleh guru. Media tersebut bisa berupa bentuk video, audio, gambar, teks dan lainnya. Pada tingkat sekolah menggunakan berbagai media dalam pembelajaran yang berbeda-beda.

⁵ Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020, Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid 19) (online) (<https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/>), diakses 02 mei 2021 jam 10.00 wib).

Hasil observasi terkait media melalui youtube. Vidio tentang persebaran flora dan fauna di Indonesia, sekitar 30 lebih vidio yang saya temui. Dari masing-masing vidio tersebut sama-sama memaparkan materi sangat jelas dan menarik. saya lihat dari beberapa komentarpun memberikan pendapat yang positif pada setiap vidio tersebut. materi yang disampaikan juga sesuai dengan buku paket yang ada, tetapi ada beberapa vidio yang di tujukan untuk siswa tingkat SMP, SD dan juga tingkat MI. Sedangkan media yang saya gunakan sekilas sama dengan vidio yang ada di youtube untuk tingkat SMP dan isinya sesuai dengan buku paket pembelajaran IPS materi persebaran flora dan fauna di Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 15 April 2021 dan pada tanggal 10 April 2021, diperoleh informasi melalui sebuah wawancara bersama guru kelas VII mata pelajaran IPS di SMPN 2 Ngantru Tulungagung yang bernama Ibu Sri Suwarti, S. Pd. Didalam kelas 7 yang terdapat 2 kelas dan masih-masih kelas berjumlah sebanyak 32 siswa. Di dalam pembelajaran ips dari pengamatan saja sekitar hampir 50% siswa mengalami kesulitan didalam pembelajaran IPS. Walaupun sekarang sudah diterapkan masuk pembelajaran disekolah tetapi hanya sebagian siswa dalam kelas yang bisa masuk mengikuti pembelajaran dikelas atau disebut dengan sistem pembelajaran bergilir.

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS di SMPN 2 Ngantru Tulungagung masih menggunakan WAG saja. Dengan cara mengirim cuplikan vidio, atau materi pembelajaran disertai tugas nya

yang dikirim di grup WA kelas. Oleh karena itu siswa yang sedang belajar secara daring di grup kelas tersebut tidak aktif bahkan ada yang tidak menganggap penting tugas pelajaran tersebut. Yang aktif hanya sekitar 40% saja sisanya hanya menyimak dan kurang aktif. Di SMPN 2 Ngantru Tulungagung dirasa perlu dalam penambahan media untuk menunjang pembelajaran IPS. Salah satunya media video animasi, Karena media video animasi tersebut bisa diakses oleh siswa kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan telepon seluler mereka masing-masing. Didalam video tersebut berisi materi, kuis-kuis, gambar-gambar yang disusun sedemikian rupa agar mudah dipahami dan terlihat menarik untuk dipelajari siswa agar mempermudah dalam mengikuti pembelajaran IPS kelas VII SMPN 2 Ngantru Tulungagung.⁶

Kesimpulan bahwa pengembangan media video animasi merupakan salah satu media yang sangat diperlukan oleh siswa dalam membantu kegiatan pembelajaran dikarenakan pembelajaran era sekarang sudah dilengkapi dengan internet yang membuat siswa lebih tertarik dan menyukai proses pembelajaran. Siswa juga akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan pendidik terutama materi persebaran hewan dan tumbuhan di Indonesia. Maka peneliti mengambil judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Materi Persebaran Hewan Dan Tumbuhan Di Indonesia Kelas VII SMPN 2 NGANTRU TULUNGAGUNG*".

⁶ Hasil wawancara dengan Ibu Sri Suwartiselaku guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 2 NGANTRU tanggal 5 dan 10 april 2021.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah-masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran animasi materi persebaran hewan dan tumbuhan di Indonesia untuk siswa kelas VII SMPN 2 Ngantru Tulungagung tahun 2021/2022 ?
2. Bagaimana validitas , kepraktisan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran animasi materi persebaran hewan dan tumbuhan di Indonesia untuk siswa kelas VII SMPN 2 Ngantru Tulungagung tahun 2021/2022 ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Merancang dan membuat media pembelajaran animasi persebaran hewan dan tumbuhan di Indonesia untuk siswa kelas VII SMPN 2 Ngantru Tulungagung tahun 2021/2022
2. Mengetahui validitas , kepraktisan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran animasi materi persebaran hewan dan tumbuhan di Indonesia untuk siswa kelas VII SMPN 2 Ngantru Tulungagung tahun 2021/2022

D. Spesifikasi Produk

Tujuan dari studi pengembangan ini adalah untuk menghasilkan materi edukasi berupa media video animasi. Media ini melayani siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi persebaran hewan dan tumbuhan di Indonesia kelas VII SMPN 2 Ngantru Tulungagung. Spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu:

- 1) Media pembelajaran video animasi yang berisi tentang persebaran hewan dan tumbuhan di Indonesia kelas VII SMPN 2 Ngantru Tulungagung
- 2) Media video animasi ini berdurasi 15 menit
- 3) Media pembelajaran bagian persebaran hewan dikelompokkan menjadi 2 bagian yaitu Indo-Malayan dan Indo Australian. Didalamnya menjelaskan ciri-ciri, karakteristik, dan menjelaskan contoh gambar hewan yang ada di Indonesia.
- 4) Media pembelajaran bagian persebaran tumbuhan dibedakan melalui garis wallace dan juga garis weber. Menjelaskan ciri-ciri, karakteristik, keunikan tumbuhan yang ada di Indonesia beserta contoh gambarnya.
- 5) Desain media pembelajaran ini menggunakan gambar kartun animasi, audio dan teks bergerak
- 6) Media video dalam bentuk soft file yang bisa diakses di Youtube untuk para pendidik IPS tingkat SMP/Mts dan dilengkapi dengan hard filenya.

- 7) Produk akhir media ini berupa media pembelajar video animasi yang di upload di youtube yang dapat di akses secara online di android siswa dengan membagikan linknya.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritis

- a. Memberikan alternatif berupa media pembelajaran yang lebih serbaguna seperti pembelajaran di kelas IPS bagi siswa tentang persebaran hewan dan tumbuhan di Indonesia kelas VII SMPN 2 Ngantru Tulungagung
- b. Meningkatkan informasi dan mempermudah pembelajaran persebaran hewan dan tumbuhan di Indonesia dalam kelas IPS bagi siswa kelas VII SMPN 2 Ngantru Tulungagung

2. Secara praktis

- a. Bagi lembaga

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi lembaga yang meliputi kepala sekolah, guru, dan siswa. Dapat dijadikan sebagai bahan masukan atau evaluasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran, sekolah diharapkan dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti alat peraga atau alat bantu lainnya untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Sehingga dapat membantu guru dalam mengajar pembelajaran IPS menggunakan media yang menarik sehingga memotivasi siswa dalam belajar agar para siswa menjadi lebih tertarik dan membuat mereka suka

dalam pembelajaran dan tidak mudah gampang bosan dan jenuh ketika pembelajaran IPS

b. Bagi peneliti

Mengetahui bagaimana proses proses pembuatan media ajar video animasi Sebagai salah satu alat untuk mempermudah pembelajaran pada bidang pendidikan dan dapat menjadi referensi ilmiah dalam penelitian pengembangan yang serupa

c. Peneliti lain

Dapat memberikan pengalaman yang baru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbasis video animasi agar dapat dijadikan sebagai referensi untuk peneliti lainnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi pada penelitian dan pengembangan sebuah media sebagai pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi persebaran hewan dan tumbuhan di Indonesia berbasis video animasi menggunakan sebuah pendekatan kontekstual ini adalah :

1. Asumsi Pengembangan

- a. Pengantar Pembelajaran merupakan solusi dari memecahkan sebuah masalah pada bidang pendidikan yang bisa meningkatkan keefektifan dan keefisien dalam penggunaan bahan ajar.
- b. Pengembangan pengantar pembelajaran menggunakan Model Dick & Carey merupakan model yang cocok pada sebuah pengembangan bahan ajar, karena memiliki aturan yang tersusun dan disamakan dengan

kebutuhan peserta didik dalam menggunakan dan memanfaatkan bahan ajar.

- c. Penyusunan pengantar pembelajaran yang dikemas dengan menarik baik dari segi bahasa yang digunakan, bentuk tulisan, pemakaian warna-warna yang sesai, penerapan foto dan gambar yang cocok dengan karakteristik peserta didik dan karakteristik mata pelajaran, sehingga bisa meningkatkan motivasi belajar.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengantar Pembelajaran ini hanya digunakan untuk peserta didik kelas VII di SMPN 2 NGANTRU dan dibatasi hanya pada mata pelajaran IPS. Seumpama dipergunakan pada sekolah lain, maka diperlukan adanya penyesuaian lebih lanjut.
- b. Pengembangan pengantar pembelajaran tersebut menerapkan Model Dick & Carey. Pada proses pengembangannya dengan menggunakan Model Dick & Carey terbatas sampai tahap evaluasi formatif dan merevisi pengembangan.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan laporan penelitian meliputi isi yang menjelaskan alur pembahasan untuk memudahkan pembaca laporan. Sistematika pembahasan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pendahuluan Bab pertama

Bab ini meliputi: lembar cover skripsi, lembar judul, lembar persetujuan pembimbing, lembar pengesahan, lembar

pernyataan keaslian, lembar motto, lembar kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, daftar gambar dan abstrak.

2. Bagian Inti

Bab I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi : Latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, spesifikasi produk, kegunaan penelitian, asumsi dan keterbatasan penelitian, sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini meliputi : kajian teoritis, karakteristik materi / pelajaran geografi, karakteristik video persebaran hewan dan tumbuhan di Indonesia, analisis materi terhadap media, analisis materi terhadap media, model pengembangan, penelitian terdahulu, Blueprint/ kerangka pembuatan produk.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini meliputi : metode penelitian dan pengembangan. Prosedur pengembangan, desain uji coba, jenis dan pengambilan data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini meliputi : deskripsi data mencakup deksripsi hasil penelitian dan pengebangan, uji validitas ahli, implementasi, evaluasi.

BAB V PEMBAHASAN

Bab ini meliputi : penyajian data penelitian mencakup tingkat kevalidan, tingkat kepraktisan, validasi konstruk, keberhasilan penggunaan media, tingkat keefektifan.

BAB VI PENUTUP

Bab ini meliputi : kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir

Pada bagian ini meliputi daftar rujukkan dan lampiran-lampiran yang menyangkut penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan.