

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengembangan media pembelajaran animasi ini diselingi dengan animasi-animasi yang menarik bagi siswa. Pemilihan warna dan desain background disesuaikan dengan perkembangan siswa. Peneliti tidak hanya memperhatikan warna desain, tetapi juga pilihan font. dan warna yang digunakan. Media pembelajaran animasi meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Animasi adalah kegiatan menerangi atau menggerakkan benda mati (gambar) seolah-olah hidup, yang membangkitkan motivasi karena dapat menjelaskan konsep dan proses yang sulit dijelaskan di media lain. Jadi, pengguna (siswa) dapat berfungsi dalam proses pembelajaran. Seorang guru menyampaikan proses pembelajaran menggunakan strategi yang tepat agar mempermudah untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut yang efektif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa itu sendiri sehingga siswa tersebut dapat memperoleh hasil akhir belajar secara maksimal. Dalam kegiatan pembelajaran seorang guru dapat menggunakan suatu strategi atau disebut pendekatan yang tepat bagi

siswa agar materi yang disampaikan guru dapat diterima siswa dengan baik.¹

Menggunakan media pembelajaran animasi membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Tren positif penggunaan media pembelajaran animasi adalah media animasi dapat menyampaikan konsep secara visual, animasi digital dapat dengan mudah menarik perhatian siswa, animasi digital juga dapat mempermudah pembelajaran secara online. Yang dapat dilakukan adalah animasi dapat memberikan media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menyenangkan. untuk menarik perhatian. Menggunakan media animasi memudahkan siswa dalam menerapkan konsep. Ada juga tren negatif dalam penggunaan media pembelajaran animasi. Artinya diperlukan peralatan khusus, bahan dan bahan untuk animasi sulit diubah sewaktu-waktu, dan informasi yang membingungkan tentangnya menyulitkan untuk menambah perhatian siswa. Anda mendapatkannya ketika Anda menggunakannya dengan benar.

Menurut Maryono teknologi bermakna perkembangan dan penerapan berbagai peralatan atau system untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang dihadapi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Bahasa sehari-hari, kata teknologi berdekatan dengan artinya istilah tata

¹ Dedi Irawan Zebua, *Pengaruh Pendekatan Konstektual Terhadap Hasil Belajar pada mata pelajaran Ekonomi Kelas VIII di SMP Negeri 1 Moro'o*, Didaktik, Vol 13 No 2 Oktober 2019, hal 1

cara.² Kemajuan teknologi saat ini memiliki banyak keuntungan terutama dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi memiliki beberapa keunggulan. Artinya pembelajaran menjadi lebih efisien dan memukau, informasi dapat disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran animasi, penggunaan waktu lebih efisien, dan tercipta suasana baru dalam proses pembelajaran..

Pendidikan teknologi informasi mempengaruhi berbagai materi pembelajaran yang digunakan di sekolah. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu dikembangkan materi pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi, terutama yang berbasis perangkat mobile seperti ponsel dan tablet. Teknologi ini juga dapat membuatnya lebih global dan dapat diakses oleh semua lapisan masyarakat. Setiap proses pembelajaran guru pasti membutuhkan media pembelajaran maupun bahan belajar. Bahan ajar dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar baik dalam pembelajaran kelompok maupun pembelajaran individu. Hal ini bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran dirumah hal tersebut mempermudah guru dalam memberikan materi yang dipelajari siswa dirumah secara mandiri.³

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia di Indonesia telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan termasuk pendidikan. Lembaga

² Y. maryono B. Patmi Istiana, *Teknologi Informasi dan Komunikasi 1 SMP Kelas VII*, (Bogor:Quadra 2008),3

³ Undang Rosidin, *Pengembangan Modul Pembelajaran IPA berbasis Karakter Materi Kalor SMP Kelas VII Bandar Lampung*, Vol 1 No 1 2014, hal. 3

pendidikan menuntut agar proses pembelajaran dilakukan secara online. Di sana, siswa harus belajar dan guru harus tetap mengajar meski siswa di rumah. Akibatnya, pendidik menggunakan media cetak tebal (online) untuk membentuk pembelajaran. Hal ini sejalan dengan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan di Masa Darurat Pandemi Covid-19. Berbagai upaya telah kami lakukan agar kegiatan tetap berjalan tanpa tatap muka. Teknologi khususnya internet, smartphone dan laptop kini banyak digunakan untuk mendukung pembelajaran jarak jauh.⁴ Mengembangkan konsep siswa. Pembelajaran yang berani harus efektif digunakan sebagai solusi agar kegiatan belajar mengajar dapat tetap berjalan dalam situasi dimana pembelajaran tatap muka di kelas tidak memungkinkan.

Bahan ajar adalah perantara yang digunakan dalam proses alat ajar bagi guru dan penyampai sumber belajar kepada penerima (peserta didik) pesan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu mendukung guru yang memiliki kekurangan dalam memberikan materi pembelajaran. Media pembelajaran memungkinkan guru untuk memaksimalkan jumlah materi pembelajaran yang tersedia. Media pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan dengan baik membantu

⁴ Rizqon Halal Syah Aji, *Dampak Covid 19 pada pendidikan di Indonesia : sekolah, keterampilan, dan proses pembelajaran*, jurnal Sosial dan Budaya Syar'I FSH UIN Syarif Hidayatullah. Jakarta Vol 7 No 5 2020 ISSN : 395402, hal. 3

guru mengajar dan memotivasi siswa untuk belajar. Secara garis besar, media pembelajaran dipahami sebagai sarana penyampaian, materi pendidikan, alat bantu guru, pembawa, sumber belajar dan alat untuk membantu siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses belajarnya. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah media yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa guna memperlancar proses pembelajaran yang efektif dan efisien serta meningkatkan prestasi siswa.

Menurut Sardiman (2018:75) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Menurut Reiber (1994) animasi bersal dari Bahasa latin yaitu "anima" yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga bersal dari kata animastion yang berasal dari kata dasar to anime didalam kamus Indonesia inggris berarti menghidupkan. Dan secara umum Animasi adalah kegiatan menggerakkan atau memindahkan benda mati. Benda mati diberkahi dengan dinamisme, kekuatan, gairah, dan emosi yang menghidupkannya. Animasi dapat diartikan sebagai gambar yang berisi objek yang tampak hidup, yang disebabkan oleh kumpulan gambar yang ditampilkan secara berkala dan bergantian. Objek dalam gambar dapat

berupa teks, bentuk objek, warna, atau efek khusus. Penggunaan animasi yang tepat dapat menarik perhatian siswa Anda.⁵

Proses belajar membutuhkan kesempatan belajar. Dengan kata lain, media yang digunakan guru harus relevan dengan tujuan pembelajarannya. Hal ini dapat menginspirasi dan mendorong motivasi siswa untuk belajar guna mencapai keberhasilan belajar. Faktor motivasi menjadi kunci utama. Guru memiliki tugas dan tanggung jawab yang erat kaitannya dengan kemampuannya memotivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Keberhasilan seorang siswa dalam menghadapi suatu mata pelajaran dapat dilihat dari motivasi belajarnya. Hasil belajar akan optimal bila motivasi belajar hadir. Di sisi lain, siswa mengalami kebosanan jika terus menerus dimotivasi.

Alasan utama dalam mengembangkan media pembelajaran animasi yaitu Menurut yang saya lihat ketika mencari di youtube dengan judul yang sama yang keluar sebanyak 20 media, menurut yang saya lihat dan keterangan sudah sesuai dengan apa yang mereka buat , media saya sudah sesuai dengan buku. berdasarkan obsevasi di youtube sudah sesuai dengan judul saya.

Berdasarkan pada data pra observasi yang dilakukan pada tanggal 25 Maret 2021 dengan guru IPS SMP Negeri 1 Ngantru bu Endang

⁵ Rona Guines Purnasiwi, *Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D "Kerusakan Lingkungan" Dengan Teknik Masking*, Jurnal Ilmiah DASI Vol. 14 No. 04 Desember 2013, hlm. 54-57

Sulistiyani M. Pd. Ditemukan bahwa guru masih bersifat sederhana dengan menggunakan sumber belajar berupa, google dan buku paket jarang menggunakan media lain mengingat proses pembelajaran dilakukan secara daring atau online.⁶ Dalam proses pembelajaran selain dari buku lks yang diberikan guru kepada peserta didik juga google untuk mencari informasi guru juga mementingkan modul sebagai pembelajaran. Buku paket merupakan sumber belajar yang wajib dilakukan oleh guru yang berasal dari sekolah. Walaupun siswa dibekali dengan buku LKS tetapi masih banyak siswa yang mengabaikan buku LKS sebagai sumber belajar, lebih memilih cara cepat mencari jawaban yaitu dengan menggunakan google.⁷

Berdasarkan data diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi pada Materi Globalisasi kelas IX SMP Negeri 1 Ngantru”

B. Fokus Pengembangan

- a. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran animasi pada materi globalisasi untuk siswa kelas IX SMPN 1 Ngantru?
- b. Bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pengguna media pembelajaran animasi materi Globalisasi untuk siswa kelas IX SMPN 1 Ngantru?

C. Tujuan Pengembangan

⁶ Wawancara Bersama narasumber bu Endang Sulistiowati guru IPS SMPN 1 NGANTRU, pada tgl 25 maret 2021

⁷ Wawancara Bersama narasumber siswa siswa kelas IX smpn 1 ngantru pada tgl 7 april 2021

- a. Mengembangkan media pembelajaran berbasis Android pada materi globalisasi untuk siswa kelas IX.
- b. Mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pengguna media pembelajaran animasi materi Globalisasi untuk siswa kelas IX.

D. Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar berupa media pembelajaran animasi. Media ini berfungsi untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Globalisasi kelas IX SMPN 1 NGANTRU Tulungagung. Spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu :

- a. Media pembelajaran berupa media yang terdiri dari materi dan soal evaluasi tentang materi IPS Globalisasi kelas IX.
- b. Media pembelajaran menjelaskan tentang pengertian Globalisasi, bentuk-bentuk globalisasi, dampak positif dan negatif globalisasi, dan Upaya menghadapi globalisasi dan media animasi berdurasi maksimal 15 menit.
- c. Desain media pembelajaran ini menggunakan gambar kartun animasi, audio dan teks berjalan, di desain dalam bentuk hardfile dan softfile.
- d. Produk akhir media ini berupa media pembelajaran video animasi yang diupload di youtube dan dapat diakses secara online pada android atau PC.

E. Penting Pengembangan

Hasil pengembangan media pembelajaran animasi pada pelajaran IPS terpadu dalam materi Globalisasi siswa SMP Negeri 1 Ngantru diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut :

1. Teoritis

- a. Memberikan alternatif berupa media pembelajaran yang lebih bervariasi sebagai sarana belajar siswa pada pelajaran IPS materi Globalisasi kelas IX SMPN 1 NGANTRU Tulungagung
- b. Menambah wawasan dan mempermudah siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Globalisasi kelas IX SMPN 1NGANTRU.

2. Praktis

- a. Bagi guru

Hasil dari penelitian ini mampu memberikan manfaat kepada guru dalam pembelajaran IPS, dan juga bisa dijadikan alat bantu dalam mengajar mata pelajaran IPS, dan juga bisa dijadikan alat bantu dalam mengajar mata pelajaran IPS materi globalisasi dan sebagai media pembelajaran yang menarik sehingga bisa merangsang pemahaman siswa dalam menggunakan media animasi ini.

- b. Bagi peserta didik

Hasil dari penelitian membuat pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga menjadikan peserta didik tidak bosan dalam pembelajaran IPS.

- c. Bagi sekolah

Diharapkan dilakukannya penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan atau evaluasi didalam proses pembelajaran agar dapat membantu keefektifan pada pembelaran, sekolah diharapkan dapat menggunakan tekknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga atau media lainnya untuk menunjang pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

d. Bagi peneliti

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

e. Peneliti lain

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

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pada penelitian dan pengembangan sebuah media sebagai pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Globalisasi berbasis vidio 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 sesuai dengan video, penerapan foto dan gambar yang cocok dengan karakteristik peserta didik dan karakteristik mata pelajaran, sehingga bisa menumbuhkan semangat belajar siswa.
2. Keterbatasan Pengembangan
- a. Pengantar Pembelajaran ini hanya digunakan untuk peserta didik kelas IX di SMPN 1 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. Penegasan Istilah

1. Pengembangan

Penelitian atau pengembangan Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan agar bisa menghasilkan sebuah produk dan untuk mengetahui dampak penggunaan produk itu sendiri. Model penelitian ini merupakan penelitian yang bersumber pada produk dalam bidang Pendidikan seperti yang diungkapkan oleh Nana Syaodah yaitu penelitian pengembangan atau Research an Development merupakan sebuah cara atau metode penelitian yang sangat ampuh dalam perbaikan praktik pembelajaran.

2. Media Animasi

Media animasi menurut (zanaifes) mengemukakan bahwa media animasi adalah media pembelajaran yang berupa media animasi yang dilengkapi dengan audio dan gambar yang bergerak. Media animasi ini sangat beraneka ragam media animasi ini dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi lainnya. Walaupun terdapat beberapa pengertian media animasi yang sama dan berbeda, namun hal tersebut dapat membantu peneliti menambah wawasan yang luas tentang pengertian media animasi.

3. Materi Globalisasi

Globalisasi adalah suatu proses sosial yang didalamnya kendala geografi terhadap pengaturan sosial dan budaya menjadi surut dan manusia menjadi semakin sadar bahwa pengaturan tersebut menjadi semakin surut.

Globalisasi menjadikan seluruh bangsa dan negara didunia semakin terkait, mewujudkan satu tatanan kehidupan baru dengan meniadakan batas geografis, ekonomi, sosial, dan budaya. Selain itu globalisasi mengubah dunia menjadi satu kesatuan yang terwujud dalam bentuk keterkaitan antarbangsa dan antar manusia.