

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi begitu cepat dan kemajuannya yang begitu pesat tidak bisa dihindarkan. Perangkat teknologi seperti komputer, gadget seluler, dan internet sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan menggunakan teknologi itu bukan lagi barang mewah bagi kita, tetapi suatu keharusan. Perkembangan TIK yang cepat berpengaruh besar terhadap semua bidang kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan<sup>1</sup>. Tingkat pertumbuhan pengguna teknologi informasi dan internet menunjukkan angka yang sangat fantastik, bahkan internet telah menjadi bagian kebutuhan dalam sebuah rumah tangga dan satuan pendidikan. Fenomena ini menunjukkan bahwa 5- 10 tahun yang akan datang teknologi informasi akan menguasai sebagian besar pola belajar peserta didik kita. Teknologi Informasi dan internet sudah merasuk ke dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bidang pendidikan. Saat ini internet bukan lagi menjadi barang “lux” lagi, bahkan sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam aktivitas sehari-hari, baik

---

<sup>1</sup>. Abidin, Yunus. (2016). *Revitalisasi Penilaian Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Multiliterasi Abad ke-21*. Bandung: Refika Aditama, hal.1 (Online) tersedia di : <https://lpmpsumsel.kemdikbud.go.id/site/blog/2020/06/17/hambatan-utama-penggunaan-tik-dalam-pembelajaran-dan-strategi-mengatasinya/> (diakses 5 September 2021 : pukul 08.41)

sebagai pelajar, mahasiswa, bahkan bagi para pebisnis. Pelajar dan mahasiswa memanfaatkan internet sebagai salah satu sumber belajar (learning resources)<sup>2</sup>.

Berbagai macam inovasi dalam proses pembelajaran dilakukan agar senantiasa meningkatkan kualitas maupun kuantitas dalam sector pendidikan sehingga guru atau pendidik dituntut untuk lebih inovatif untuk mendorong kemandirian siswa dalam belajar karena seorang pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM)<sup>3</sup>. Oleh sebab itu, pelaksanaan pendidikan harus sesuai dengan perencanaan yang matang agar hasil yang di peroleh sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini telah tercantum dalam UUSPN No.20 Tahun 2003 Pasal 1 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya”<sup>4</sup>.

Penyelenggaraan sistem pendidikan mengalami transformasi dalam berbagai lini kegiatan, termasuk kegiatan pembelajaran yang seluruhnya terpaksa berlangsung secara online. Kajian ini menegaskan bahwa setiap unsur yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran mengalami ketidaksiapan terhadap perubahan spontan di masa pandemi Covid-19. Pelaksanaan sistem pembelajaran

---

<sup>2</sup> . Bambang Warsita, Jurnal Teknodik “Landasan Teori Dan Teknologi Informasi Dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran” Vol. XV, Nomor 1, Juli 2011. (diakses 5 September 2021: 08.59)

<sup>3</sup> . Bastiar Ismail Adhkar (2016). Skripsi Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Labschool Unnes. Semarang :UNNES, hal.1 (Online) tersedia di : <http://lib.unnes.ac.id/24027/1/1102411080.pdf> (diakses 10 September 2021 :Pukul 21.11)

<sup>4</sup> .Ibid hal.2

pada satuan pendidikan mengalami perubahan bentuk operasional yang digeneralisasi melalui kebijakan pembelajaran dan mengikut pada kebijakan sosial, yaitu instruksi *social distancing* hingga berujung pada himbauan *lockdown*.

Respon masyarakat terhadap kebijakan tersebut sangat variatif, pada awalnya terbatas pada kondisi sensitisasi, menurut Hebb kondisi ini dapat membuat setiap individu akan lebih responsif terhadap aspek tertentu pada lingkungan. Aspek tersebut adalah perubahan yang dilahirkan oleh pembatasan sosial tersebut. Pembelajaran “daring” sebagai pilihan tunggal dalam kondisi pencegahan penyebaran covid 19 memberi warna khusus pada masa perjuangan melawan virus ini. Bahkan bentuk pembelajaran ini juga dapat dimaknai pembatasan akses pendidikan.

Pendidikan yang lumrah berlangsung dengan interaksi langsung antar unsur (pendidik dan tenaga kependidikan dan peserta didik) beralih menjadi pembelajaran interaksi tidak langsung. Pembatasan interaksi langsung dalam pendidikan terkadang terjadi pada situasi tertentu namun tidak dalam rangka pembatasan sosial seperti yang masyarakat jalani sebagai upaya pencegahan penyebaran virus. Pembatasan ini membawa dampak positif dan negatif dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Pembatasan sosial memberi dampak pada kebijakan penyelenggaraan pendidikan, pembelajaran harus diupayakan tetap berlangsung dengan berbagai konsekuensi yang ditimbulkan.

Hal ini sangat berpengaruh pada masa adaptasi akibat perubahan mekanisme dan sistem pembelajaran tersebut. dampak positif dapat dimaknai dari kondisi praktisi pendidikan melaksanakan kegiatan akademik dengan bekerja dari rumah(*work from home*). WFH membuat setiap individu yang melakukan aktivitasnya menjadi lebih mandiri dalam memaksimalkan pemanfaatan teknologi dan informasi. Sebelumnya, tidak semua individu memiliki kebiasaan bekerja berbasis IT, namun kondisi ini membuat mereka bisa lebih terbiasa dan terampil menyelesaikan pekerjaan dengan IT. Betapa tidak, praktisi pendidikan dibenturkan pada kondisi yang memaksa dan mengharuskan mereka menjadi mahir secara instan.

Tenaga pendidik dari semua jenjang usia bisa melebur diri untuk mengenal kemudahan dalam mengajar berbasis IT. Tenaga kependidikan menuntaskan dan merapikan urusan administrasi dengan bantuan IT. Para peserta didik yang pada umumnya adalah generasi milineal semakin bersenyawa dengan kemahiran mereka menyelesaikan kegiatan dan tugas belajar berbasis IT. Hikmah ini menjadi langkah tidak terencana dan di luar dugaan sebagai upaya pengembangan keterampilan dan pengetahuan setiap unsur praktisi pendidikan relevan dengan zaman<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup>. Lily Ulfia, "Dinamika Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19") tersedia di : [http://iainkendari.ac.id/content/detail/dinamika\\_pembelajaran\\_daring\\_pada\\_masa\\_pandemi\\_covid](http://iainkendari.ac.id/content/detail/dinamika_pembelajaran_daring_pada_masa_pandemi_covid) (diakses 5 September 2021, Pukul 09.28)

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mendorong pelaksanaan pembelajaran dari rumah bersifat fleksibel, dengan memperhatikan minat peserta didik dan kondisi masing-masing daerah. Ini menyusul terbitnya Surat Edaran (SE) Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Surat Edaran Nomor 15 tersebut sekaligus memperkuat Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19). Belajar dari rumah sangat krusial, mengingat pentingnya pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat COVID-19, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk COVID-19, mencegah penyebaran dan penularan COVID-19 di satuan pendidikan, serta memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik, dan orangtua.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis

terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa<sup>6</sup>.

Namun kenyataannya di lapangan menurut hasil wawancara dengan pendidik IPS MTsS PSM Rejotangan Ibu Nira Darisatun Nikmah mengatakan bahwa “ dari 22 siswa yang ada di kelas VII yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki memiliki permasalahan dalam Meningkatkan kemampuan penalaran dan komunikasi serta kemandirian belajar yang tidaklah mudah. Hal ini dikarenakan sebagian besar guru masih mengajar dengan cara yang biasa, sehingga proses pembelajaran masih terfokus pada guru dan kurangnya inovasi dalam pembelajaran”. Dari hasil observasi di MTsS PSM Rejotangan masih cenderung menggunakan metode konvensional dan jarang menggunakan strategi pembelajaran yang modern karena ada beberapa factor. Pertama, keterbatasan waktu, guru merasa jika menggunakan metode ceramah

---

<sup>6</sup>. Sofa (2015) “IPS adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial” (Online) tersedia di : <https://eprints.uny.ac.id/9755/1/BAB%201%20-%2007105244017.pdf> (Diakses pada 5 september 2021, Pukul 09.36)

materi yang diberikan akan sampai dengan waktu yang singkat. Kedua, kurangnya sarana dan prasarana di sekolah menjadi penghambat guru mengambil strategi modern. Ketiga, guru sudah merasa nyaman dengan strategi konvensional.

Motivasi yang ditunjukkan siswa pada waktu pembelajaran IPS yang tidak pada tempatnya yaitu siswa lebih suka ribut, berbicara dengan temannya daripada mendengarkan guru, bahkan ada siswa yang tidur pada waktu guru menerangkan sehingga kondisi pembelajaran di kelas kurang kondusif. Multimedia pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi belajar mengajar. Dalam hal ini guru juga diharapkan agar sedapat mungkin memperbanyak pengkajian dan pendalaman konsep dasar ilmu-ilmu sosial untuk menginovasikan materi pembelajaran IPS sehingga proses belajar mengajar akan lebih menarik dan siswa belajar akan lebih antusias. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran IPS ini bisa menggunakan model pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan multimedia ataupun video animasi<sup>7</sup>.

Video animasi ini dapat di akses oleh siswa melalui petunjuk guru dengan menggunakan aplikasi whatsapp, youtube maupun google drive. Manfaat dari penggunaan video animasi untuk pembelajaran yakni dapat

---

<sup>7</sup>. Ibid, hal.3

mempermudah siswa dalam belajar karena materi yang disajikan ditampilkan dengan media yang menarik.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang dipaparkan di atas, maka penelitian ini rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimana pengembangan media video animasi pada pembelajaran IPS kelas VII di MTsS PSM Rejotangan ?
2. Bagaimana dampak dari pembelajaran IPS terpadu yang menggunakan media animasi pada materi jenis pasar dan system pembayaran ?

#### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendapatkan video yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa di MTsS PSM Rejotangan.
2. Untuk mengetahui dampak dari media video animasi pada pelajaran IPS terpadu sub materi jenis pasar dan system pembayaran kelas VII

#### **D. Spesifikasi Produk**

Penelitian pengembangan media video animasi ini bertujuan untuk menambah rencana baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran kelas VII di Madrasah MTsS PSM Rejotangan khususnya dan pendidikan pada umumnya. Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah :

1. Media pembelajaran berupa video animasi dengan aplikasi ipeenk.ame yang berisi tentang materi jenis pasar dan system pembayaran di kelas VII



2. Media video animasi ini bisa diakses oleh siswa dan guru guna memperoleh pengetahuan yang baru pada materi jenis pasar dan system pembayaran kelas VII
3. Media video animasi ini dibuat dalam bentuk soft file (khusus sekolah), dan bisa di akses di youtube maupun drive dan whatsapp melalui link yang digunakan oleh semua kalangan.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil pengembangan media video animasi pada mata pelajaran IPS kelas VII MTsS PSM Rejotangan Tulungagung diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

##### **1. Teoritis**

Secara teoritis dengan adanya pengembangan media pembelajaran dapat menambah wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di MTsS PSM Rejotangan dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

##### **2. Praktis**

1. Bagi peneliti untuk menambah pengetahuan dan kreativitas dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.
2. Bagi peserta didik untuk memahami materi pelajaran karena materi pelajaran dimultimediakan sehingga lebih mudah memahaminya serta

memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

3. Bagi guru dapat dijadikan alternative dalam proses pembelajaran online maupun offline yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

##### **1. Asumsi Media**

Pengembangan berupa media pembelajaran video animasi ini akan memfasilitasi dan memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami materi jenis pasar dan sistem pembayaran

##### **2. Keterbatasan Pengembangan**

Namun pada media ini memiliki keterbatasan yaitu hanya bisa diakses melalui handphone atau computer yang terhubung dengan akses internet

#### **G. Definisi Istilah**

##### **1. Pengembangan**

Penelitian Research and Development merupakan penelitian dengan melakukan pengembangan dan pengujian pada suatu produk untuk menghasilkan berupa produk dan mengetahui hasil dari penggunaan produk tersebut. Menurut Sukmadinata penelitian R&D merupakan suatu proses untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan dari produk yang sudah ada serta bisa dipertanggung

jawabkan. Research and Development saat ini merupakan jenis penelitian yang sedang banyak dikembangkan.

## 2. Media Pembelajaran Video Animasi

Media pembelajaran video merupakan salah satu audio visual yang bisa dirasakan oleh indera pendengaran dan penglihatan. Video merupakan suatu kumpulan-kumpulan atau gabungan gambar elektronis yang disertai dengan suara audio. Animasi merupakan sebuah gambar yang dapat bergerak dengan bantuan teknologi yang memiliki alur cerita tertentu.

## 3. Materi Jenis Pasar dan Sistem Pembayaran

Materi jenis pasar dan sistem pembayaran merupakan materi yang di bahas di buku siswa kelas VII pada jenjang MTs atau SMP kurikulum 2013 dengan mata pelajaran IPS terpadu yang di bahas pada semester genap. Pada materi ini siswa didorong untuk mengetahui jenis pasar dan jenis pembayaran yang dapat digunakan. Tujuan dari pembelajaran ini adalah mendeskripsikan jenis pasar dan sistem pembayaran.