

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Dalam Bab I ini dibahas mengenai hal-hal berikut. (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Manfaat Hasil Pengembangan, (7) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (8) Pentingnya Pengembangan, (9) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, dan (10) Definisi Istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring berkembangnya zaman, di era modern ini kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan begitu pesat. Perkembangan tersebut dapat dirasakan manfaatnya dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Aspek-aspek tersebut salah satu diantaranya adalah aspek pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat menuntut dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dengan perkembangan tersebut guna meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran (Budiman, 2017).

Namun saat ini sistem pendidikan di Indonesia sedang mengalami perubahan, hal ini dikarenakan pandemi Coronavirus Disease-19 (Covid-19) yang tengah menyerang dunia dan berdampak juga pada Indonesia. Kondisi pandemi tidak memungkinkan proses kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara normal (Kemendikbud, 2020). Dalam situasi dan kondisi pandemi seperti sekarang ini, memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan dirasa penting untuk menunjang

pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan peran teknologi, informasi, dan komunikasi yaitu memberikan inovasi-inovasi baru dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan terutama dalam menunjang proses pembelajaran khususnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar (Pasal 1 UU Nomor: 20 Tahun 2003). Dengan dilaksanakannya kegiatan pembelajaran antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dapat mengembangkan potensi diri peserta didik menjadi lebih optimal. Dalam prosesnya, pembelajaran yang ideal memiliki tiga komponen yang harus berkaitan dan saling mendukung. Komponen dalam pembelajaran diantaranya adalah peserta didik, pendidik, dan sumber atau media belajar (Zaki & Islam, 2022). Selain peserta didik dan pendidik, dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangatlah penting.

Menurut Miarso (2004), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk membuat siswa mudah memahami materi pelajaran yang sulit dipahami, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana siswa dapat memahami isi pembelajaran secara optimal (Effendi, dkk., 2020). Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan membuat pembelajaran yang biasanya hanya berpusat pada guru dan buku bacaan kini dapat beralih menjadi pembelajaran yang dipusatkan pada siswa. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran, salah satu diantaranya adalah media pembelajaran video. Media

video terdiri dari perpaduan audio, video, teks, dan animasi.

Animasi adalah sebuah disiplin ilmu yang menggabungkan unsur seni dengan teknologi (Soenyoto dalam Mahardika & Mustadji, 2020). Unsur seni berperan penting dalam menghasilkan gambaran dan ide-ide kreatif, sedangkan teknologi berperan sebagai alat yang memungkinkan merekam dan menghidupkan karya seni tersebut. Di masa kini, penggunaan animasi dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat. Salah satunya adalah animasi dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dan abstrak. Sejalan dengan penelitian Revlinasari, dkk. (2020) bahwa animasi *motion graphics* memiliki keunggulan yaitu mampu menciptakan minat dan motivasi belajar pebelajar, memperjelas hal abstrak dan menyampaikan gambaran lebih nyata. Dalam bentuk video pembelajaran animasi, animasi dapat menjelaskan materi pelajaran dengan interaktif dan menghibur. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan animasi dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis, gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan satu perpaduan Sardiyo (2009). IPS merupakan hasil kombinasi atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, dan politik (Taneo, 2008). Menurut Sumaatmadja (dalam Hidayati, 2008) tujuan pendidikan IPS adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan Negara. Untuk mencapai tujuan IPS tersebut, seorang guru harus

mampu memfasilitasi siswa agar menjadi warga Negara yang baik melalui proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah Karangasem. Diperoleh informasi bahwa karakteristik siswa di SMP Muhammadiyah Karangasem lebih tertarik belajar ketika menggunakan media video pembelajaran. Mahadewi, dkk. (2012:4) menyatakan bahwa video pembelajaran adalah media elektronik yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa dalam proses belajar. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran kurang optimal, sehingga menyebabkan siswa cenderung mudah bosan dalam pembelajaran. Selain itu, minat belajar IPS siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah Karangasem masih tergolong rendah karena belum tersedianya media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa. Peserta didik kurang memperhatikan guru dalam proses pembelajaran. Materi lebih banyak dibanding waktu mengajar yang tersedia, maka dibutuhkan media yang dapat menyajikan materi secara sistematis, ringkas, dan mudah dipahami siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Menurut Susanti, dkk. (2021) media video memiliki kelebihan, yaitu gambar yang disajikan dapat bergerak dan dapat bercerita, sehingga proses penransferan ilmu pengetahuan lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan paparan di atas, untuk mengatasi permasalahan di SMP Muhammadiyah Karangasem tersebut diperlukan media sebagai solusi inovatif dan kreatif. Salah satu media inovatif dan kreatif yang dapat dikembangkan yaitu media video animasi pembelajaran. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Prasetya, dkk. (2021) menyatakan bahwa video animasi

pembelajaran akan lebih mengefektifkan proses pembelajaran karena dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, membantu menjelaskan konsep yang abstrak, sehingga baik guru dan siswa akan lebih dimudahkan dalam menjalankan kewajibannya. Dengan penggunaan animasi proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien.

Adapun animasi yang digunakan pada penelitian pengembangan media ini adalah animasi *motion graphics*. Upaya mengembangkan media video animasi *motion graphic* telah banyak dilakukan. Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Sari & Arianto (2018) berhasil mengembangkan media video animasi *motion graphic* pada mata pelajaran sejarah materi pokok Indonesia zaman praaksara yang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Mahardika & Mustaji (2020) yaitu pengembangan media animasi *motion graphic* dalam kegiatan pembelajaran terbukti efektif meningkatkan hasil belajar materi bentuk-bentuk kerjasama ASEAN kelas VIII SMP. Penelitian pengembangan ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Efendi, dkk. (2020) menunjukkan bahwa media video animasi *motion graphics* pembelajaran yang dikembangkan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian yang dilakukan oleh Revlinasari, dkk. (2021) menyatakan bahwa penggunaan animasi *motion graphics* mampu menjadi solusi yang bertujuan untuk dapat menangani keterbatasan antara ruang dan waktu dan menciptakan gairah belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Rusdiyansyah & Leonard (2020) juga menyatakan bahwa menggunakan *motion graphic* lebih menarik perhatian siswa, dapat meningkatkan fokus dan semangat belajar siswa.

Penggunaan media video animasi *motion graphic* pembelajaran dirasa

cocok untuk mengatasi permasalahan proses pembelajaran di kelas VII khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi kondisi alam indonesia. Materi kondisi alam indonesia adalah materi yang bersifat abstrak, sulit dijangkau dan dilihat secara langsung oleh mata, yang memerlukan visualisasi untuk menggambarkan bentuk kongkritnya. Sesuai dengan karakteristik materi yang bersifat abstrak maka diperlukan media untuk memvisualkan bentuk kongkritnya. Pemanfaatan media video animasi *motion graphic* pembelajaran diharapkan dapat menggeser pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar siswa dan siswa dapat memahami materi dengan belajar mandiri menggunakan media video.

Dengan demikian, penggunaan video animasi pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dalam era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu siswa dan guru dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa dapat memahami materi dengan mudah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengambil judul tentang **“Pengembangan Media Video Animasi *Motion Graphic* Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Muhammadiyah Karangasem tahun Pelajaran 2021/2022”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah. Adapun masalah yang muncul tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kurang optimalnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa cenderung mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kurangnya minat belajar siswa karena belum tersedianya media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa.
3. Peserta didik kurang memperhatikan guru dalam proses pembelajaran.
4. Materi lebih banyak dibanding waktu mengajar yang tersedia, maka dibutuhkan media yang dapat menyajikan materi secara sistematis, ringkas, dan mudah dipahami siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, maka dirasa perlu adanya pembatasan masalah agar masalah yang diteliti tidak keluar dari topik penelitian. Pada penelitian pengembangan ini adapun pembatasan masalah yang dibatasi adalah kurang optimalnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa cenderung mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media video pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dapat diakses kapanpun dimanapun secara mandiri dan diputar berulang-ulang.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media video animasi *motion graphic* pembelajaran pada mata pelajaran IPS Kelas VII di SMP Muhammadiyah Karangasem tahun pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimanakah validitas pengembangan media video animasi *motion graphic* pembelajaran pada mata pelajaran IPS Kelas VII di SMP Muhammadiyah Karangasem tahun pelajaran 2021/2022?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Dalam penelitian ini, ada beberapa tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media video animasi *motion graphic* pembelajaran pada mata pelajaran IPS Kelas VII di SMP Muhammadiyah Karangasem tahun pelajaran 2021/2022.
2. Untuk mendeskripsikan validitas pengembangan media video animasi *motion graphic* pembelajaran pada mata pelajaran IPS Kelas VII di SMP Muhammadiyah Karangasem tahun pelajaran 2021/2022.

#### 1.6 Manfaat Pengembangan

##### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, manfaat dari penelitian ini yaitu diharapkan dapat menambah wawasan mengenai tahapan pengembangan media video animasi *motion graphic* pembelajaran dan sebagai penunjang landasan teori dalam mengembangkan media video animasi *motion graphic* pembelajaran.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Siswa

Manfaat pengembangan video animasi *motion graphic* bagi siswa yaitu dimanfaatkan sebagai sumber belajar sehingga siswa dapat memahami materi pada mata pelajaran IPS dengan mudah.

#### 2. Bagi Guru

Adapun manfaat bagi guru diharapkan dapat menggunakan video animasi *motion graphic* ini untuk memfasilitasi guru dalam proses pembelajaran.

#### 3. Bagi Sekolah

Dapat dimanfaatkan untuk menambah koleksi media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu pada saat proses pembelajaran di kelas maupun pembelajaran individu.

#### 4. Bagi Peneliti Lain

Dapat digunakan sebagai sumber referensi dalam melakukan penelitian khususnya pada penelitian pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran sejenis.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini adalah media video animasi *motion graphic* pembelajaran. Media pembelajaran ini menampilkan materi mengenai kondisi alam Indonesia pada mata pelajaran IPS. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut.

1. Nama Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah Media Video Animasi *Motion Graphic* Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Muhammadiyah Karangasem tahun pelajaran 2021/2022.

2. Konten Produk

Media video animasi *motion graphic* pembelajaran ini memuat materi kondisi alam Indonesia mata pelajaran IPS kelas VII, yang terdiri dari standar kompetensi, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, dan materi pelajaran disusun dalam format MP4/Video.

3. Kelebihan Produk

Kelebihan dari media video animasi *motion graphic* pembelajaran ini adalah mudah digunakan, dapat diakses kapanpun dimanapun karena berbentuk video, materi pelajaran mudah untuk diulang-ulang siswa.

4. *Software*

Pada pengembangan media video animasi *motion graphic* pembelajaran ini *software* utama yang digunakan *Camtasia* 2019 dengan perpaduan beberapa *software* lain sebagai pendukung, diantaranya yaitu:

- 1) Video editor : *Camtasia* 2019
- 2) Animasi editor : *Powerpoint* 2021, *Loomie Live*
- 3) Graphic editor : *Corel Draw* 2019

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Adapun pentingnya pengembangan media video animasi *motion graphic* pembelajaran ini yaitu untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Karangasem dalam pembelajaran terhadap materi

IPS yang sulit dipahami sehingga dapat mempermudah siswa dalam menyerap materi pelajaran. Dengan media video animasi *motion graphic* pembelajaran ini siswa akan lebih tertarik dalam belajar dan menggeser pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu dengan adanya pengembangan video animasi *motion graphic* pembelajaran ini juga dapat memfasilitasi guru dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

## **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

Pengembangan media video animasi *motion graphic* pembelajaran ini terdapat beberapa asumsi :

1. Media video animasi *motion graphic* pembelajaran ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
2. Media video animasi *motion graphic* pembelajaran ini dapat digunakan dalam mendukung pembelajaran IPS dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

### **1.9.2 Keterbatasan Pengembangan**

Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain :

1. Penelitian pengembangan ini hanya dilakukan pada satu sekolah SMP Muhammadiyah Karangasem.
2. Pengembangan video animasi *motion graphic* pembelajaran ini hanya diperuntukkan bagi siswa kelas VII SMP.

3. Konten produk media video animasi *motion graphic* pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan kurikulum 2013 pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP.

### 1.10 Definisi Istilah

Berikut adalah beberapa istilah definisi yang perlu diketahui pada penelitian pengembangan ini.

1. Pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, untuk menguji keefektifan produk dan digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas/laboratorium (bukan untuk menguji teori).
2. Video Pembelajaran adalah media yang berbentuk audio visual dan dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk menyampaikan pesan atau materi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran menjadi lebih maksimal.
3. Animasi *Motion Graphic* adalah teknik animasi yang menggabungkan antara visual dan gerakan serta berfungsi untuk menyampaikan pesan.
4. Model ADDIE adalah model yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghasilkan produk video pembelajaran animasi *motion graphic*. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar. Model ini memiliki 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*.

5. Pengembangan media video animasi *motion graphic* pembelajaran merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media video pembelajaran dengan menggunakan teknik animasi *motion graphic* yaitu mengkombinasikan visual dan gerakan sehingga dapat berfungsi untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran.

