

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. LATAR BELAKANG**

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini berkembang sudah sangat pesat. Teknologi informasi dalam dunia pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM), termasuk SDM di Indonesia. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia, perlu dukungan dari berbagai aspek kehidupan, salah satunya yaitu aspek pendidikan (Isyarotullatifah, 2018).

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Kreatifitas dari pengajar dan motivasi peserta didik merupakan pembelajaran yang berkualitas (Komara, 2014:29). Maka dari itu di dalam suatu proses pembelajaran seorang pendidik harus mampu memfasilitasi motivasi siswa. Siswa perlu desain pembelajaran sebagai penunjang dalam proses pembelajaran dan kreatifitas dari pendidik sehingga dapat membuat siswa lebih mudah untuk mencapai target belajar yang baik.

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2002:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan sangat berpengaruh terhadap psikologis peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi pelajaran. Salah satunya adalah menggunakan media animasi. Animasi merupakan media pembelajaran yang menarik berbentuk visual bergerak. Manfaat dari animasi adalah untuk menjelaskan materi pembelajaran yang sulit disampaikan secara langsung. Animasi memiliki beberapa keuntungan khususnya di dalam dunia pendidikan. Keuntungan dari animasi dibagi menjadi 2 yaitu : Bagi siswa animasi dapat meningkatkan minat dan pemahaman belajar pada materi tertentu. Sedangkan bagi pengajar animasi dapat mempermudah dalam penyampaian materi kepada siswa misalnya pada mata pelajaran fisika (Satria, 2018).

Fisika adalah mata pelajaran yang ada di jurusan IPA. Fisika merupakan suatu ilmu yang mempelajari sifat dan fenomena alam atau gejala alam serta seluruh interaksi yang ada di dalamnya. Ilmu pengetahuan alam yang paling mendasar dari cabang ilmu sains (IPA) adalah fisika. Tujuan dari mempelajari fisika adalah agar manusia dapat mengenal bagian-bagian dari benda, memahami interaksi antar benda dan dapat menjelaskan fenomena-fenomena yang terjadi. Selain dalam dunia pendidikan, fisika juga dapat diterapkan dalam bidang telekomunikasi, peralatan rumah tangga, kesehatan dan kedokteran (Nugroho, A . P., dkk, 2016 : 4).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran fisika kelas X MIPA di SMA Negeri 1 Sawan yang bernama bapak ketut setyurn diperoleh informasi bahwa sekolah hanya menyediakan buku paket pelajaran sebagai sumber belajar pokok dan lembar kerja siswa (LKS) sebagai penunjang. Buku-buku tersebut cenderung bersifat informatif sehingga kurang menarik perhatian peserta didik dalam belajar fisika. Sekolah juga menyediakan sarana media belajar seperti LCD dan proyektor. Namun penggunaan LCD dan proyektor masih jarang dilakukan dan penggunaannya masih terbatas pada media power point dan video yang diambil di internet. Kadang video yang diambil di internet pembahasan materinya tidak sesuai dengan kurikulum. Metode yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran adalah metode ceramah, hal ini menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara monoton dan membuat peserta didik merasa bosan dan kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu perlu sebuah media pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran animasi dapat memotivasi siswa di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal dengan menggunakan angket analisis kebutuhan siswa, yang dibagikan kepada 35 siswa kelas X MIPA di SMA Negeri 1 Sawan, dimana hasil dari angket tersebut bertujuan untuk mengetahui persentase dari tiap indikator mengenai kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran animasi pada mata pelajaran fisika yang akan dikembangkan oleh peneliti diantaranya : 1) pada indikator pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran fisika diperoleh 77% peserta didik menyatakan setuju jika peserta didik kurang memahami pembelajaran fisika dan dalam pembelajaran fisika harus

terdapat contoh-contoh gambar dan video agar peserta didik tidak merasa bosan, 2) pada indikator ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran fisika diperoleh sebanyak 76% peserta didik menyatakan tertarik jika pembelajaran fisika menggunakan media animasi dalam proses pembelajaran, 3) pada indikator motivasi peserta didik dalam pembelajaran diperoleh sebesar 85% peserta didik menyatakan media pembelajaran animasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran fisika, 4) pada indikator materi pembelajaran untuk mengetahui tingkat kesulitan pemahaman peserta didik diperoleh sebesar 72% peserta didik menyatakan mata pelajaran fisika susah dipahami jika dijelaskan dengan teori saja, 5) pada indikator media pembelajaran untuk mengetahui media pembelajaran yang digunakan guru, diperoleh sebesar 77% peserta didik setuju guru masih menggunakan media yang tidak menarik, dan 6) pada indikator sarana pembelajaran diperoleh hasil sebesar 85% peserta didik menyatakan sarana pembelajaran di SMA Negeri 1 Sawan tergolong sangat baik.

Adapun penelitian yang memanfaatkan media animasi 2 dimensi, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh (Saputra, *et al.*, 2017) yang berjudul “Media Pembelajaran Video Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Instalasi Proxy Server dan Web Server untuk Siswa Kelas XI TKJ di SMK Negeri 2 Surabaya”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media ini dikategorikan sangat valid dengan rentang 85% - 100%.

Selain itu, adapun penelitian yang dilakukan oleh (Agustien, *et al.*, 2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan produk media pembelajaran tervalidasi

dan kategori menarik. Dilihat dari penilaian ahli isi, ahli media, ahli desain pembelajaran dan uji daya tarik pengguna yaitu pendidik dan peserta didik melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Pratama, *et al.*, 2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berhitung untuk Anak Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle”. Hasil penelitian ini menunjukkan kesuksesan pengujian mencapai nilai 100% melalui pengujian black box.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dan beberapa solusi yang pernah ditawarkan peneliti sebelumnya perlu adanya media untuk menunjang proses pembelajaran fisika khususnya pada pokok bahasan momentum dan impuls. Dengan adanya media pembelajaran animasi 2 dimensi diharapkan dapat membantu dan menunjang proses pembelajaran di dalam mata pelajaran fisika. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X di SMA Negeri 1 Sawan”.

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan dan implementasi pengembangan media pembelajaran 2 dimensi pada mata pelajaran fisika kelas X di SMA Negeri 1 Sawan?
2. Bagaimana respon guru dan respon siswa terhadap media pembelajaran animasi 2 dimensi pada mata pelajaran fisika kelas X di SMA Negeri 1 Sawan?

### **1.3.TUJUAN PENELITIAN**

Adapun tujuan dilakukan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah diatas adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran animasi 2 dimesi pada mata pelajaran fisika kelas X di SMA Negeri 1 Sawan.
2. Untuk mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran animasi 2 dimesi pada mata pelajaran kelas X di SMA Negeri 1 Sawan.

### **1.4.BATASAN MASALAH**

Agar pembahasan ini lebih terarah dan tidak meluas, maka peneltian ini dibatasi dengan 2 aspek antara lain adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran animasi ini hanya menjelaskan pada kompetensi dasar (KD) 3.10 Menerapkan konsep Momentum dan Impuls, Hukum Kekekalan Momentum dalam kehidupan sehari-hari, serta Tumbukan.
2. Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang dihasilkan pada penelitian ini berupa file dengan format MP4 sudah terkompresi, type format MP4 dipilih karena didukung pada setiap aplikasi pemutaran video.

### **1.5.MANFAAT PENELITIAN**

Pengembangan media pembelajaran video animasi 2 dimensi pada mata pelajaran fisika kelas X di SMA Negeri 1 Sawan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan, bisa memahami dan dapat menerapkan teori-teori yang diperoleh selama proses perkuliahan. Manfaat media animasi 2 dimensi adalah untuk menarik minat peserta didik dalam mempelajari fisika karena memadukan konsep audio dan visual, sehingga tampak sangat menarik yang mampu memperkuat pesan yang ingin disampaikan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Manfaat bagi peneliti

- 1) Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan melalui penelitian ini.
- 2) Dapat menambah wawasan peneliti mengenai pemanfaatan media animasi sebagai media yang alternatif untuk menyampaikan informasi dalam bentuk visual.

### b. Manfaat bagi guru

Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya pada mata pelajaran fisika serta membantu guru dalam penyampaian materi di depan kelas dan menjadikan suasana pembelajaran dikelas menjadi menarik.

### c. Manfaat bagi siswa

Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.