

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif dengan mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan merupakan komponen penting dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia yang berkualitas dan berkarakter dengan mencakup pengetahuan, nilai sosial, dan keterampilan. Pendidikan merupakan tembok atau garda terdepan masa depan suatu negara. Pendidikan juga sebagai bidang strategis untuk mewujudkan kesejahteraan nasional, dengan pendidikan dapat terciptanya Sumber Daya Manusia (SDM) yang cerdas, berkarakter, dan memiliki pengetahuan. Pendidikan juga memiliki arti ialah kunci utama bagi suatu negara untuk unggul dalam persaingan global.

Segala perubahan telah dilakukan demi mewujudkan pendidikan yang lebih baik. Untuk itu berbagai perubahan yang dilakukan sangat dibutuhkan tidak hanya kurikulum dan model pembelajaran akan tetapi juga pada perlengkapan sarana dan prasarana. Salah satu faktor kesuksesan dalam pembelajaran ialah guru yang menjadi peran penting dalam terciptanya pendidikan yang berkualitas. Guru diwajibkan memiliki metode dan rancangan kegiatan yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Guru juga dapat menggunakan media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran memungkinkan siswa dapat menyerap informasi atau materi dengan mudah serta mampu menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Pada perkembangan zaman ini sangat banyak media pembelajaran yang bisa digunakan akan tetapi

disesuaikan dengan gaya dan tujuan seorang pendidik dalam melakukan proses pembelajaran agar terciptanya tujuan pendidikan yang berkualitas.

Media pembelajaran sangat membantu guru dalam proses pembelajaran yang dapat membuat suasana kelas menjadi aktif. Perkembangan teknologi media pembelajaran dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi. Menggunakan media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dan siswa tidak akan jenuh karena siswa terfokuskan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh seorang pendidik. Menurut Fitriana (2018) mengemukakan media pembelajaran merupakan alat atau sarana pembantu yang dapat digunakan seorang guru dalam proses pembelajaran agar dapat diterima oleh siswa dengan baik. Azhar mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan dan minat dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran sangat membantu dalam penyampaian materi guna memaksimalkan proses pembelajaran, tentu dalam penggunaannya seorang pendidik turut memperhatikan media yang akan digunakan, hal tersebut mengingat pemilihan media yang tepat dapat memaksimalkan kesuksesan dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan peran media pembelajaran. Rusman (2017: 218) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa dan materi yang hendak disampaikan, akan turut membantu membangkitkan rasa ingin tahu, motivasi, konsentrasi, serta sebagai alat bantu stimulus dalam kegiatan pembelajaran, serta memberikan pengaruh psikologis kepada siswa. Hal lain yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran adalah fungsi dari media yang di pilih apakah sesuai dengan materi dan sarana yang dimiliki oleh pendidik. Asyad (2014: 19) mengelompokkan

fungsi media pembelajaran dan hubungannya terhadap subjek belajar. Empat fungsi media pembelajaran yang dikemukakan yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. (1) Fungsi atensi, berupa fungsi untuk menarik dan mengumpulkan pusat perhatian siswa dan minat awal siswa pada media yang digunakan sebagai perantara penyampaian bahan ajar atau informasi oleh guru; (2) Fungsi afektif, berupa fungsi media visual yang dapat membuat materi pelajaran terlihat lebih menarik bagi siswa sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna; (3) Fungsi kognitif, berupa fungsi media pembelajaran dalam memperlancar atau memaksimalkan ketercapaian tujuan kegiatan pembelajaran, juga mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami materi ajar yang ditampilkan dalam media tersebut; (4) Fungsi kompensatoris, dimana media pembelajaran berfungsi sebagai pemberi bantuan kepada siswa yang mengalami kelemahan dalam membaca untuk memahami, mengorganisasikan, dan mengingat dengan baik informasi yang telah diterima.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS pada tanggal 4 Agustus 2022 Ibu Fuji Suprihatin, S.Pd di SMPN 16 Pontianak, guru mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran sangat sedikit guru menggunakan media pembelajaran didalam kelas, sedangkan untuk media pembelajaran yang digunakan hanya media pembelajaran berbasis media presentasi. Padahal untuk sarana dan prasana sangat mendukung dengan adanya proyektor dan juga speaker tambahan sebagai penguat suara. Dengan media presentasi sering ditemukan siswa mengobrol dengan siswa lainnya, tidak fokus dengan apa yang disampaikan oleh guru, dan siswa sering melamun di dalam kelas. disisi lain kesulitan yang diterapkan dengan menggunakan media presentasi ialah sulit diterapkan untuk beberapa siswa. Tidak semua siswa mampu dan berani mempresentasikan di depan dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran diperoleh informasi bahwa disaat proses pembelajaran berlangsung masih ada siswa yang tidak fokus dan kurang memperhatikan isi materi yang di sampaikan oleh guru, siswa cenderung saling berbicara dengan siswa lainnya. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang kurang menarik untuk siswa, media pembelajaran yang digunakan oleh guru antara lain ialah buku paket. Dengan bantuan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga disaat proses pembelajaran siswa tidak jenuh dan bosan.

Untuk itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi yang dimana media yang dapat membantu dan memudahkan guru dalam proses belajar mengajar. Siswa tidak hanya melihat teks dan juga gambar yang ada dibuku dengan media pembelajaran berbasis video animasi siswa disuguhkan dengan animasi berupa visual audio. Dengan keunggulan media pembelajaran video animasi seperti media ditampilkan dengan bentuk digital dalam efek animasi, menggabungkan beberapa unsur seperti teks, audio, dan gambar, dan mampu memusatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Daryanto (2016:106) media pembelajaran berbentuk video dapat memberikan pengalaman tak terduga kepada peserta didik. Selain itu pada media pembelajarn berbasis video animasi yang mana menggunakan aplikasi videoscribe yaitu aplikasi yang dapat digunakan guru untuk membuat *whiteboard style animation* dalam pembelajaran. Tampilan yang khas dalam videoscribe ini seolah olah guru menulis di papan tulis menggunakan alat bantu tulis dan menampilkan menampilkan gambar atau animasi pada video menggunakan animasi yang ada di videoscribe, pembuatan yang mudah pengguna hanya memasukkan gambar atau animasi, dan text kedalam lembar kerja yang dapat disesuaikan dengan keinginan. Aplikasi videoscribe memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran antara lain:

- Media ditampilkan dengan bentuk digital dalam efek animasi menarik, singkat, dan jelas.

- Dapat menggabungkan beberapa unsur seperti audio, teks, maupun gambar dalam satu media
- Mudah disebarluaskan atau di share kepada siapa saja
- Bisa diputar kapan saja dan diputar berulang kali sesuai kebutuhan

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan maka peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi yang dimana menggunakan aplikasi sparkol videoscribe. Sparkol Videoscribe merupakan animasi video yang biasa di sebut sketsa video atau disebut *whiteboard animation* (animasi papan tulis), animasi papan tulis ini dapat digunakan guru untuk menggambarkan sebuah materi dan juga media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan penulis mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Kondisi Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Pada Kelas VIII SMPN 16 Pontianak”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan adapun masalah umum dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media Pembelajaran berbasis video animasi pada materi kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan kelas VIII SMPN 16 Pontianak?

Adapun yang menjadi sub-sub masalah yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan?
3. Bagaimana respon siswa pada media pembelajaran berbasis video animasi pada materi kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan adapun tujuan dari penelitian ini adalah pengembangan media Pembelajaran berbasis video animasi pada materi kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan kelas VIII SMPN 16 Pontianak.

Adapun yang menjadi sub-sub tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan Produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi pada materi kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan.
3. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video animasi pada materi kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teortis

Media yang dikembangkan diharapkan dapat dijadikan masukan, dan referensi media pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga menambah ilmu pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis video animasi dan menambah pengetahuan siswa dalam mempelajari materi pelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Sebagai penambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran, membantu pendidik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik.

2. Bagi Peserta Didik

Sebagai pengalaman baru dalam media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan, membantu siswa memahami materi dengan mudah dengan media pembelajaran berbasis video animasi dan dapat tertarik mempelajari materi kondisi masyarakat Indonesia pada masa penjajahan sehingga pengetahuan siswa dapat meningkat.

E. Spesifikasi produk yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis video animasi. Media pembelajaran berbasis video animasi. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berbasis video animasi ini dikembangkan dengan *software sparkol videoscribe*
- b. Video animasi terdapat materi dalam bentuk teks, animasi, dan gambar
- c. Produk keluaran media berupa video animasi dengan resolusi video 1080p.
- d. Mudah diakses diperangkat pemutar video mulai dari pc, laptop (minimal spesifikasi prosesor intel celeron), dan *handphone* (minimal spesifikasi hp versi jelly bean). Disarankan menggunakan aplikasi pihak ketiga seperti mx player dan vlc media player.
- e. Gambar ilustrasi pada animasi menggunakan gambar kartun
- f. Penggunaan musik atau backsound dapat kita tentukan sendiri sesuai yang dibutuhkan
- g. Dapat menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun gambar dalam 1 media
- h. Mampu memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan
- i. Bisa diputar kapan saja dan diputar ulang sesuai kebutuhan
- j. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbentuk video. Dalam penggunaannya memerlukan komputer dengan spesifikasi:

1. Prosesor Intel Atom 1.6GHz (disarankan prosesor Intel Core 2 atau AMD Phenom II)
2. Microsoft 7 atau lebih tinggi (disarankan windows 8 atau lebih tinggi)
3. Tersedia 1 GB RAM

Untuk kekurangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan *software sparkol videoscribe* adalah sebagai berikut:

- a. Tidak bisa digunakan secara *offline*, sehingga apabila ingin menggunakan aplikasi *videoscribe* harus terkoneksi dengan internet.
- b. Pada versi trial hanya berlaku 30 hari dan selanjutnya harus beralih ke versi pro yang sifatnya tidak gratis (berbayar)
- c. Sifat komunikasinya bersifat satu arah

F. Definisi Operasional

Adapun definis operasinal dalam penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Kondisi Masyarkat Indonesia Pada Masa Penjajahan Kelas VIII SMPN 16 Pontianak” sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses yang menciptakan pertumbuhan, kemajuan, perubahan atau penambahan komponen fisik, ekonomi, lingkungan, sosial dan demografis. Tujuan pengembangan merupakan peningkatan tingkat serta kualitas hayati penduduk, serta penciptaan atau ekspansi pendapatan daerah setempat dan peluang kerja, tanpa merusak asal daya lingkungan.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah segala sesuatu yangg dapat dipergunakan untuk memberikan materi pelajaran kepada siswa serta bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar

3. Video Animasi

Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapinya seperti sebuah video atau film.

4. *Sparkol Videoscribe*

Sparkol Videoscribe adalah sebuah program aplikasi atau software yang dapat dipergunakan untuk membuat presentasi video, dengan animasi tangan bergerak pada sebuah papan atau white board. Animasi tangan ini dapat seirama dengan objek berupa teks atau gambar yang ditampilkan pada layar, sehingga bila dilihat seperti tangan sipembuat sendiri yang melakukannya. Keunikan dari *videoscribe* terletak pada penjelasan suatu topik dengan media gambar dan tulisan yang ditulis atau digambar.