

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan di negara Indonesia yang disusun sudah sangat baik, namun masih belum dapat dilaksanakan secara merata. Banyak sekolah yang tidak mampu menerapkan kurikulum yang bermutu hanya karena tidak tersedianya fasilitas sekolah. Faktor biayalah yang menghambat tercapainya pendidikan yang berkualitas dan kurangnya kesadaran siswa akan pentingnya pendidikan di masa mendatang. Seiring perkembangan jaman, munculnya teknologi yang sangat pesat saat ini membuat revolusi yang besar terhadap dunia, semua pekerjaan terasa mudah dan murah. Demikian pula dalam pendidikan yang berkaitan dengan Proses Belajar Mengajar (PBM) di sekolah harus menggunakan beberapa variasi media pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan ilmu kepada anak didik yang semakin maju dan canggih, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, pembelajaran lebih menarik, dan peserta didik dapat lebih lama dalam mengingat pesan yang diterima, lebih termotivasi dalam belajar.

Permasalahan yang muncul adalah, tidak semua proses pembelajaran memberikan dampak atau hasil yang baik dan maksimal. Proses belajar mengajar dalam berbagai kasus sering membosankan siswa bahkan guru. Proses belajar mengajar sebagian besar waktu pelajar digunakan untuk mendengarkan dan mencatat penjelasan guru dalam ukuran pengertian kualitas proses belajar, maka suasana kelas khususnya pada pembelajaran demikian dipandang kurang memiliki kualitas yang memadai.

Pada kurikulum 2013 proses pembelajaran lebih ditekankan pada pendekatan *scientific* atau proses berfikir ilmiah (Kemendikbud, 2013:2). Pendekatan *scientific* meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan materi pembelajaran (Kemendikbud, 2014:32). Pada proses pembelajaran IPS dengan desain pendekatan *scientific* berupa kegiatan mengamati. Kegiatan mengamati dalam rangka pembelajaran ini biasanya memerlukan waktu persiapan yang cukup lama, biaya dan tenaga yang relatif banyak, dan jika tidak terkendali akan mengaburkan makna serta tujuan pembelajaran (Kemendikbud, 2013:5). Untuk mengatasi hal tersebut maka pendidik pada mata pelajaran IPS dapat memanfaatkan media sebagai sarana dalam menampilkan materi. Media dalam proses pembelajaran IPS dapat digunakan sebagai sarana dalam merekonstruksikan kembali peristiwa masa lampau yang menjadi objek kajian materi pembelajaran IPS. Selain itu media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai sarana dalam memperjelas, mengkonstruksi, menghubungkan dan mengkoordinasikan konsep yang akurat, interpretasi dan apresiasi yang memungkinkan pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran yang lebih konkret, efektif, menarik, inspiratif, dan bermakna. Hal tersebut secara tidak langsung menjelaskan bahwa media dalam proses pembelajaran IPS dapat digunakan sebagai sarana dalam mengatasi berbagai permasalahan pada proses pembelajaran IPS, seperti lemahnya peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif serta rendahnya daya tarik peserta didik terhadap proses pembelajaran IPS.

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.

Berdasarkan uraian-uraian di atas maka media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan proses belajar mengajar, termasuk penentu kualitas pembelajaran dan pendidikan. Asumsi sederhana yang dapat dikemukakan adalah apabila kualitas pembelajaran rendah maka sudah barang tentu output pendidikan dalam hal ini prestasi pendidikan siswa akan rendah pula dan demikian pula sebaliknya. Apabila output pendidikan rendah maka sudah barang tentu harapan dan cita-cita masyarakat Indonesia dalam pendidikan nasional tidak akan tercapai secara maksimal.

Sehubungan dengan permasalahan di atas penggunaan media tertentu akan memberikan hasil yang efektif pada karakteristik siswa dan kondisi tertentu pula. Tidak ada suatu media yang dapat berperan sebagai alat atau perantara untuk mengatasi seluruh permasalahan pembelajaran. Sehingga pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada karakteristik dan kontribusi yang spesifik terhadap proses komunikasi dan belajar.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dewasa ini telah membawa perubahan pesat dalam aspek kehidupan manusia, perkembangan tersebut telah mengubah paradigma manusia dalam mencari dan mendapatkan

informasi semakin mudah. Pekerjaan yang semula dilakukan manusia secara manual kini dapat digantikan dengan mesin. Hal ini menuntut manusia untuk berpikir lebih maju dalam segala hal agar tidak dianggap tertinggal. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak cukup berarti dalam perkembangan IPTEK adalah bidang pendidikan, di mana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi antara guru kepada siswa yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media pembelajaran sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta siswa itu sendiri.

Guru mempunyai peranan yang sangat besar dalam proses belajar mengajar dimana peran guru sebagai penggerak dari media pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah guru dalam memberikan materi kepada siswa dan memudahkan siswa untuk menerima mata pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Seiring dengan itu harapan yang begitu besar oleh lembaga pendidikan terhadap guru dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran. Dimana guru sangat diharapkan dengan mudah menggunakan media pembelajaran baik yang disiapkan oleh lembaga sekolah maupun media yang diciptakan sendiri oleh guru yang bersangkutan. Dengan demikian guru tidak hanya mampu mengembangkan media pembelajaran, akan tetapi guru pun diharapkan mampu menciptakan media pembelajaran. Harapan di atas tidaklah sepenuhnya terwujud dengan mudah, hal ini terbukti betapa banyak guru yang belum mempunyai kemampuan untuk mengembangkan atau mengefektifkan media pembelajaran,

apalagi harus mampu menciptakan media yang sesuai dengan materi yang disampaikan.

Masih banyak sekolah-sekolah yang hanya mementingkan aspek kognitif saja dan kurang memandang persoalan motivasi belajar siswa. Hal ini juga terjadi pada jenjang sekolah menengah pertama. Pembinaan di segala sektor pendidikan memang harus dan terus dilakukan terutama pembinaan kurikulum seiring dengan arus teknologi modern. Guru harus dapat berkembang dengan mengembangkan diri seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang pesat, sehingga membawa berbagai macam perbaikan dalam aspek-aspek kehidupan manusia, termasuk dalam hal pembelajaran, guru harus bisa menciptakan teknologi dalam media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi yang disampaikannya.

Media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi, diharapkan dapat mengatasi kejenuhan siswa saat proses pembelajaran pada pembelajaran pengetahuan sosial. Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa, sehingga media pembelajaran harus efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan siswa.

MTs. Nurul Bahri Kabila Bone adalah salah satu lembaga pendidikan yang tidak terlepas dari permasalahan penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung di sekolah ini meskipun menggunakan media pembelajaran sebagai media perantara namun belum sepenuhnya mampu membangkitkan

motivasi belajar siswa. Hal ini bisa saja disebabkan oleh kurang efektifnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar atau kurangnya fasilitas yang disiapkan oleh sekolah yang bersangkutan dalam mendukung pembelajaran.

Penggunaan media sangat berpengaruh besar dalam pencapaian hasil belajar yang diinginkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah digariskan. Untuk itu seorang guru tidak hanya dituntut menguasai bahan pelajaran tetapi juga terampil menggunakan media dalam proses belajar mengajar tersebut. Salah satu alasan penggunaan media pembelajaran adalah terkait dengan manfaat media pembelajaran bagi keberhasilan belajar mengajar di kelas. Media yang dipergunakan tentunya disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran itu sendiri, sebab tidak semua media cocok untuk setiap jenis materi pelajaran. Penggunaan LCD Proyektor saat ini merupakan hal yang sudah biasa, mengingat tuntutan pendidikan yang harus lebih canggih dari waktu ke waktu. Tidak hanya berputar pada papan tulis dan kapur, serta penyajian materi yang monoton. Manusia harus lebih kreatif untuk memanfaatkan teknologi yang sudah ada.

Penggunaan media gambar animasi dilakukan pada siswa saat kegiatan inti berlangsung, guru sudah menyiapkan alat yang digunakan dan sudah memberitahukan kepada siswa terlebih dahulu akan menggunakan perangkat komputer (laptop) untuk mengajar dengan menggunakan video pembelajaran yang berisi animasi.

Hal ini didukung oleh Januszewski dan Molenda (2016: 1) bahwa pemanfaatan media adalah merupakan salah satu kawasan dalam Teknologi Pendidikan. Teknologi Pendidikan sebagai studi dan praktek memfasilitasi

pembelajaran dan meningkatkan kinerja/performance dengan menciptakan, memanfaatkan, dan mengatur proses dan sumber teknologi secara tepat. Selain itu, pemerintah melalui Renstra Kemendiknas tahun 2010-2014 mengharapkan adanya penggunaan Teknologi dalam kegiatan pembelajaran, lebih tepatnya pemerintah merencanakan penyediaan sarana dan prasarana serta muatan pembelajaran berbasis teknologi informasi untuk penguatan dan perluasan e-pembelajaran pada semua jenjang pendidikan. Media pembelajaran untuk menjelaskan teori tersebut terkadang sangat terbatas dan biasanya hanya berupa buku. Tentu saja siswa menjadi cepat bosan untuk memahami teori tersebut.

Guru mata pelajaran IPS pada umumnya kurang memanfaatkan media pembelajaran karena media yang digunakan hanya berupa paket, lembar kerja siswa serta media slide power point yang berisi kalimat tertulis. Dengan demikian maka sangat perlu mengembangkan media animasi sebagai media pembelajaran IPS. Dalam mengembangkan suatu produk, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ASSURE yang terdiri dari enam tahapan, yakni: (1) analisis peserta didik; (2) merumuskan tujuan pembelajaran dan kompetensi; (3) memilih metode, media dan bahan pembelajaran; (4) menggunakan media dan bahan pembelajaran; (5) mengaktifkan keterlibatan peserta didik; (6) evaluasi dan revisi.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul “Pengembangan media animasi menggunakan model Assure pada mata pelajaran IPS Kelas VIII MTs. Nurul Bahri Kabila Bone”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang mendasar dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih belum maksimal dan kurangnya motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dan kecenderungan mereka menunggu penjelasan dari guru.
2. Media pembelajaran masih dapat dikembangkan seiring dengan adanya perkembangan teknologi.
3. Siswa menganggap pembelajaran sulit dan membosankan sehingga Siswa terlibat pasif dalam proses pembelajaran.
4. Fasilitas media pembelajaran yang disiapkan oleh sekolah dalam mendukung pembelajaran masih minim terutama untuk pembelajaran secara daring.
5. Kurang efektifnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar.
6. Beberapa guru masih kurang kreatif dalam menggunakan teknologi informasi dalam kependidikan untuk efektifnya kegiatan pembelajaran.
7. Situasi Covid-19 memaksa siswa harus belajar secara mandiri sehingga perlu peran aktif guru dalam penggunaan teknologi dalam menstimulus pengetahuan konsep dan konteks mata pelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media animasi menggunakan model *Assure* pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs. Nurul Bahri Kabila Bone?
2. Apakah pengembangan media animasi menggunakan model *Assure* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs. Nurul Bahri Kabila Bone?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media animasi menggunakan model *Assure* pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs. Nurul Bahri Kabila Bone
2. Untuk mengembangkan desain pembelajaran dengan menerapkan media animasi menggunakan model *Assure* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs. Nurul Bahri Kabila Bone.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a) Secara teoritis hasil penelitian ini dapat digunakan untuk pengembangan konsep atau ilmu tentang pengembangan desain pembelajaran menerapkan media animasi.

- b) Sebagai pedoman dan bahan pertimbangan dalam pelaksanaan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

- a) Bagi guru, Menjadi Masukan untuk lebih meningkatkan kualitas mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat sebagai upaya dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas.
- b) Bagi siswa, diharapkan siswa bias lebih aktif, percaya diri dan tanggung jawab dalam mempelajari materi sehingga dapat meningkatkan Hasil belajar secara maksimal,
- c) Bagi Sekolah, diharapkan menjadi bahan informasi untuk meningkatkan Kualitas pembelajaran disekolah.
- d) Pemerintah, mengembangkan berbagai program yang secara progres membantu guru secara terus menerus sehingga guru menjadi berkembang sesuai tuntunan kurikulum.