

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi dan informasi berjalan begitu pesat khususnya perkembangan teknologi dibidang pendidikan yang telah banyak memberikan sumbangan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan proses belajar mengajar dan memecahkan masalah belajar.

Menurut Arsyad (2013) pada dasarnya program media pembelajaran berbasis komputer ini menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa. Metode pembelajaran dengan media animasi bertujuan untuk memudahkan guru dalam mengajar dan mempermudah siswa memahami materi. Dengan animasi flash, siswa akan memperoleh gambaran yang nyata sehingga proses penerimaan siswa akan lebih bermakna. Media animasi juga berguna untuk melawan kebosanan siswa dalam belajar sehingga siswa tetap aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta juga dapat merangsang dan membangkitkan motivasi dan minat belajar. Efek audio visual dalam multimedia dapat memberikan rangsangan yang baik terhadap panca indera pelajar.

Perbedaan penerapan pembelajaran konvensional dengan media animasi, dimana guru sudah lengkap dengan bahan yang akan disampaikan. Guru tidak perlu lagi menggambar di papan tulis sehingga kegiatan pembelajaran menjadi efektif. Metode ceramah berbantuan animasi berbeda dengan metode ceramah konvensional karena memerlukan persiapan khusus, waktu dan biaya yang tidak sedikit. Kelemahan pembelajaran konvensional seperti pelajaran berjalan membosankan, siswa menjadi pasif dan hanya menulis/mencatat saja, karena siswa yang pasif maka pengetahuan yang diperoleh mudah untuk dilupakan serta siswa hanya belajar menghafal tanpa pemahaman. Dilihat dari cara penyajiannya, materi yang disampaikan kepada siswa berupa animasi yang ditampilkan lewat layar komputer dapat mempermudah siswa memahami apa yang disampaikan seorang guru, karena dengan menggunakan animasi yang ditampilkan lewat komputer, siswa akan lebih tertarik memperhatikan materi yang diajarkan, harapannya siswa akan lebih mengerti dengan materi yang diajarkan oleh guru.

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Colomadu, karena disekolah ini pembelajaran dengan menggunakan animasi belum banyak digunakan. Para guru di SMP Negeri 2 Colomadu tersebut masih menggunakan metode pembelajaran ceramah konvensional dengan bantuan papan tulis dan gambar sederhana. Penggunaan metode mengajar yang kurang tepat akan mengakibatkan dampak yang kurang optimal terhadap hasil belajar siswanya. Proses pembelajaran yang tidak efektif merupakan faktor penyebab rendahnya hasil belajar sehingga peneliti tertarik untuk menggunakan metode animasi untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya (Arsyad,2013).

Usaha untuk mencapai tujuan proses belajar mengajar dipengaruhi beberapa faktor. Faktor yang pertama adalah peserta didik itu sendiri, pengajar (guru), fasilitas, lingkungan, media pendidikan serta metode pembelajaran yang digunakan. Pada kurikulum KTSP peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memenuhi kebutuhan dan tuntutan lingkungan. Peserta didik dalam proses belajar dibantu oleh seorang guru, tugas guru ialah membantu, membimbing dan memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuannya. Adapun untuk mencapai kelancaran proses belajar mengajar guru dapat menggunakan media bantu, media bantu dapat berupa model, buku teks, film transparansi, kaset video, media berbasis animasi dan lainnya.

Didalam proses belajar mengajar media mempunyai peranan sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar, segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar (Arsyad,2013). Posisi media pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem. Maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Tujuan media pembelajaran antara lain mempermudah proses belajar

mengajar, meningkatkan efisiensi belajar mengajar, menjaga relevansi dengan tujuan belajar dan membantu konsentrasi peserta didik.

Pengembangan Media animasi menggunakan Adobe Flash CS5 untuk materi masalah lingkungan hidup dan penanggulangannya pada mata pelajaran IPS terpadu kelas VIII semester 1. Dalam sub tema tersebut membahas tentang masalah kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya yang melangsungkan perikehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya. Pembahasan sub tema tersebut perlu dilengkapi dengan kejadian alam serta kerusakan lingkungan hidup baik yang disebabkan oleh alam maupun manusia.

Sesuai dengan latar belakang diatas, penelitian memfokuskan pada **“PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5 UNTUK MATERI PEMBELAJARAN MASALAH LINGKUNGAN HIDUP DAN PENANGGULANGANNYA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)”**.

B. Identifikasi Masalah

Menurut pada uraian latar belakang maka masalah yang diidentifikasi dalam penelitian adalah :

1. Kurangnya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.
2. Belum tersedianya media pembelajaran yang terkait dengan materi IPS kelas VIII di SMP.
3. Kurangnya minat dan motivasi belajar siswa yang dikarenakan tidak sesuainya media pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan waktu, dana, tenaga, teori dan juga berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar penelitian ini lebih terarah maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada kelas VIII (Delapan) di Sekolah SMP Negeri 2 Colomadu.
2. Penelitian ini ditekankan pada pembuatan media pembelajaran animasi mengenai materi masalah lingkungan hidup dan penanggulangannya.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut ini :

1. Apa kriteria media pembelajaran animasi yang dibutuhkan dalam materi masalah lingkungan hidup dan penanggulangannya pada mata pelajaran ips kelas VIII ?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran animasi dalam materi masalah lingkungan hidup dan penanggulangannya pada mata pelajaran ips kelas VIII ?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran animasi dalam materi masalah lingkungan hidup dan penanggulangannya pada mata pelajaran ips kelas VIII ?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana kriteria media pembelajaran animasi yang dibutuhkan dalam materi masalah lingkungan hidup dan penanggulangannya pada mata pelajaran ips kelas VIII ?
2. Mengetahui pengembangan media pembelajaran animasi yang dibutuhkan dalam materi masalah lingkungan hidup dan penanggulangannya pada mata pelajaran ips kelas VIII ?
3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran animasi dalam materi masalah lingkungan hidup dan penanggulangannya pada mata pelajaran ips kelas VIII ?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman terkait dengan materi masalah lingkungan hidup dan penanggulangannya pada siswa-siswi kelas VIII di SMP Negeri 2 Colomadu dan memberikan sumbangan ilmu tentang kriteria dan pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan dalam menunjang proses belajar mengajar.

2. Manfaat Secara Praktis

- a) Bagi Peserta didik

Pengembangan media pembelajaran ini dapat menjadi stimulus dalam upaya peningkatan pengetahuan siswa tentang masalah-masalah lingkungan hidup dan penanggulangannya, sehingga siswa akan lebih tertarik dalam pembelajaran IPS yang selama ini dianggap susah dan cenderung

membosankan serta meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari materi mata pelajaran IPS di sekolah.

b) Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk membantu meningkatkan mutu pendidik dalam penggunaan media pembelajaran, serta dapat menjadi media bantu dalam mengajar peneliti apabila kelak peneliti menjadi seorang pendidik/ pengajar.

c) Bagi Universitas Muhammadiyah Surakarta

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk pihak Universitas maupun Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya untuk program studi Pendidikan Geografi dalam melengkapi koleksi maupun referensi buku di perpustakaan.