

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal paling dasar yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Tanpa adanya pendidikan manusia akan sulit berkembang dan melakukan segala hal dalam hidupnya di zaman yang modern seperti sekarang ini. Oleh karena itu pendidikan sangat penting bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya serta meningkatkan taraf hidupnya. Karena pada dasarnya pendidikan adalah proses untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir. UUPP no.4/ 1950 bab II pasal 3, dirumuskan bahwa tujuan pendidikan dan pengajaran sebagai berikut : “tujuan pendidikan ialah membentuk manusia susila yang cakap dan warganegara yang demokratis serta bertanggung jawab tentang kesejahteraan masyarakat di tanah air”. Tujuan pendidikan di tiap-tiap negara tidak selalu tetap sepanjang masa, melainkan mengalami perubahan atau pergantian sesuai dengan perkembangan zaman (Ahmadi & Uhbiyati, 2001:135).

Pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada bagaimana proses kegiatan pembelajaran dirancang dan dijalankan. Ciri utama kegiatan pembelajaran adalah adanya interkasi. Komponen belajar adalah penentu dari keberhasilan proses pembelajaran. Komponen pembelajaran akan memuat komponen tujuan, bahan/materi, strategi, media, dan evaluasi pembelajaran (Rusman, Dkk, 2011:41). Komponen pembelajaran tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berpengaruh dan sangat penting, namun salah satu komponen pembelajaran yang cukup penting dan perlu dikembangkan adalah media pembelajaran, karena media merupakan alat untuk meningkatkan proses interkasi. penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi pengajaran terlebih pada jaman modern sekarang ini.

Teknologi *modern* digambarkan sebagai sistematis pengetahuan yang praktis dalam peningkatan produktitas. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran membawa perubahan pada budaya pembelajaran (Wena, 2011:203). Penggunaan teknologi sangat penting untuk diterapkan dalam upaya dan pembaruan dalam proses belajar. Teknologi yang *modern* menuntut guru untuk bisa memanfaatkannya dengan baik, meskipun hanya dapat menggunakan alat sederhana namun dapat meningkatkan produktivitas belajar sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain dapat menggunakan alat-alat serta media pembelajaran lainnya, guru juga dituntut dapat mengembangkan media atau membuat media yang baru dalam pembelajaran yang belum memiliki media.

Menurut AECT, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi, sedangkan menurut Heinich, et.al (1996) apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik (dalam Uno & Lamatenggo, 2010:121-122). Secara garis besar media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga yaitu, media visual, media audio, dan media audio visual (Rusman, Dkk, 2011:182). Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra pengelihatan, contohnya adalah foto, diagram, skema, grafik, dll. Media audio adalah media yang hanya dapat didengar dengan menggunakan indra pendengaran contohnya adalah , radio, *gramophone*, tape rekorder, dll. Media audio visual adalah penggabungan dari media visual dan audio, contohnya film, animasi, rekaman video, dll.

Penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik adalah media audio visual, sebab media pembelajaran audio visual merupakan bentuk media pembelajaran yang menggabungkan unsur gerak dan suara yang memproyeksikan benda nyata dilapangan atau sesuai dengan materi yang diinginkan. Salah satu contoh dari media pembelajaran audio visual adalah video animasi 3 dimensi. Selain media video animasi 3 dimensi

dapat menarik perhatian siswa, video juga menjadi media yang efektif bagi peserta didik untuk bisa memahami materi dengan cepat dan mudah.

Seiring dengan perkembangan di era modern ini pendidik yang menggunakan jenis pengajaran berceramah dan menerangkan akan menjadi tidak efektif dan efisien. (Schrum, 2013:4-5). Pengajaran dengan jenis ceramah dan menerangkan akan membuat siswa merasa bosan dan kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan, sehingga membutuhkan pengajaran menggunakan media. Penerapan pengajaran menggunakan media pembelajaran akan mampu menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih senang. Siswa akan terbantu untuk dapat memahami materi yang disampaikan sehingga siswa dapat memiliki motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar.

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terletak di pertemuan tempat lempeng besar dunia yaitu lempeng lempeng Indo-Australia, Eurasia, lempeng Pasific, dan lempeng Filipina sehingga Indonesia rawan akan berbagai bencana karena aktifitas lempeng tersebut. Menurut RENAS PB 2015-2019 Inonesia memiliki lebih dari 5000 gunung api dengan 127 diantaranya berstatus aktif. Gunung-gunung api yang aktif tersebar di pulau Sumatera, Jawa, Bali, Nusa Tenggara, Sulawesi Utara, dan kepulauan maluku merupakan sekittar 17% dari sebaran gunung aktif dunia. Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP kelas VII materi Gunungapi pada terdapat pada sub-bab Keadaan Alam Indonesia yang didalamnya memuat tentang proses terbentuknya gunungapi, bentuk gunung api, tipe erupsi gunungapi, dan material erupsi.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Cawas terletak Walikukun, Desa Japanan, Kecamatan Cawas, Kabupaten Klaten, di SMP Negeri 3 Cawas ini memiliki fasilitas pembelajaran yang cukup memadai. Salah satunya memiliki LCD (*Liquid Crystal Display*) walaupun tidak terpasang di setiap ruang kelas. Walaupun memiliki fasilitas yang mendukung guru belum mampu memanfaatkannya dengan baik. Guru masih menyampaikan materi hanya menggunakan kemampuan lisan atau ceramah dan guru kurang

melakukan inovasi pembelajaran dalam penyampaian materi ajar di kelas dan hanya menggunakan buku ajar. Sehingga menyebabkan siswa-siswi cenderung pasif dan menyebabkan pembelajaran menjadi terkesan membosankan.

Latar belakang diatas menjelaskan bahwa cara penyampaian materi guru di SMP Negeri 3 Cawas yang kurang memanfaatkan teknologi sehingga kurang efektif dalam penyampaian materi pembelajaran. Atas dasar tersebut peneliti bermaksud akan melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *ADOBE AFTER EFFECT* PADA MATERI GUNUNGAPI KELAS VII DI SMP NEGERI 3 CAWASKABUPATEN KLATEN”**. Penelitian ini sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi gunung berapi dan membuat siswa tertarik untuk meningkatkan belajarnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Materi pelajaran pada materi secara umum disampaikan dengan ceramah, kurang menarik dan kurang efektif bagi siswa untuk mudah dipahami, karena media mempunyai peran penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran
2. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan lebih efektif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi fokus-fokus masalah penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Cawas.

2. Materi pokok dalam media video pembelajaran yang akan dikembangkan hanya menyangkut pada materi gunung api untuk peserta didik kelas VII.
3. Penelitian hanya fokus pada pengembangan media video materi Gunung Berapi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari batasan masalah di atas, dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran video animasi pada kelas VII di SMP Negeri 3 Cawas materi gunung Berapi ?
2. Apakah media pembelajaran menggunakan video animasi pada kelas VII di SMP Negeri 3 Cawas materi gunung berapi efektif?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang dikemukakan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk pengembangan media pembelajaran media video animasi pada kelas VII di SMP Negeri 3 Cawas materi gunung Berapi
2. Untuk mengetahui pembelajaran menggunakan media video animasi materi Gunungapi efektif terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Cawas.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka dapat di ambil manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis
 - a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai pustaka yang dapat digunakan untuk kepentingan ilmiah yang dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.
 - b. Sebagai bahan kajian dan informasi bagi penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran video pada materi

- c. Menambah tingkat kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan mengembangkan proses pembelajaran yang berkualitas.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi sekolah, adalah sebagai masukan untuk melakukan inovasi-inovasi pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan.
 - b. Bagi guru, adalah sebagai acuan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta meningkatkan kreatifitas guru dalam penyampaian materi pembelajaran.
 - c. Bagi siswa, adalah meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan dorongan motivasi belajar untuk mendapatkan prestasi baik.
 - d. Bagi peneliti, adalah sarana pengembangan ilmu pengetahuan dan menambahkan wawasan peneliti serta mendorong peneliti agar lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran.
 - e. Manfaat bagi mahasiswa pendidikan geografi, adalah sebagai pustaka yang dapat digunakan untuk kepentingan ilmiah yang dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.