

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, sebab pendidikan dapat menjadikan manusia mencapai suatu kemajuan sehingga berada pada derajat yang lebih baik dalam berbagai bidang kehidupan. Melalui pendidikan, manusia dapat mengubah pola pikir, moral serta menjadikan manusia mencapai proses pendewasaan dan kemandirian untuk bertahan sebagai individu dan makhluk sosial. Pendidikan menjadi bagian penting bagi kemajuan suatu bangsa, kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas pendidikan yang dimiliki negara tersebut. Menurut pasal 1 UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas, 2003: 3). Berdasarkan UU tersebut maka memajukan kualitas pendidikan di Indonesia menjadi salah satu program pemerintah yang harus terwujud dengan tujuan menciptakan generasi penerus bangsa yang berakhlak mulia, cerdas serta terampil. Beberapa program pemerintah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yang telah terlaksana diantaranya adalah Program Pembangunan Kurikulum, Bantuan Operasional Sekolah (BOS), Bantuan Khusus Murid (BKM), Program Pengadaan Buku Paket, Program Peningkatan Mutu Guru dan lainnya. Upaya meningkatkan kualitas pendidikan tidak dapat terlaksana secara optimal apabila tidak diiringi dengan keinginan dari peserta didik itu sendiri.

Seiring dengan perkembangan zaman, bidang ilmu pengetahuan dan teknologi informasi juga berkembang semakin pesat. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi banyak berpengaruh di berbagai bidang

kehidupan. Pendidikan sebagai salah satu aspek pendewasaan seseorang diharuskan dapat memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dengan baik. Pemanfaatan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi informatika ini diharapkan dapat memicu peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Pemanfaatan teknologi ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah yaitu dengan penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor peningkatan kualitas pendidikan, karena media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menarik. Media pembelajaran terdiri dari kata media dan pembelajaran. Briggs (dalam Riyana, 2012) menyatakan bahwa media merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide dan sebagainya. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Mulyasa dalam Hidayat, 2013). Berdasarkan dua pendapat tersebut maka media pembelajaran merupakan sarana fisik yang digunakan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran baik dalam bentuk buku, film, video, slide dan lainnya sehingga membentuk sikap terampil dan kepercayaan diri pada peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran menekankan pada keterampilan proses dan *active learning* dimana peranan media pembelajaran menjadi sangat penting. Penyampaian materi dengan menggunakan media memiliki beberapa kelebihan dibandingkan penyampaian secara verbal, diantaranya penyampaian materi lebih praktis dan mudah dipahami, menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, penyajian materi dapat dilakukan dengan lebih menarik. Media di klasifikasikan menjadi tiga macam yaitu media audio, media visual dan media audio visual. Media audio yaitu media yang hanya dapat didengar atau hanya menggunakan suara sebagai penyalur pesan, contohnya radio atau rekaman suara. Media visual ialah media yang dapat dilihat saja dan tidak

mengandung unsur suara, sebagai contoh foto, tampilan slide, grafik, peta, dan kartu gambar. Media audio visual ialah media yang dapat didengar dan dilihat atau media yang mengandung unsur gambar serta suara, contohnya film, animasi dan rekaman video.

Mata pelajaran geografi merupakan mata pelajaran yang menarik untuk dipelajari karena mengkaji segala sesuatu yang ada di bumi mulai dari permukaan sampai perut bumi. Banyak materi pelajaran geografi yang memerlukan media untuk menggambarkan kondisi yang sebenarnya dari materi yang disampaikan contohnya vulkanisme, pasang surut air laut, *earth interior*, siklus hidrologi dan sebagainya. Media pembelajaran berupa video yang dikombinasikan dengan animasi merupakan media bahan ajar noncetak yang kaya akan informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung serta dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa (Daryanto, 2011: 79-80). Berdasarkan pernyataan tersebut maka dalam suatu proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran lebih baik karena dapat menyampaikan informasi secara tuntas serta lebih menarik perhatian peserta didik sehingga timbul rasa ingin tahu dan motivasi belajar. Sebagai contoh materi yang diajarkan adalah aspek yang menyangkut gerakan maka media animasi akan menjadi media yang tepat guna.

Animasi menurut Fernandes (dalam Buchari, 2015:2) pada bukunya *Macromedia Flash Animation Cartooning : A Creative Guide*, Animasi didefinisikan sebagai berikut “*Animation is a process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion*” (Ibiz Fernandes McGrew Hill/Osborn, California, 2002). Artinya adalah animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Berdasarkan definisi tersebut maka animasi merupakan proses menggerakkan sesuatu yang tidak dapat bergerak sendiri. Media pembelajaran animasi menjadi pilihan pada penelitian ini dikarenakan pada zaman sekarang ini animasi memiliki daya tarik tersendiri di berbagai kalangan terlebih para pelajar atau peserta didik. Animasi merupakan media audio visual yang memiliki berbagai

keunggulan, menurut Munir (dalam Andino, 2016) keunggulan animasi yaitu *pertama* menunjukkan objek dengan ide (misalkan efek gravitasi pada suatu objek), *kedua*, menjelaskan konsep yang sulit (misalnya proses perubahan wujud air menjadi uap air hingga kembali menjadi air), *ketiga*, menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit (misalnya menjelaskan tegangan arus bolak-balik dengan bantuan animasi grafik sinus yang bergerak), *keempat*, menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural (misalnya cara melukis segitiga sama sisi dengan bantuan jangka). Hal tersebut yang menjadikan animasi sangat cocok dikembangkan dan digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran geografi kelas X pada materi siklus hidrologi.

Siklus hidrologi merupakan sirkulasi air yang terjadi terus-menerus dari bumi ke atmosfer dan kembali lagi ke bumi. Menurut Triatmodjo (2016) jumlah air yang ada di bumi adalah 1,386 milyar km^3 yang sebagian besar adalah air laut sebanyak 96,5%. Sisanya sebanyak 1,7% berupa es kutub; 1,7% air tanah dan 0,1% adalah air permukaan dan air atmosfer. Seluruhnya itu berada dalam berbagai proses siklus hidrologi. Proses-proses siklus hidrologi diantaranya evaporasi, transpirasi, evapotranspirasi, sublimasi, kondensasi, adveksi, presipitasi, run off, dan infiltrasi. Selain itu siklus hidrologi juga dibagi menjadi tiga macam yaitu siklus kecil, siklus besar dan siklus sedang. Siklus hidrologi secara alami berlangsung cukup panjang dan cukup lama. Terganggunya siklus hidrologi serta munculnya perubahan iklim dapat menimbulkan hujan dengan intensitas yang sangat besar sehingga berpotensi bencana banjir. Banyaknya proses serta macam dari siklus hidrologi membuat peserta didik sulit untuk dapat memahami dan membayangkan bagaimana siklus hidrologi tersebut berlangsung tanpa adanya gambaran yang jelas.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan tersebut peneliti melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Adobe After Effect* Materi Siklus Hidrologi Mata Pelajaran Geografi Kelas X di SMA Negeri 1 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka identifikasi masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran
2. Belum tersedianya media pembelajaran terkait dengan materi siklus hidrologi kelas X
3. Kurangnya minat dan motivasi siswa dikarenakan tidak adanya media yang sesuai dengan kebutuhan siswa

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dan keterbatasan ilmu, maka peneliti membatasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo
2. Penelitian ini ditekankan pada pengembangan media pembelajaran animasi pada materi siklus hidrologi

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran animasi dalam materi siklus hidrologi pada mata pelajaran geografi kelas X di SMA Negeri 1 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo ?
2. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran animasi dalam materi siklus hidrologi pada mata pelajaran geografi kelas X di SMA Negeri 1 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran animasi dalam materi siklus hidrologi pada mata pelajaran geografi kelas X di SMA Negeri 1 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo.

2. Mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran animasi dalam materi siklus hidrologi pada mata pelajaran geografi kelas X di SMA Negeri 1 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo.

F. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan hasilnya dapat bermanfaat untuk berbagai pihak terutama dalam bidang pendidikan. Manfaat dari penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan memberikan masukan bagi perkembangan di bidang pendidikan khususnya pendidikan geografi. Di samping itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian sebelumnya tentang media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

- 1) Penggunaan media pembelajaran video animasi diharapkan mampu mendorong pemahaman dan rasa ingin tahu terutama pada materi siklus hidrologi pada siswa kelas XSMA Negeri 1 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo.
- 2) Setelah menggunakan media pembelajaran video animasi ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo.

b. Bagi Pendidik

- 1) Meningkatkan motivasi dan kreatifitas guru untuk memanfaatkan media pembelajaran animasi.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan alternatif pembelajaran sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif.

c. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan peneliti serta mendorong peneliti agar lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran animasi.
- 2) Sebagai pengalaman mengajar secara langsung dengan menerapkan media animasi sebagai media pembelajaran.

d. Bagi Program Studi Pendidikan Geografi FKIP UMS

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan memberikan masukan bagi perkembangan ilmu pendidikan geografi.
- 2) Di samping itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian sebelumnya tentang kajian pengembangan media pembelajaran video animasi.