

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian dari usaha kesadaran dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran bagi peserta didik secara aktif untuk mengembangkan potensi pribadi untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan bagi diri sendiri dan masyarakat. Tujuan pendidikan nasional dalam UUD 1945 (versi amandemen) yaitu proses pembelajaran bagi para peserta didik untuk dapat mengerti, paham, dan membuat para siswa lebih kritis dalam berpikir. Dan di dalam Undang – Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat 1 yang berbunyi bahwa “Setiap Warga Negara Berhak Mendapatkan Pendidikan“. Maka berdasarkan pada Undang – Undang Dasar tersebut maka dalam menyelenggarakan pendidikan di Negara Indonesia harus dilakukan dengan sebaik – baiknya agar hak para warga Negara Indonesia dapat terpenuhi dengan baik yang salah satunya adalah memberikan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini pada abad 21 yaitu pendidikan yang berbasis teknologi (UU SISDIKNAS no.20 tahun 2003).

Media pembelajaran selalu mengikuti perkembangan teknologi yang sudah ada, mulai dengan teknologi cetak, audio visual, hingga gabungan teknologi cetak dan teknologi computer dengan menggabungkan macam – macam elemen ini maka media tersebut akan saling melengkapi (Arsyad 2014: 29-32).

Teori Behavioristik merupakan salah satu aliran dalam psikologi. Pendekatan Behavioristik adalah pendekatan yang menekankan pada dimensi pada kognitif individu dan menawarkan berbagai metode yang berorientasi pada tindakan (action-oriented)

untuk membantumengambil langkah yang jelas dalam megubah tingkah laku (Komalasari, 2011).

Konsep dasar animasi merupakan menggambarkan sulitnya menyajikan informasi dengan satu gambar saja, atau sekumpulan gambar (Novian Wahyu S, 2005:21). Animasi di dalam media pembelajaran interaktif ini sangat bagus ketika diterapkan pada pembelajaran, definisi animasi sendiri adalah satu teknologi yang dapat menjadikan gambar diam menjadi bergerak seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak (Munir 2013 :18).

Materi lapisan bumi merupakan mata pelajaran wajib untuk SMP N 2 Karanganyar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada magang pertama di SMP N 2 Karanganyar pada saat proses kegiatan belajar mengajar guru menggunakan metode konvensional (ceramah, tanya jawab dan penugasan). Media pembelajaran yang tersedia gambar – gambar pada buku tidak bisa memberikan respond dan kurang terlihat jelas dan sangat kurang menarik bagi para siswa sehingga para siswa lebih sering mengobrol dan bermain dengan teman sebangkunya.

pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning) merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan/konteks ke permasalahan/konteks lainnya (Adang-Darmajari, 2012 : 19).

metode CTL merupakan sebuah proses pendidikan yang bertujuan untuk membantu para siswa melihat siswa melihat makna di dalam materi akademik yang siswa pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks kehidupan sehari-hari (sugiyanto 2007), yang digunakan sebagai salah satu

fasilitas di sekolah yang sangat diharapkan dapat membantu pengajar dan siswa untuk mencapai kompetensi yang sudah ditentukan, karena menurut Ibu Wiji Hastuti yang merupakan salah satu guru di SMP N 2 Karanganyar menjelaskan bahwa pada saat kegiatan belajar dan mengajar di kelas masih menggunakan metode ceramah atau konvensional banyak siswa yang tidak fokus pada saat proses pembelajaran siswa sering berbicara dengan teman sebangkunya dibandingkan dengan memperhatikan guru.

Media pembelajaran yang di maksud yaitu berupa media pembelajaran animasi dengan menggunakan sebuah software yaitu Adobe Animate, guna untuk menambah semangat belajar para siswa dan siswi di SMP N 2 Karanganyar. Animasi ini bertujuan agar para siswa lebih fokus pada materi dan tidak melakukan kegiatan yang lain seperti mengobrol dan bermain dengan teman sebangku pada saat jam kegiatan belajar mengajar di sekolah dan sangat diharapkan media pembelajarannya lebih menyenangkan dan menarik bagi para siswa dan siswi karena pada kegiatan belajar dan mengajar sebelumnya masih menggunakan metode ceramah. Dengan adanya media pembelajara ini diharapkan kemauan siswa untuk belajar menjadi baik dan meningkat dan dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif yang akan mendukung proses belajar mengajar.

Dari pernyataan diatas maka pada pembelajaran ini perlu dikembangkan media pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran CTL (contextual Teacing and Learning) yang berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar. Yang artinya siswa dapat melakukan sendiri kegiatan yang berhubungan dengan materi yang ada sehingga siswa dapat memahaminya.

Maka dalam penelitian ini akan diterapkan kaidah-kaidah yang ada dalam metode pembelajaran CTL sebagai dasar pengembangan media pembelajaran ilmu pengetahuan alam sub bab lapisan bumi yang memberikan inovasi yang baru yaitu membuat media pembelajaran berupa animasi interaktif menggunakan software

Adobe animate dan melakukan penelitian dengan judul “ Implementasi Metode Pembelajaran CTL dengan Media Pembelajaran Animasi Interaktif untuk Materi Mengenal Lapisan Bumi di smp” perancangan animasi interaktif ini sangat diharapkan peneliti agar dapat digunakan di SMP N 2 Karanganyar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian masalah di atas maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Saat proses kegiatan belajar dan mengajar siswa banyak yang berbicara dengan teman sebangku dan melakukan kegiatan lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.
2. Kegiatan belajar mengajar masih menggunakan metode konvensional atau ceramah.
3. Perlunya pemanfaatan teknologi seperti animasi 2D untuk media alternative media pembelajaran siswa kelas VII SMP N 2 Karanganyar.
4. Belum dikembangkan media belajar siswa berbasis animasi edukasi yang digunakan untuk belajar tentang lapisan bumi di SMP N 2 Karanganyar.

C. Pembatasan Masalah

Dalam pengembangan media belajar dengan berbasis animasi 2D maka diperlukan batasan masalah agar peneliti dapat terstruktur dan terfokus. Pembatasan masalah tersebut adalah :

1. Pengembangan media ini dilakukan untuk merancang animasi 2D lapisan bumi.
2. Materi yang di muat adalah pembelajaran tentang materi Lapisan Bumi.
3. Animasi lapisan bumi yang akan di rancang dengan menggunakan software yaitu Adobe Animate.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran berbasis animasi 2D tentang lapisan bumi ?
2. Apakah media pembelajaran lapisan bumi kelas VII Sekolah Menengah Pertama layak jika diterapkan ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini berdasarkan latar belakang di atas bertujuan untuk mengetahui :

1. Merancang media pembelajaran berbasis animasi 2D tentang lapisan bumi.
2. Mengetahui kelayakan terhadap media pembelajaran tentang lapisan bumi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi 2D.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini sangat diharapkan dapat berguna :

1. Manfaat teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bentuk referensi untuk meneliti media pembelajaran yang sejenis.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi perbandingan guru – guru ataupun penelitian mengenai perbedaan dengan memakai media pembelajaran atau tidak menggunakan media pembelajaran.
 - c. Penelitian ini diharapkan menjadi inovasi dalam ilmu pendidikan siswa menengah pertama.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi pengajar atau calon pengajar
 1. Hasil penelitian ini maka dapat memudahkan penyampaian pengajar terhadap siswa dan berperan sebagai fasilitator bagi siswa.
 2. Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan atau wawasan mengenai media pembelajaran untuk Sekolah Menengah Pertama.

- b. Bagi siswa
 - 1. Hasil penelitian ini siswa akan lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan oleh pengajar.
 - 2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa lebih fokus dalam pembelajaran di dalam kelas.
- c. Bagi peneliti, peneliti diharapkan mendapatkan pengalaman langsung guna melaksanakan penelitian tentang kelayakan media pembelajaran ini untuk siswa Sekolah Menengah Pertama ini.