

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dari ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak pada dunia pendidikan. Apalagi di era revolusi 4.0 ini, teknologi menjadi bagian pondasi dalam penyelenggaraan pendidikan. Hal ini juga ditujukan untuk pencapaian kompetensi pembelajaran abad 21 yang mensyaratkan teknologi harus terintegrasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran tak hanya dalam pembelajaran daring seperti pada masa pandemic ini. Penggunaan teknologi juga dibutuhkan pada pembelajaran luring/tatap muka dikelas. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah pengembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Terdapat beberapa alasan pentingnya media dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Alasan tersebut antara lain penggunaan media dalam proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian. Hal ini tentu saja membawa dampak bagi pencapaian hasil belajar siswa (Sudjana dan Rivai, 2001). Pentingnya media pembelajaran juga diperkuat oleh Djamarah dan Zain (2010) bahwa media akan menarik perhatian siswa, membuat pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, waktu pembelajaran bisa lebih efektif, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta meningkatkan keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sangat dibutuhkan pada pembelajaran abad 21. Pengembangan media ini dapat menggunakan berbagai software. Salah satu software yang sering digunakan adalah Powtoon. Software powtoon ini dapat diunduh secara gratis ataupun berbayar. Software Powtoon tidak berbayar tetap memiliki berbagai fitur untuk pengembangan media pembelajaran. Powtoon dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi.

Media video animasi merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran berupa gambar karakter bergerak yang disertai dengan audio dari suara manusia atau musik (Arsyad, 2011). Media ini dapat dikembangkan pada berbagai mata pelajaran termasuk geografi. Geografi adalah salah satu ilmu pengetahuan yang penting untuk dipelajari oleh setiap siswa sebagaimana tujuan belajar geografi yaitu menjadikan manusia mengembangkan keterampilan analisis, sintesis, kecenderungan dan hasil-hasil dari interaksi berbagai gejala geografis sehingga mampu bersaing dari segala tuntutan era globalisasi yang berteknologi maju disaat sekarang maupun yang akan datang. Apalagi karakteristik materi geografi berkaitan dengan fenomena alam. Geografi sebagai salah satu mata pelajaran umum di bidang jurusan Ips yang menjadi salah satu pilihan mata pelajaran yang diujikan di (UN), haruslah memiliki kelengkapan pembelajaran yang memadai agar kegiatan belajar mengajar dikelas berjalan sesuai dengan kompetensi dasar yang diharapkan.

Namun dalam pembelajaran Geografi sebagian besar peserta didik menganggap geografi merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan karena dalam pembelajarannya rata-rata menceritakan tentang fenomena alam

yang sudah terjadi hal itu dapat dirasakan namun kejadiannya tidak terlihat sehingga peserta didik kurang berminat dengan pelajaran tersebut terutama dalam hal materi vulkanisme dan pengaruhnya bagi kehidupan. Dipilihnya materi vulkanisme dibuat dalam bentuk video animasi ini karena materi tersebut sangat cocok khususnya dalam menceritakan letusan gunung api dan pengaruhnya terhadap kehidupan dilihat dari pengaruh positif dan negatif, dalam penentuan materi ini juga disesuaikan dengan waktu pembelajaran sesuai kurikulum yang digunakan sekolah. Materi ini dibahas pada semester genap. Media pembelajaran dalam pembelajaran geografi yaitu sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dan lingkungan belajar geografi.

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yaitu mendukung penggunaan metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran interaktif memiliki potensi yang besar dan dapat menginspirasi siswa untuk merespon secara positif materi pembelajaran yang diberikan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Kehadiran media dalam pembelajaran akan memperkuat proses komunikasi antara guru dan siswa. Menggunakan media dalam pembelajaran dapat membantu siswa menerima dan memahami topik dengan cara yang terbaik.

Software powtoon ini tidak hanya cocok dikembangkan di SD, SMP namun sangat cocok juga dikembangkan di SMA karena penggunaan dari media powtoon bisa memperjelas dan memudahkan dalam menyampaikan konsep pelajaran yang memerlukan visualisasi, penggunaan media powtoon ini juga sangat diperlukan untuk memvisualisasikan pembelajaran vulkanisme dan pengaruhnya terhadap

kehidupan, sehingga diharapkan peserta didik dapat mengkonstruksikan keilmuan secara optimal yang nantinya berdampak pada hasil belajar peserta didik yang meningkat. Oleh karena itu, materi ini akan sangat menarik jika disajikan dalam bentuk animasi seperti peristiwa letusan gunung, erupsi magma, intrusi magma, ekstrusi magma, tipe-tipe letusan dan sebagainya.

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru geografi di Ponpes Daarul Muhsinin Labuhan Batu, pembelajaran geografi belum pernah disajikan menggunakan media video animasi. Dihasilkan beberapa data yakni guru hanya menggunakan media yang ada disekolah seperti peta, globe dan gambar gambar dalam buku teks. Guru belum mengembangkan media berbasis teknologi khususnya video animasi. Penyampaian materi seringkali tanpa media dan hanya menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi monoton. Minat belajar siswa pada pembelajaran sebelumnya dengan materi yang sama mendapatkan nilai rendah. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang sering dibawah KKM sehingga dilakukan remedial. Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dikembangkan media pembelajaran. Media yang dikembangkan dalam bentuk video animasi pada materi vulkanisme Kelas X di Ponpes Daarul Muhsinin Labuhan Batu.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perubahan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi
2. Guru belum mengembangkan media khususnya media video animasi
3. Suasana belajar yang membosankan
4. Hasil belajar geografi siswa masih dibawah KKM

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka masalah yang akan diteliti dibatasi hanya pada Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada materi Vulkanisme kelas X di Ponpes Daarul Muhsinin Labuhan Batu.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian yakni :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi pada materi vulkanisme kelas X di Ponpes Daarul Muhsinin Labuhan Batu?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi pada materi vulkanisme kelas X di Ponpes Daarul Muhsinin Labuhan Batu?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran video animasi pada materi vulkanisme kelas X di Ponpes Daarul Muhsinin Labuhan Batu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menganalisis kelayakan media pembelajaran video animasi pada materi vulkanisme kelas X di Ponpes Daarul Muhsinin Labuhan Batu
2. Menganalisis respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi pada materi vulkanisme kelas X di Ponpes Daarul Muhsinin Labuhan Batu
3. Menganalisis efektifitas media pembelajaran video animasi pada materi vulkanisme kelas X di Ponpes Daarul Muhsinin Labuhan Batu

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis
 - a. Memberikan informasi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, menambah referensi dalam mengatasi masalah kesulitan pembelajaran Geografi. Dapat digunakan sebagai literature perbandingan dalam pelaksanaan penelitian yang relevan di masa yang akan datang.
2. Secara Praktis
 - b. Peneliti

Peneliti dapat menambah pengalaman untuk mengetahui bagaimana cara mengembangkan video animasi lebih luas dan menarik.

c. Siswa

Penelitian ini dapat menambah wawasan siswa untuk mengetahui tentang Vulkanisme dengan menggunakan media video animasi.

d. Guru

Penelitian ini dapat menjadi saran bagi guru untuk dapat mengembangkan video animasi sebagai media dalam proses pembelajaran Geografi.