

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi yang berkembang pesat saat ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi tentunya akan berdampak pada berbagai aspek. Tidak hanya dalam bidang teknologi, perkembangan juga merambah ke bidang ilmu pengetahuan. Jika perkembangan teknologi dimanfaatkan seefektif mungkin, perkembangan tersebut tentunya dapat memberikan dampak yang baik. Tidak hanya memudahkan dalam berbagai aktivitas, tetapi juga membuat pekerjaan kita menjadi lebih efisien.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju, baik secara langsung maupun tidak langsung, tentunya cukup mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah pendidikan. Misalnya dalam sarana dan prasarana pendidikan yang semakin memadai dan lengkap. Hal ini jelas dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pesatnya perkembangan teknologi dirasakan di berbagai kalangan, baik anak kecil maupun orang dewasa. Dunia pendidikan saat ini sering mengandalkan teknologi karena dapat membantu dalam pembelajaran.

Di bidang pendidikan, berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Salah satu terobosan yang dapat dilakukan untuk

meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan adalah melalui pemanfaatan teknologi khususnya dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, guru sebagai fasilitator di kelas harus membuat pembelajaran lebih kreatif dan inovatif untuk mendorong siswa belajar secara optimal baik secara mandiri maupun di kelas.

Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga berpengaruh besar terhadap pola interaksi guru dan siswa. Siswa dengan rata-rata literasi teknologi yang baik lebih cepat bosan jika pembelajaran dilakukan secara konvensional. Paradigma yang berpusat pada guru atau *teacher centered* cenderung kurang efektif bila digunakan untuk menggali pengetahuan yang membutuhkan interaksi dengan siswa, harus ada inovasi guru dalam memilih media yang digunakan untuk menarik perhatian siswa (Suryani, 2018). Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang diberikan guru kepada siswa dapat terserap secara optimal.

Pendidikan yang berkualitas dicapai dengan melakukan perubahan media yang masih konvensional menjadi media pembelajaran, yang diharapkan lebih mudah dipahami dan cepat serta akurat untuk dipahami (Suprpto, 2006). Sementara itu, dunia pendidikan belum merasakan manfaat dari perkembangan teknologi yang ada. Pendidikan berkualitas tinggi yang memanfaatkan sepenuhnya teknologi dapat mempengaruhi kemajuan dunia pendidikan. Sedangkan di era modern seperti sekarang ini, teknologi dapat digunakan lebih dari sekedar untuk menggantikan peran tenaga manusia

Secara umum penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki manfaat sebagai berikut: 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui perhatian guru: 2) Memperjelas makna bahan ajar sehingga siswa dapat memahaminya dan meningkatkan penguasaan serta mengaktifkan kinerja . 3) Metode pengajaran akan lebih bervariasi: 4) Mampu meningkatkan aktivitas dalam kegiatan belajar mengajar (Nurseto, 2011).

Media adalah sarana penyebaran pesan atau informasi pembelajaran yang ingin disampaikan dari sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan (Mahnun, 2012). Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan informasi dan bahan ajar dari guru kepada siswa dalam suatu proses belajar mengajar. Mengingat sulitnya mata pelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif, maka perlu adanya inovasi pembelajaran, termasuk penggunaan media kreatif video berbasis animasi. Simbol berupa kata-kata dan kalimat yang disertai dengan gambar dan sarana audiovisual akan membantu penerima tanda dengan mudah memahami apa yang ingin diperintahkan oleh pengirim.

Pola pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh guru bahasa Indonesia merupakan kondisi yang tidak memanfaatkan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Hal ini perlu diatasi agar guru cukup inovatif dan kreatif dalam kegiatan belajar mengajar. Jika hal ini memungkinkan, guru dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas siswa serta memaksimalkan hasil belajar. Selain itu variasi dalam metode pembelajaran yang ditawarkan oleh guru masih sangat kurang sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan tidak tertarik pada materi pembelajaran.

Permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk memberikan solusi dengan mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu inovasi dan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Penerima manfaat ini akan menggunakan fasilitas yang memadai dan diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan yang muncul. Penggunaannya juga akan membantu guru sebagai sarana dalam kegiatan belajar mengajar di kelas pengembangan masing-masing, yaitu pembuatan pengembangan bahan ajar melalui media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran video animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu dalam proses pembelajaran dan memberikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dapat meningkatkan pemahaman siswa. Dalam hal ini bahan ajar berupa video pembelajaran masih sangat jarang ditemui dalam proses pembelajaran. Menurut Dale dalam (Sudirman, 2006), 75% pengalaman belajar seseorang diperoleh melalui penglihatan (mata), 13% melalui pendengaran (telinga), dan sisanya melalui indera lainnya. Media animasi menitikberatkan pada penggunaan variasi gambar berupa gambar 2 dimensi dan 3 dimensi yang akan menghasilkan suatu gerakan yang sangat menarik, misalnya menggunakan animasi berbasis *Doratoon Animation Maker*.

Animasi berbasis *Doratoon Animation Maker* merupakan salah satu dari sekian banyak penggunaan multimedia berbasis komputer. *Doratoon Animation Maker* sendiri sangat mudah digunakan karena menyediakan beberapa fitur dan animasi menarik yang dapat kita gunakan untuk menjadikan media pembelajaran sebagai kebutuhan dalam kegiatan belajar mengajar.

Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *Doratoon Animation Maker* ini akan membahas salah satu sub bahasannya yaitu materi teks fabel. Teks fabel merupakan salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia yang dijabarkan dalam silabus mata pelajaran bahasa Indonesia. Pemilihan bahan ajar yang digunakan sebagai bahan ajar dalam pengembangan media pembelajaran ini karena materinya menceritakan kehidupan binatang bertingkah laku pada manusia, fabel adalah cerita fiksi atau fantasi. Terkadang fabel mengandung karakter manusia, fabel juga sering disebut cerita moral karena mengandung pesan yang berhubungan dengan moral. Tokoh-tokoh dalam fabel semuanya binatang. Hewan ini dikatakan memiliki akal dan tingkah laku serta berbicara seperti manusia. Salah satu materi yang akan dipelajari siswa kelas VII adalah cerita fabel, dengan menggunakan Pengembangan Media Pembelajaran Pembuat Animasi Doratoon pada materi fabel akan memudahkan siswa dalam mempelajari materi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti SMP Negeri 2 Kutalimbaru pada tanggal 4 Oktober 2021 diperoleh informasi bahwa guru belum pernah mengembangkan materi ajar sendiri dalam kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia karena guru kesulitan menggunakan teknologi dan menghubungkan materi. Mengenai cara guru mengajar khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia, menurut peneliti, guru masih kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, padahal siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia harus dilibatkan secara aktif karena siswa perlu memiliki daya kreasi yang lebih dalam pembelajaran. Kurangnya inovasi yang dilakukan oleh

guru dalam pembuatan bahan ajar, serta kurangnya fasilitas yang memadai yang disediakan oleh pihak sekolah. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, pada kesempatan ini penulis ingin mengambil kesempatan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabel Berbasis *Doratoon Animation Maker* Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, antara lain :

1. Tenaga pendidik masih menggunakan media konvensional dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran sehingga membuat peserta didik mudah merasa bosan dan tidak tertarik pada materi pembelajaran.
3. Bahan ajar yang di gunakan guru kurang menarik sehingga peserta didik cenderung memilih melakukan aktivitas lain, seperti halnya bercengkrama dengan teman.
4. Materi yang terdapat pada buku pelajaran siswa belum memenuhi indikator pencapaian.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar pembahasan tidak menyimpang dari pokok perumusan masalah yang ada, maka penulis membatasi permasalahan pada “Pengembangan Materi Ajar Berbasis *Doratoon Animation Maker* Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka perumusan masalah di dalam penelitian yaitu :

1. Bagaimanakah pengembangan materi ajar teks fabel berbasis *Doratoon Animation Maker*?
2. Bagaimanakah kelayakan video animasi sebagai materi ajar teks fabel berbasis *Doratoon Animation Maker*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut, maka tujuan di dalam penelitian yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan materi ajar teks fabel berbasis *Doratoon Animation Maker*.
2. Untuk menganalisis kelayakan video animasi sebagai materi ajar teks fabel berbasis *Doratoon Animation Maker*.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkaya ilmu pengetahuan dan referensi ilmiah tentang pembelajaran Bahasa Indonesia, serta diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan khususnya mengenai pengembangan bahan ajar di SMP pada materi fabel dalam bentuk video pembelajaran yang dihasilkan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini mempunyai beberapa manfaat yaitu:

a. Bagi peneliti

Dapat mengasah keterampilan, pengetahuan, kreatifitas, dan wawasan dalam proses pembelajaran secara langsung di lapangan serta menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru mengenai bahan ajar pendamping berupa video pembelajaran dan dapat digunakan sebagai bahan refleksi pembelajaran materi teks fabel, serta hasil penelitian dapat digunakan sebagai inovasi baru dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

c. Bagi siswa

Dapat memberikan manfaat untuk memudahkan siswa untuk lebih dapat memahami materi teks fabel, menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan mengembangkan media belajar yang digunakan oleh guru dalam mengajar.

d. Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan kebijakan sekolah dalam hal pengelolaan dan pengembangan bahan ajar pendamping berupa video pembelajaran kelas VII pada materi teks fabel.