

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sebuah aksi yang bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar secara giat dalam menggali potensi diri (kognitif, afektif, dan psikomotorik), kecerdasan, spiritual, dan pengetahuan. Pendidikan termasuk sebagai usaha manusia untuk membangkitkan kepribadian sesuai dengan nilai-nilai dan kebudayaan pada masyarakat. Pendidikan harus ikut berkembang mengikuti perubahan budaya dan terus berlangsung untuk keperluan masa yang akan datang.

Perkembangan dunia abad 21 ditandai dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam segala hal. Perkembangan teknologi mengubah keterampilan dan kemampuan tenaga kerja. Namun, kompetensi sumber daya manusia di Indonesia saat ini masih sangat rendah. Hal ini didukung oleh Mulyani (2020) bahwa setelah memasuki abad ke-21, status sumber daya manusia Indonesia tidak berdaya saing karena tidak dapat memaksimalkan penggunaan teknologi. Perkembangan dunia pada abad 21 ditandai dengan penggunaan teknologi informasi di segala bidang kehidupan, termasuk pembelajaran.

Upaya meninggikan kualitas dan kuantitas pendidikan memerlukan pemutakhiran dalam pengembangan kurikulum, perubahan pembelajaran serta

sarana dan prasarana. Dalam mengembangkan pembaruan pembelajaran, seorang guru harus mengolah pembelajaran dengan baik agar meningkatnya kegemaran siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan melalui pemutakhiran model, metode, media, ataupun strategi pembelajaran.

Penerapan metode dan media pembelajaran tidak terlepas dari keberlangsungan pembelajaran. Penentuan metode akan berpengaruh pada penerapan media pembelajaran. Penentuan media pembelajaran harus memperhatikan tujuan pembelajaran, jenis penilaian, dan timbal balik siswa setelah mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai instrumen pembelajaran untuk mengantarkan kepada tujuan awal.

Masing-masing materi pembelajaran memiliki jenjang kesukaran yang beragam dan jenjang kompetensi siswa dalam penguasaan materi juga beragam. Oleh sebab itu, banyak kendala yang disebabkan oleh materi yang sukar dikuasai serta media pembelajaran yang kurang memikat minat siswa. Menurut Prasetyo (2015) mengemukakan pendapat bahwa media pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar agar tidak monoton dan membosankan. Salah satu solusi dari masalah tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Perkembangan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) telah mempengaruhi dunia pendidikan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran sudah tidak asing lagi di era globalisasi saat ini. Adanya internet memungkinkan kita untuk belajar dimana saja dan kapan saja

dengan sangat luas. Kristiawan (dalam Azhariadi, 2019) berpendapat bahwa dengan adanya TIK kita dapat berbagi informasi tanpa harus bertemu dengan sumber informasi secara langsung. Oleh karena itu, siswa harus menguasai keterampilan abad 21.

Penerapan media pembelajaran yang efektif dan memikat siswa diharapkan akan membangkitkan penalaran, pikiran, perasaan, pengindahan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga terkesan mengembirakan. Namun, faktanya guru lebih banyak berkomunikasi secara verbal dalam menjelaskan materi sehingga siswa merasa jenuh dan menurunnya ketertarikan siswa mengikuti pembelajaran.

Kondisi demikian dapat dilihat dari hasil pengamatan dan wawancara berdasarkan kebutuhan penelitian yang dilakukan pada dua sekolah yang berbeda. Mengacu pada hasil wawancara dengan salah satu guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 9 Yogyakarta diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih menggunakan media pembelajaran yang monoton, seperti *WhatsApp Group*, *Power Point*, video *Youtube*, dan buku cetak. Dengan demikian, disampaikan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia belum menggunakan media pembelajara digital yang bervariasi sehingga siswa menjadi jenuh karena materi hanya disampaikan dengan media seadanya. Kondisi ini ditemukan juga pada SMP Negeri 2 Kebumen, pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar Bahasa Indonesia masih kurang bervariasi. Media pembelajaran yang digunakan hanya *WhatsApp Group* dan buku cetak.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat berpengaruh pada minat belajar siswa. Apabila siswa tidak tertarik pada saat kegiatan belajar berlangsung, maka akan berdampak pada kurangnya belajar siswa. Permasalahan seperti ini terjadi pada pembelajaran teks cerita fantasi. Solusi dari permasalahan yang telah diutarakan, dapat dilakukan dengan melakukan pengembangan media pembelajaran digital. Bentuk media berupa media audio visual berbasis *Animaker* pada materi teks cerita fantasi dengan KD 3.3 dan 4.3. Kegiatan penelitian dan pengembangan media audio visual berbasis *Animaker* dilakukan di SMP Negeri 2 Kebumen. Pemilihan tempat penelitian dipertimbangkan dengan hasil penilaian kebutuhan. Informasi yang ditemukan menyatakan bahwa kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada kegiatan belajar Bahasa Indonesia materi teks cerita fantasi. Proses pembelajaran hanya mengandalkan *WhatsApp Group* dan buku cetak saja.

Hal itulah yang mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan media berupa media audio visual berbasis *Animaker* sesuai dengan konsep pembelajaran Kurikulum 2013. Sebagaimana pada materi pembelajaran cerita fantasi berbasis teks. Materi terkait teks cerita fantasi harus disajikan semenarik mungkin agar peserta didik menikmati pelaksanaan pembelajaran serta materi dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

*Animaker* merupakan sebuah perangkat lunak pembuat video animasi berbasis *cloud* yang dapat menghasilkan video dengan kualitas tinggi (Pratiwi,

2021). Selain itu, *Animaker* sangat mudah digunakan karena tidak perlu mengunduh aplikasi. *Animaker* dapat diakses secara gratis melalui laman *browser Animaker*. Media *Animaker* dapat dimanfaatkan untuk mempresentasikan materi teks cerita fantasi dilengkapi dengan animasi sehingga siswa dapat menikmati kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, pemanfaatan media ajar yang sesuai dan dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar, penulis akan mengangkat judul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Animaker* pada Pembelajaran Teks Cerita Fantasi di SMP”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjabaran latar belakang, masalah yang terjadi diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis TIK belum maksimal.
2. Belum maksimalnya pemahaman guru dalam pengembangan media pembelajaran.
3. Belum adanya media pembelajaran digital pada pembelajaran teks cerita fantasi di SMP.
4. Belum adanya media pembelajaran berbasis *Animaker* yang digunakan pada pembelajaran teks cerita fantasi di SMP.

### **C. Batasan Masalah**

Beberapa permasalahan yang sudah diidentifikasi di atas merupakan persoalan yang menarik diteliti. Berdasarkan pertimbangan minat, kemampuan, dan waktu. Penelitian ini dibatasi pada masalah berikut.

1. Pengembangan media audio visual berbasis *Animaker* pada pembelajaran teks cerita fantasi di SMP.
2. Kelayakan media audio visual berbasis *Animaker* pada pembelajaran teks cerita fantasi di SMP.
3. Keefektifan media audio visual berbasis *Animaker* pada pembelajaran teks cerita fantasi di SMP.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan persoalan di atas. Rumusan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media audio visual berbasis *Animaker* pada pembelajaran teks cerita fantasi di SMP?
2. Bagaimana kelayakan media audio visual berbasis *Animaker* pada pembelajaran teks cerita fantasi di SMP?
3. Bagaimana keefektifan media audio visual berbasis *Animaker* pada pembelajaran teks cerita fantasi di SMP?

## **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan fokus masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan pengembangan media audio visual berbasis *Animaker* pada pembelajaran teks cerita fantasi di SMP.
2. Mendeskripsikan kelayakan produk pengembangan media audio visual berbasis *Animaker* pada pembelajaran teks cerita fantasi di SMP.
3. Mendeskripsikan keefektifan produk pengembangan media audio visual berbasis *Animaker* pada pembelajaran teks cerita fantasi di SMP.

## **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Media pembelajaran *Animaker* adalah media pembelajaran berupa video audio visual berupa animasi yang dipadukan dengan gambar bergerak atau elemen gambar yang digerakkan. *Animaker* ini berisi materi-materi teks cerita fantasi maupun cerita lainnya. Media *Animaker* tidak hanya berisi materi tetapi dipadukan dengan video animasi, soal evaluasi, musik, *dubbing*, dan gambar-gambar berkenaan dengan materi. Berikut spesifikasi produk yang dikembangkan.

1. Media audio visual *Animaker* yang akan dikembangkan berbentuk video animasi dengan memberikan gambar bergerak disertai dengan musik, dan *dubbing* agar menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa.
2. Media ini akan dikembangkan pada materi teks cerita fantasi yang terdapat pada KD 3.3 dan 4.3 kelas VII SMP.

**Tabel 1. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.3 Mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar	3.3.1 menjelaskan pengertian teks cerita fantasi
	3.3.2 menjelaskan ciri umum cerita fantasi
	3.3.3 menjelaskan unsur intrinsik pada cerita fantasi dan menunjukkan buktinya pada teks yang dibaca/didengar
	3.3.4 menentukan jenis cerita fantasi dan menunjukkan bukti pada teks yang dibaca/didengar
4.3 Menceritakan kembali isi teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar	4.3.1 menyimpulkan tokoh dan latar cerita fantasi
	4.3.2 menyimpulkan urutan cerita fantasi
	4.3.3 menceritakan kembali isi cerita fantasi lisan/tulis

3. *Animaker* akan dikembangkan dalam materi teks cerita fantasi.
4. Penyampaian materi pada *Animaker* menggunakan *voice overs*.
5. *Animaker* dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok.

## **G. Manfaat Pengembangan**

### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat meluaskan pandangan baru terkait pengembangan media ajar yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran di SMP.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Untuk memperluas pandangan peneliti sebagai calon guru mengenai pengaruh media pembelajaran supaya dapat menetapkan media pembelajaran yang bermanfaat serta menarik.

### b. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dan memberi pemahaman pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk mengantarkan kepada ketercapaian tujuan pembelajaran.

### c. Bagi Siswa

Menunjang siswa untuk mencerna materi pelajaran dengan menggembarakan agar dapat meningkatkan gairah serta memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.

### d. Bagi Sekolah

Pengetahuan baru dalam mengaplikasikan media pembelajaran yang menggairahkan siswa agar meningkatnya kualitas pembelajaran di sekolah.

## H. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media video animasi untuk menunjang pembelajaran teks cerita fantasi di SMP dapat dilaksanakan dengan asumsi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *Animaker* dalam pembelajaran sampai saat ini belum banyak digunakan karena banyak guru yang belum bisa mengaplikasikan *Animaker*.

2. Media pembelajaran *Animaker* diharapkan mampu menjadi alternatif media pengajaran pada materi teks cerita fantasi KD 3.3 dan 3.4 di SMP kelas VII.
3. Fasilitas yang disediakan sekolah di ruang kelas sudah memadai untuk menayangkan video animasi teks narasi berupa LCD dan pengeras suara.
4. Mayoritas guru di SMP memiliki laptop dan dapat memanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.
5. Guru atau siswa mampu memahami video animasi yang ditampilkan.

#### **I. Keterbatasan Produk**

Penelitian pengembangan media audio visual berbasis *Animaker* dikembangkan dengan berbagai keterbatasan, yaitu,

1. Media *Animaker* dikembangkan pada satu pasang kompetensi dasar yaitu KD 3.3 dan 4.3.
2. Media *Animaker* hanya berisi satu materi yakni teks cerita fantasi yang memuat KD 3.3 dan 4.3.
3. Pengembangan media *Animaker* membutuhkan tenaga serta proses pembuatan yang memakan waktu lama dan proses pembuatannya tidak sederhana.
4. Pelaksanaan desain produk pengembangan memerlukan beberapa tahap yang rumit.