

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang begitu pesat telah membawa dampak besar bagi kehidupan manusia. Hal ini dapat dirasakan terutama di bidang pendidikan. Untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan peningkatan mutu pendidikan yang salah satunya melalui proses pembelajaran di sekolah.

Menurut Daryanto (2011:1) mengatakan bahwa:

“Prestasi belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Akibatnya, siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar, yang diberikan oleh guru tersebut.”

Dalam hal ini sebagai pengembang ilmu seorang guru sudah seharusnya memanfaatkan media pembelajaran atau alat bantu lain secara efektif dan efisien untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dimana agar anak-anak sebagai peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Hal ini bersesuaian dengan pendapat Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran (2009:133) yang mengungkapkan bahwa “...pemahaman pembelajaran dapat dipahami dengan menganalisis aktivitas

Maya Marselia, 2012

Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi Kartun Pada Pengenalan Perangkat Keras Komputer Dalam Pembelajaran TIK Di Kelas VII

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

komponen pendidik, peserta pendidik, bahan ajar, *media*, alat, prosedur, dan proses belajar”.



Menurut Daryanto (2011:5) karakteristik dan kemampuan masing-masing media dalam proses pembelajaran perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi kebutuhan sehingga dapat meningkatkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran (2009:159) menyebutkan bahwa jenis media pembelajaran meliputi: (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio-visual, (4) media penyaji, dan (5) media interaktif.

Salah satu media pembelajaran yang disebutkan adalah media audio-visual. Seperti menurut Waryanto (2009), media audio-visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.

Menurut Daryanto (2011:7) Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik itu pembelajaran masa, individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Di samping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

Bertolak dari hal di atas semua, media video ini akan lebih menarik jika dirancang menjadi sebuah film animasi kartun sebagai media pembelajaran yang

efektif dan kreatif dalam menyampaikan bahan ajar. Dimana film animasi kartun bersifat sangat universal. Tidak hanya anak-anak, orang dewasa juga banyak yang menyukainya. Mereka mayoritas saat ini lebih memilih menghabiskan waktu dengan menonton film kartun kesukaannya atau bermain game komputer daripada belajar. Media pembelajaran film kartun ini diharapkan dapat menunjang proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa serta memudahkan pemahaman pada siswa tentang materi yang diajarkan.

Berdasarkan keterangan di atas maka penulis mengangkat judul **“PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FILM ANIMASI KARTUN PADA PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER DALAM PEMBELAJARAN TIK DI KELAS VII”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah, yaitu :

1. Bagaimana membangun media pembelajaran film animasi kartun pada mata pelajaran TIK?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran film animasi kartun yang dikembangkan sebagai media penyampaian materi pembelajaran?
3. Bagaimana tanggapan siswa setelah menggunakan media pembelajaran film animasi kartun ini?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian ini adalah

1. Mengetahui bagaimana membangun media pembelajaran film animasi kartun pada mata pelajaran TIK.
2. Kelayakan media pembelajaran film animasi kartun yang dikembangkan sebagai media penyampaian materi pembelajaran.
3. Mengetahui bagaimana tanggapan siswa setelah menggunakan media pembelajaran film animasi kartun ini.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini penelitian ini tidak melebar, maka masalah dalam penelitian dibatasi.

1. Penelitian ini berfokus pada pembuatan film animasi kartun yang digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran TIK.
2. Media pembelajaran film animasi kartun merupakan pelengkap dalam pelaksanaan pembelajaran
3. Penelitian ini tidak sampai membahas pada pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini untuk guru diharapkan guru dapat memberikan inovasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.

2. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini siswa diharapkan dapat mendapatkan pengalaman baru mengenai cara belajar sehingga dapat menambah motivasi belajarnya.

3. Bagi Dunia Pendidikan

Sebagai alternatif media pembelajaran untuk pembelajaran mandiri bagi siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan kreatif, menyenangkan dan inovatif.

1.6 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini akan dijelaskan beberapa istilah penting yang sering digunakan pada bab-bab selanjutnya. Adapun istilah-istilah itu adalah:

1. Media merupakan suatu sumber informasi yang terdiri buku, videotape, slide suara, suara guru, grafik, fotografi, elektronik, yang digunakan untuk menyajikan, memproses, dan menjelaskan informasi lisan atau visual sebagai menyempurnakan isi pembelajaran.
2. Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar.
3. Animasi diartikan yaitu acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak.
4. Kartun adalah sebuah gambar lelucon yang muncul di media massa, yang hanya berisikan humor semata, tanpa membawa beban kritik sosial apa pun.

5. Kelayakan adalah kreatif, inovatif, efektif, efisien, komunikatif dan unggul dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran yang diukur berdasarkan tingkat persetujuan melalui angket.

1.7 Sitematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi beberapa teori yang mendasari penulisan skripsi ini. Adapun yang dibahas dalam bab ini adalah teori yang berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran film animasi kartun.

BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini menjabarkan tentang teknis pelaksanaan penelitian mulai dari alat dan bahan penelitian, desain penelitian, dan proses yang terjadi dalam pembuatan penelitian ini

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menjabarkan lebih rinci hasil dari penelitian yang merupakan implementasi dari rumusan masalah.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diajukan agar dapat menjadi bahan pertimbangan.