

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan dibutuhkan oleh manusia sebagai makhluk hidup, dan itulah yang membedakan manusia dengan makhluk hidup yang lain. Tujuan dari manusia yang membutuhkan pendidikan adalah pendewasaan kehidupan yang lebih berarti. Memberikan tindakan berupa ilmu pengetahuan dan keterampilan yaitu tujuan dari suatu proses pelatihan dan belajar dalam pendidikan. Segala hal yang berhubungan dengan berkembangnya manusia, merupakan pekerjaan yang mendidik. Diawali dari adanya perkembangan fisik, kesehatan, keterampilan, serta pikiran dan perasaan, semua itu diatasi oleh seorang pengajar/pendidik. Maka dari itu, maksud dari mendidik adalah supaya manusia menjadi lebih sempurna dan memanusiakan manusia dan membudayakannya.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No. 20 Tahun 2003). Pembelajaran merupakan suatu sistem dalam dunia pendidikan dan juga merupakan runtutan dari pendidikan, pendidikan yang baik dapat ditinjau dari pembelajaran yang efektif. Pendidikan dengan pembelajaran merupakan komponen yang tidak bisa dipisahkan karena merupakan satu kesatuan. Proses belajar mengajar merupakan interaksi, komunikasi dua arah dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Komunikasi dua arah merupakan ciri dan syarat utama bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini, dan dengan seiring berkembangnya zaman yang pesat ini, kegiatan belajar saja tidak hanya bisa dilaksanakan dengan metode pembelajaran ceramah, metode yang dianggap sudah tidak relevan dengan perkembangan zaman dimana pendidik menyampaikan materi pembelajaran sedangkan murid mendengarkan, metode ceramah dianggap tidak relevan karena ada dari 3 aspek pembelajaran belum terealisasi, termasuk

terhambatnya komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik, juga pendidik dianggap tidak bisa memanfaatkan media pembelajaran.

Dalam media pembelajaran didunia pendidikan, peran TIK atau teknologi informasi dan komunikasi dijadikan nilai mutlak yang harus dikuasai untuk menyambut era globalisasi dengan persaingan kemajuan teknologi yang pesat (Riwayadi, 2013). Tak dipungkiri peran TIK dalam era globalisasi mengharuskan segala sesuatu dituntut untuk serba efisien, cepat, dan praktis, maka dibutuhkan saran dan prasarana yang dapat memenuhi hal tersebut. Manusia tidak bisa lepas dari pendidikan yang sebenarnya merupakan kegiatan informasi, bahkan dengan pendidikanlah informasi pengetahuan dan teknologi dapat disebarluaskan kepada generasi penerus suatu bangsa. Sebagai media pendidikan komunikasi dilakukan dengan menggunakan media-media seperti, video animasi, e-book, e-mail dsb (Riwayadi, 2013).

Seiring dengan majunya ilmu pengetahuan dan teknologi, membawa perubahan dalam bidang pendidikan, salah satunya adalah perkembangan alat-alat atau media yang digunakan tenaga pendidik dalam menunjang proses belajar mengajar. Media pembelajaran sebagai alat pembantu tenaga pendidik dari zaman ke zaman telah menjadi komponen yang penting bagi tenaga pendidik dalam proses pembelajaran yang kini semakin merosot menurun, dengan ditopangnya oleh media seharusnya ada inovasi baru dalam mengembangkan pembelajaran yang ada saat ini.

Proses pembelajaran secara umum masih berpaku pada metode-metode pengajaran yang lama, yakni metode ceramah, belum ada inovasi baru dalam pembelajaran sehingga menciptakan pembelajaran yang efektif. Berkembangnya teknologi merupakan suatu aset penting untuk mengembangkan atau meningkatkan pembelajaran, banyak media yang mampu membantu untuk mengembangkan pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya surplus kegiatan yang membosankan.

Penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik adalah media audio visual, sebab media pembelajaran audio visual

merupakan bentuk media pembelajaran yang menggabungkan unsur gerak dan suara yang memproyeksikan benda nyata dilapangan atau sesuai dengan materi yang diinginkan. Media audio visual menjadi media yang efektif bagi peserta didik untuk bisa memahami materi dengan cepat dan mudah. Seiring dengan berkembangnya teknologi di era modern ini pendidik yang menggunakan jenis pengajaran berceramah dan menerangkan akan menjadi tidak efektif dan efisien.

Pada pelaksanaannya, pembelajaran berkaitan erat dengan penggunaan media pembelajaran digital. Melalui hal tersebut, video animasi berbasis Plotagon merupakan salah satu media pembelajaran digital yang bisa menjadi pilihan. Aplikasi Plotagon dapat digunakan dengan gawai yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, dalam aplikasi Plotagon terdapat fitur untuk membuat video animasi beserta subtitle sehingga mempermudah guru maupun murid dalam menyajikan pembelajaran dan mempermudah murid dalam penulisan (Al-Kitabah). Peneliti menggunakan latar tempat disekolah sebagai gambaran kasus yang sangat dekat dengan lingkungan siswa agar siswa dapat lebih memahami.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan dengan mewawancarai guru mata pelajaran Bahasa Inggris disekolah terkait maka dapat diketahui bahwa bentuk pembelajaran yang disajikan masih kurang efektif dikarenakan pembelajarannya masih konvensional sehingga perlu dilakukan perlakuan yang bervariasi agar siswa tidak bosan dengan cara mengajar yang monoton. Peserta didik sering merasa bosan dengan suasana pembelajaran yang stagnan, jika media pembelajaran tidak dapat mengubah suasana kelas menjadi lebih baik, maka perlu adanya perubahan media pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti ingin menawarkan sebuah solusi berupa media pembelajaran video animasi Plotagon di MTS Mazro'atul Ulum dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di MTS Mazro'atul Ulum".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah secara umumnya yaitu: bagaimana pengembangan media animasi berbasis plotagin pada mata

pelajaran bahasa inggris jenjang Mts ?. Selain itu, rumusan masalah secara khusus dapat dirumuskan sebagai berikut:

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalahnya adalah :

1. Bagaimana analisis kebutuhan dalam pengembangan media video animasi berbasis Plotagon mata pelajaran Bahasa Inggris di Mts Mazro'atul Ulum?
2. Bagaimana mengembangkan media video animasi berbasis plotagon pada mata pelajaran Bahasa Inggris di Mts Mazro'atul Ulum?
3. Bagaimana pendapat guru dan siswa terhadap penggunaan media video animasi berbasis Plotagon pada mata pelajaran Bahasa Inggris di Mts Mazro'atul Ulum?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan yang sudah dipaparkan dalam latar belakang maka penelitian ini memiliki tujuan umum yaitu untuk mendiskripsikan pengembangan media video animasi berbasis plotagon pada mata pelajaran Bahasa Inggris di Mts Mazro'atul Ulum. Selain itu terdapat tujuan khusus dari penelitian ini yaitu :

- a) Mendeskripsikan analisis kebutuhan dalam pengembangan Media Video animasi berbasis plotagon pada mata pelajaran Bahasa Inggris di Mts
- b) Mendeskripsikan pengembangan pengembangan Media Video animasi berbasis Plotagon pada mata pelajaran Inggris di Mts.
- c) Mendeskripsikan pendapat guru dan siswa terhadap penggunaan media video animasi berbasis plotagon pada mata pelajaran Bahasa Inggris di MTs

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat membantu dalam menambah bahan kajian atau referensi, dan juga memberikan wawasan dan

informasi yang jelas mengenai pengembangan media video jenis animasi berbasis plotagon pada mata pelajaran Bahasa Inggris pada siswa/i MTs.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian yang dilaksanakan ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan baru serta menjawab pertanyaan peneliti sebagai salah satu bentuk pengembangan diri pada proses pembelajaran demi meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Bagi Peserta didik

Hasil dari penelitian ini diharapkan membantu dalam hal imajinasi peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih imajinatif dalam menggambarkan penerapan materi dengan kehidupan sehari – hari.

c. Bagi Pendidik

Hasil dari penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Selain itu menjadi inovasi untuk pendidik agar termotivasi untuk belajar.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan rujukan atau referensi dalam mengembangkan penelitian tentang video animas plotagon sehingga kualitas pembelajaran dapat terus berkembang.

e. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian keilmuan, khususnya tentang pengembangan media pembelajaran serta dapat meningkatkan penguasaan kompetensi dasar pengetahuan mahasiswa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dari penulisan skripsi ini terdiri dari beberapa bab dan Sub bab yang terdiri dari :

1. Bab I Pendahuluan, dalam bab ini menjelaskan mengenai perkenalan tentang skripsi ini akan dibahas mengenai apa. Bab ini memiliki sub bab yaitu : latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II Kajian Pustaka, berisikan konteks yang jelas mengenai topik dan permasalahan yang diangkat
3. Bab III Metode Penelitian, berisikan prosedural yang mengarahkan alur penelitian. Pada bab ini memiliki subbab yaitu : desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, prosedur pengembangan produk, Teknik pengumpulan data, validitas, analisis data dan prosedur penelitian.
4. Bab IV Pembahasan, pada bab ini berisikan temuan berdasarkan hasil analisis pada penelitian guna menjawab rumusan masalah.
5. Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, pada bab ini menyajikan penafsiran peneliti terhadap hasil dari penelitian serta mengajukan hal-hal penting yang dapat digunakan untuk penelitian lain.