

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dan pembelajaran daring di Indonesia merupakan salah satu tren positif terkait kebutuhan akan pembelajaran daring (*online*). Merujuk data yang dihasilkan Squline (2017) Tingginya kebutuhan pembelajaran daring menempatkan Indonesia pada urutan ke-8 di dunia dengan rata-rata total pertumbuhan market *e-learning* yang dimiliki sebesar 25% pada tahun 2017. Selain itu, merujuk data dari kemdikbud (2019) rumah belajar yang dikembangkan Kemdikbud melalui Pustekkom sudah mencapai 23 juta pengunjung sejak Januari hingga awal Juni 2019, yang terdiri dari berbagai kalangan terutama siswa, guru, dan orang tua. Hal ini, sesuai dengan pendapat Warsihna (2013, hlm. 241) yang menyatakan bahwa semua jenis teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk mencapai kemenarikan, efektivitas, dan efisiensi dalam pembelajaran.

Mulyasa (dalam Syarifudin, 2020, hlm. 33) menjelaskan bahwa ‘Terwujudnya masyarakat madani sebagai bangsa dan masyarakat Indonesia baru, dengan tatanan kehidupan yang sesuai dengan amanat proklamasi Negara Kesatuan Republik Indonesia melalui proses pendidikan merupakan visi makro pendidikan nasional.’ Berdasarkan visi makro yang dijelaskan oleh Mulyasa tersebut, dapat diamati bahwa tujuan dari pendidikan Indonesia adalah terwujudnya masyarakat madani. Masyarakat madani menurut Syarifudin (2020, hlm. 33) adalah “masyarakat yang mampu mengatasi segala permasalahan dan memunculkan solusi yang tepat.” Berdasarkan hal tersebut, dengan adanya pembelajaran daring diharapkan mampu membentuk siswa yang mandiri, yaitu mampu mengerjakan kewajiban atau tugasnya tanpa bergantung pada orang lain. Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Kusumadewi, dkk. (2020, hlm. 12) mengenai adanya pengaruh pembelajaran daring terhadap kemandirian siswa.

Berdasarkan data dari Google Trends pada tahun 2020 menunjukkan pencarian istilah pembelajaran daring dan istilah terkait mengalami peningkatan

yang dimulai dari bulan Maret 2020. Peningkatan pencarian tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan permintaan pembelajaran daring khususnya disituasi pandemi COVID-19 saat ini, serta teknologi dalam proses pembelajaran digunakan secara luas untuk mendukung pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil survei terhadap 602 guru di 14 provinsi yang dilakukan oleh Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) dan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) ditemukan data guru yang memiliki kemampuan menggunakan ponsel dalam pembelajaran daring hanya 8%. Sementara 82,4% lainnya minim menggunakan ponsel dalam pembelajaran daring, bahkan 9,6% responden menyatakan tidak pernah menggunakan ponsel pada pembelajaran daring. Kondisi itulah yang akhirnya mengakibatkan pembelajaran daring menjadi tidak menarik bagi siswa.

Hal tersebut juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Purwanto, dkk (2020, hlm. 7) terkait kendala atau dampak dari pandemi COVID-19 terhadap pembelajaran daring atau *online*, dimana masih terdapat hambatan yang dialami oleh guru terkait penggunaan media pembelajaran maupun fasilitas sebagai penunjang pembelajaran daring. Berdasarkan kondisi tersebut, dibutuhkan adanya penggunaan media yang sudah tidak asing bagi guru maupun siswa. Sehingga, guru maupun siswa akan terbiasa menghadapi perubahan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring atau *online* dan diharapkan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan meningkatkan kualitas hasil belajar.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berkaitan erat dengan penggunaan media, dikarenakan dalam mempelajari mata pelajaran IPS media mempunyai peran sebagai alat yang dapat mengubah materi menjadi sajian konkret yang mampu memudahkan siswa dalam memahami isi materi. Pemilihan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) didasarkan akan salah satu karakteristik anak SMP menurut Meriyati (2015, hlm. 26) bahwa anak SMP senang dalam membandingkan kaidah-kaidah, nilai-nilai etika ataupun norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa. Serta mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada tanggal 20 Agustus 2020, peneliti melakukan wawancara pada salah satu guru kelas VII IPS SMPN 1 Cibadak, menyatakan bahwa selama proses pembelajaran daring khususnya ditengah pandemi saat ini, menggunakan *powerpoint* atau video dari Youtube yang disajikan melalui *google classroom*, sedangkan untuk absen dan tugas biasa menggunakan *google form* atau *whatsapp*. Kendala yang dirasakan oleh guru pada pembelajaran daring terutama terkait media adalah keberadaan media yang menarik, membantu meningkatkan pemahaman siswa terkait materi pembelajaran, serta materi yang disajikan dapat mendukung siswa belajar secara mandiri.

Digitalisasi materi pelajaran menjadi media pembelajaran tentunya akan sangat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif. Sebagaimana pengertian media pembelajaran menurut Miarso (2004, hlm. 392) media merupakan perantara yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa, serta mewujudkan pembelajaran yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berkaitan dengan tantangan bahwa pengemasan bahan ajar untuk pembelajaran daring ini tidak seperti pembelajaran konvensional. Perlu adanya media pembelajaran yang disiapkan dengan rancangan/pertimbangan yang matang untuk diberikan sebagai bahan belajar siswa, karena media yang digunakan oleh guru, harus dapat juga digunakan oleh siswa. Beberapa tahun terakhir media audio visual banyak digunakan sebagai media pembelajaran daring, salah satunya penelitian dari Ainina (2014, hlm. 44) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran sejarah berbasis audio visual di SMA Negeri 2 Bae Kudus berhasil dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengambil kesimpulan untuk menggunakan media dengan unsur audio visual dalam pengembangannya.

Adapun audio visual merupakan salah satu kawasan pengembangan pada kawasan teknologi pendidikan. Sehingga penelitian ini merupakan wujud dari pelaksanaan kawasan pengembangan yang merupakan suatu proses interpretasi spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Menurut Abdulhak & Darmawan (2013, hlm. 184) kawasan pengembangan merupakan hubungan yang saling berkaitan

antara teknologi dan teori, baik desain pesan ataupun strategi pembelajaran. Salah satu jenis media audio visual yaitu video animasi *motion graphic*, animasi menurut Soenyoto (2017, hlm. 1) merupakan ilmu yang mengintegrasikan seni dengan teknologi melalui keterikatannya dengan prinsip animasi. Sedangkan *motion graphic* dapat didefinisikan sebagai bagian dari desain grafis yang dibuat dengan menggerakkan ilustrasi atau grafis yang dikombinasikan dengan unsur audio.

Penggunaan media animasi *motion graphic* telah banyak digunakan sebagai penelitian. Salah satunya adalah penelitian dari Sari & Arianto (2018, hlm. 4) mengenai penggunaan media video animasi *motion graphic* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok Indonesia zaman praaksara. Berdasarkan penelitian tersebut media animasi *motion graphic* ini dapat memberikan kesan segar untuk siswa karena didukung oleh ilustrasi yang berwarna. Sehingga, dengan dikembangkannya media animasi *motion graphic*, dapat meningkatkan kemenarikan; efektivitas; dan efisiensi dalam pembelajaran, khususnya dari segi penyajian materi.

Penggunaan media animasi *motion graphic* yang berbentuk video didasarkan pada kemudahan dalam mengakses dan penggunaannya yang fleksibel dapat digunakan secara mandiri maupun klasikal dengan ditayangkan melalui berbagai platform. Maka dari itu, dengan memanfaatkan media animasi berupa *motion graphic* bisa menjadi salah satu solusi dalam keberlangsungan proses pembelajaran daring. Selain itu, penekanan dalam *motion graphic* yang akan peneliti kembangkan adalah adanya *guide character* atau karakter pemandu yang berperan sebagai teman selama menggunakan media.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guna memberikan solusi peneliti membuat suatu penelitian dengan judul **“Pengembangan Animasi *Motion Graphic* dengan *Guide Character* sebagai Media Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPS.”** Yang akan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Cibadak kelas VII pada mata pelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan diatas maka secara umum rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana Pengembangan Animasi *Motion Graphic* dengan *Guide Character* sebagai Media Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPS Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alam, Sosial, Budaya, dan Ekonomi?”

Secara khusus rumusan masalah yang diajukan terhadap penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penentuan materi media animasi *motion graphic* dengan *guide character* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi?
2. Bagaimana proses desain media animasi *motion graphic* dengan *guide character* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi?
3. Bagaimana proses pengembangan media animasi *motion graphic* dengan *guide character* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi?
4. Bagaimana hasil uji validasi media animasi *motion graphic* yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan pengguna?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media animasi *motion graphic* dengan *guide character* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi. Adapun tujuan-tujuan khusus yang diuraikan dari tujuan umum, yaitu:

1. Mengetahui proses penentuan materi media animasi *motion graphic* dengan *guide character* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran IPS

materi interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

2. Mengetahui proses desain media animasi *motion graphic* dengan *guide character* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.
3. Mengetahui proses pengembangan media animasi *motion graphic* dengan *guide character* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.
4. Mengetahui hasil uji validasi ahli materi, ahli media, dan pengguna terhadap media animasi *motion graphic* dengan *guide character* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi yang telah dikembangkan.

#### **1.4 Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dari segi teori, kebijakan, praktis, maupun isu serta aksi sosial dalam proses pembelajaran daring pada mata pelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi. Berikut manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1.4.1 Manfaat dari segi Teori**

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan maupun kajian terkait pengembangan animasi *motion graphic* dengan *guide character* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

##### **1.4.2 Manfaat dari Segi Kebijakan**

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan dan memaksimalkan pembelajaran daring yang didasarkan pada kebijakan pemerintah dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 15 Terkait pendidikan jarak jauh yang sangat erat dengan penggunaan sumber belajar melalui teknologi komunikasi

sebagai penyampai pesan. Sehingga untuk memberikan kontribusi dalam penggunaan media, peneliti mengembangkan animasi *motion graphic* dengan *guide character* sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran IPS, materi interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

### **1.4.3 Manfaat dari segi Praktis**

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Bagi Peneliti**

Penelitian ini dapat dijadikan pengalaman dan pembelajaran bagi peneliti dalam mengembangkan media, serta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapat melalui pengembangan media animasi *motion graphic* dengan *guide character*.

#### **2. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan kreativitas guru mengenai penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran untuk siswa.

#### **3. Bagi Siswa**

Dengan adanya pengembangan media animasi *motion graphic* dengan *guide character* ini, diharapkan siswa mendapatkan kemudahan dalam memahami materi juga dapat belajar secara mandiri.

#### **4. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Melalui penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya, sehingga kualitas media yang dikembangkan dapat lebih baik lagi.

### **1.4.4 Manfaat dari segi isu serta aksi sosial**

Melalui pengembangan media animasi *motion graphic* dengan *guide character* ini diharapkan dapat memberikan inovasi terkait pengembangan media yang dapat digunakan dalam membantu pembelajaran daring. Selain itu, diharapkan dapat menjadi masukan untuk lembaga pendidikan formal maupun nonformal terhadap pemanfaatan atau penggunaan media pembelajaran.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi ini mengacu pada pedoman karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Tahun 2019 yaitu sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan yang pada dasarnya menjadi bab perkenalan mengenai penelitian yang dilakukan. Pada bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II: Kajian Pustaka bertujuan untuk memberikan konteks yang jelas pada topik atau permasalahan penelitian yang dilakukan. Pada bab ini memuat konsep maupun teori yang mendukung dalam penelitian, meliputi kajian media pembelajaran, animasi *motion graphic*, *guide character*, pembelajaran daring, dan mata pelajaran IPS.

BAB III: Metode Penelitian yang merupakan bagian untuk mengetahui bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya. Pada bab ini memuat desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV: Temuan dan Pembahasan merupakan pengolahan dan analisis data berdasarkan rumusan masalah, serta temuan pada proses penelitian.

BAB V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi berisi penarikan kesimpulan terhadap hasil analisis temuan dalam proses penelitian, serta memberikan rekomendasi bagi pihak-pihak yang telah terlibat.