

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran di sekolah tentu tidak terlepas dari proses belajar. Djamaluddin dan Wardana (2019:6) menjelaskan bahwa belajar merupakan upaya setiap individu menambah wawasan dari bermacam-macam sumber dan materi yang telah dipelajari sehingga terjadi perubahan tingkah laku serta pola pikir. Agar siswa dapat belajar dengan baik diperlukannya sebuah pembelajaran sebagai sebuah sistem yang membantu siswa untuk mencapai tujuan dari belajar itu sendiri. Pembelajaran sebagai suatu sistem di dalamnya terjadi interaksi antara siswa dan guru pada sebuah lingkungan belajar yang memiliki susunan dan keduanya memiliki umpan balik. Pendapat Hawley yang dikemukakan Wardiana dalam Rusmiati (2017:23) menjelaskan bahwa suatu kegiatan dapat dilakukan dengan lebih cepat dan lebih banyak oleh siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi sehingga prestasi yang diperoleh lebih baik dibandingkan siswa yang motivasi belajarnya kurang. Sehingga, minat belajar termasuk salah satu faktor yang berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa yakni dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurut Supriyono (2018:45) media pembelajaran penggunaannya bisa menyederhanakan masalah dalam menyampaikan hal asing dan baru bagi siswa. Media pembelajaran dalam penggunaannya pada pembelajaran dapat membangkitkan minat serta motivasi siswa dalam belajar, mengurangi pola mendidik siswa dengan banyak menghafal, meningkatkan nalar siswa yang teratur, sistematis, serta menumbuhkan nilai-nilai pada siswa. Tujuan penggunaan

media pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi dan meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan secara langsung mengenai pembelajaran pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada saat kegiatan Asistensi Mengajar (ASMEN) Prodi Pendidikan Informatika Universitas Trunojoyo Madura yang dilaksanakan dalam rentang waktu 9 Agustus – 18 September 2021 di MA An-Namirah ini mendapatkan hasil bahwa kegiatan belajar dan mengajar di kelas berjalan dengan baik dan lancar namun rata-rata siswa masih belum memiliki basic skill dalam penggunaan komputer. Dari hasil tanya jawab dengan guru mata pelajaran TIK yakni Bapak Rudi Haryanto, S.Pd. menjelaskan bahwa untuk mata pelajaran TIK, siswa tidak memiliki buku pegangan untuk dipelajari sehingga siswa sangat bergantung pada penjelasan guru di kelas. Sehingga untuk beberapa materi mata pelajaran TIK yang tidak bisa dipraktikkan di Lab. Komputer disampaikan dengan metode ceramah. Abid (2016) menjelaskan bahwa kelemahan yang paling dominan dari metode ceramah ini adalah penguasaan materi siswa yang terbatas dan bergantung pada materi yang dikuasai guru, selain itu tanpa sebuah peragaan tentu metode ceramah ini dapat mengakibatkan pola didik menghafal pada siswa. Materi Ketentuan Penggunaan Komputer merupakan materi berupa konsep pada mata pelajaran TIK yang menjelaskan bagaimana konsep hak cipta, dimana pendidikan dan pemahaman tentang hak cipta diperlukan sebagai upaya membentuk kualitas pribadi dan karakter yang baik agar terbiasa menghargai hak-hak orang lain serta menjaga etika dan norma terutama dalam masyarakat di era teknologi seperti sekarang dan menghindari tindakan pelanggaran hak cipta.

Menurut Hasan *et al.*, (2021:2) pembelajaran menjadi berhasil dan lebih efektif apabila guru bisa memanfaatkan media pembelajaran dengan menyesuaikan dengan materi dan kebutuhan siswa. Hal ini tentu menjadi solusi untuk pembelajaran TIK dimana adanya media pembelajaran akan membantu proses pembelajaran yang dilakukan di kelas. Sudiarta dan Sandra dalam Parlindungan *et al.* (2020:5) menjelaskan bahwa video dapat dijadikan media untuk solusi mengatasi siswa yang kurang bisa memahami suatu konsep. Selanjutnya, video dapat disajikan berulang-ulang pada proses pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi khususnya tentang konsep.

Pada penelitian sebelumnya oleh Ni Made Ayu Primadewi dan Gusti Sastra Agustika dari Universitas Pendidikan Ganesha tahun 2022 dengan judul “Video Animasi Berorientasi *Problem-Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD” memperoleh hasil uji coba kelayakan produk oleh ahli materi dengan skor 93,75% sedangkan untuk hasil uji coba kelayakan oleh ahli media mendapatkan skor sebesar 93,33%. Secara kelompok besar, uji coba produk ini pada siswa memperoleh skor 90,16%. Berdasarkan penelitian ini video animasi dapat meningkatkan dan melatih siswa untuk berpikir kritis dan meningkatkan hasil belajar siswa karena materi yang disajikan mampu menarik perhatian siswa untuk belajar (Primadewi dan Agustika, 2022). Maka dari itu, untuk menunjang pembelajaran TIK di MA An-Namirah untuk materi yang berupa konsep maka guru bisa memanfaatkan media pembelajaran berupa video animasi yang diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut maka akan dilakukan

penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Hak Cipta dalam Mata Pelajaran TIK untuk Siswa kelas X SMA/MA”**

B. Rumusan Masalah

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat beberapa rumusan masalah yakni sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Hak Cipta dalam mata pelajaran TIK untuk Siswa Kelas X SMA/MA?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Hak Cipta dalam mata pelajaran TIK untuk Siswa Kelas X SMA/MA?
3. Bagaimana hasil uji coba dan respon penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Hak Cipta dalam mata pelajaran TIK untuk Siswa Kelas X SMA/MA?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat disampaikan tujuan penelitian pengembangan sebagai berikut :

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Hak Cipta dalam mata pelajaran TIK untuk Siswa Kelas X SMA/MA.

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Hak Cipta dalam mata pelajaran TIK untuk Siswa Kelas X SMA/MA.
3. Mengetahui hasil uji coba dan respon penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Hak Cipta dalam mata pelajaran TIK untuk Siswa Kelas X SMA/MA.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Dalam penelitian dan pengembangan ini terdapat spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut :

1. Spesifikasi *Software*
 - a. Mata pelajaran yang diangkat adalah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
 - b. Untuk pengembangan video animasi ini diperlukan beberapa *software* dan web yaitu: Flipaclip, CapCut, IbisPaint X, Voice Editor, Zedge, Inkscape, YouTube.
 - c. Video yang dihasilkan berformat MP4.
2. Spesifikasi *Hardware*
 - a. Redmi 7 3/32 GB dengan membawa *chipset* Qualcomm Snapdragon 632 (14 nm) dengan sistem operasi Android Q.
 - b. Asus VivoBook A409MA dengan prosesor Intel Celeron dengan RAM 4 GB dan SSD 236GB dengan sistem operasi Windows 10 *Home Single Language*.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki Batasan penelitian sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini membahas hak cipta pada Materi Ketentuan Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada mata pelajaran TIK,
2. Subjek penelitian hanya dibatasi dalam lingkup siswa MA An-Namirah kelas X.
3. Untuk subjek penilaian media pembelajaran dilakukan oleh para ahli dan siswa melalui angket yang dibagikan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memberikan manfaat :

1. Bagi Siswa

Siswa dapat menjadikan media pembelajaran ini sebagai alat bantu untuk memahami materi di kelas, selain itu siswa juga bisa mengaksesnya dengan mudah di YouTube untuk pembelajaran mandiri di rumah. Siswa juga bisa meningkatkan minat dan motivasi belajar.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran video animasi ini dapat diakses melalui YouTube sehingga Guru memiliki media untuk mempermudah pembelajaran materi yang berupa konsep di kelas.

3. Bagi Peneliti

Peneliti mendapat penambahan pengetahuan dan wawasan dalam memngembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang saat ini mudah sekali diakses.

G. Definisi Istilah

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat beberapa istilah-istilah yang digunakan sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu hal baru dari proses pengembangan (Mulyatiningsih pada deepublish, 2021).
2. Media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk menyalurkan informasi dan mendorong proses belajar siswa (Aqib dalam Hasan et al., 2021:28).
3. Hak Cipta adalah perlindungan pada karya yang timbul karena kemampuan intelektualitas manusia dalam berbagai bidang (Pardede *et al.*, 2020:9).
4. Animasi adalah kumpulan objek yang disusun sesuai alur pada tiap hitungan waktu sehingga terlihat bergerak (Prawiro, 2018).