

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di dunia sangat pesat, sehingga mendorong manusia untuk mengikuti dan merespons dengan cepat. Tuntutan manusia untuk mengikuti dan merespons perkembangan IPTEK membutuhkan pemikiran yang kritis, logis, kreatif, inovatif dan berkemauan tinggi. Perkembangan IPTEK beriringan dengan perubahan generasi. Salah satu generasi pada perkembangan IPTEK adalah generasi Z. Generasi Z atau generasi internet adalah generasi yang mampu melakukan beberapa kegiatan dalam satu waktu (*multi tasking*), sehingga dalam menyelesaikan masalah membutuhkan internet untuk mendukung pengambilan keputusan. Generasi Z cenderung memiliki gaya belajar aktif, *sequential*, *sensing*, dan visual (Ferder dan Soloman Purnomo, 2016: 71). Adanya gaya belajar tersebut menyebabkan dalam proses pembelajaran hendaknya guru memfasilitasi dan menciptakan suasana belajar yang sesuai agar siswa berminat untuk mengikuti pelajaran.

Proses pembelajaran seringkali dihadapkan dengan materi yang abstrak, sehingga saat proses pembelajaran siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi (Nurmaningsih., 2013: 91). Salah satu mata pelajaran yang memiliki banyak materi abstrak yaitu ilmu pengetahuan alam (IPA). Hal tersebut menyebabkan siswa tidak berminat untuk mempelajarinya. Pembelajaran IPA banyak menggunakan metode yang bersifat monoton seperti metode ceramah. Penggunaan metode ceramah dalam pelajaran IPA menyebabkan guru lebih aktif

daripada siswa, karena siswa lebih fokus untuk mendengarkan dan mencatat materi yang dianggap penting. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran, sehingga aktivitas siswa terbatas dan tidak optimal dalam memahami materi (Wijaya, 2015: 88).

Usaha yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien yaitu dengan pengadaan media yang dapat menunjang proses pembelajaran. Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media animasi. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran sangat efektif, karena dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengeksplor pelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa (Wiana, 2018: 7). Selain itu, penggunaan media animasi juga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya motivasi belajar siswa ketika pembelajaran menggunakan media animasi dibandingkan media *power point* (Sukiyasa, 2013: 136). Artinya penggunaan media animasi memiliki banyak manfaat, seperti memvisualisasikan materi yang abstrak menjadi lebih kongkret, menarik minat belajar siswa, dan memfasilitasi tiga mobilitas yang dimiliki siswa.

Tiga mobilitas pembelajaran yang terdapat dalam diri setiap individu yaitu *visualization*, *auditory*, *kinesthetic* (VAK), namun ketiga mobilitas tersebut dalam porsi yang tidak sama. Guru dalam pembelajaran hendaknya berusaha untuk mengkombinasikan ketiga mobilitas dalam diri siswa agar dapat memberikan kemampuan yang lebih untuk menutupi kekurangan siswa (Huda, 2013: 289). Adanya tiga mobilitas tersebut, dalam pengoptimalannya tentu

membutuhkan model pembelajaran yang inovatif. Salah satu model pembelajaran inovatif yang mengkombinasikan tiga mobilitas tersebut yaitu model pembelajaran VAK.

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pemanasan global. Materi pemanasan global merupakan salah satu materi abstrak pada mata pelajaran IPA karena terdapat pembahasan yang membutuhkan penjelasan lebih kongkrit. Pemilihan materi pemanasan global bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran IPA secara menyeluruh, sehingga siswa tidak hanya membayangkan berbagai macam dampak pemanasan global melainkan dapat secara langsung melihat dampak pemanasan global melalui media animasi.

Pembelajaran yang optimal sangat penting bagi siswa, maka dalam pembelajaran dibutuhkan model pembelajaran inovatif dan media yang sesuai, sebagai salah satu alternatif yaitu model pembelajaran VAK dengan media animasi. Pengembangan media animasi berbasis VAK dimaksudkan agar siswa dalam proses pembelajaran memiliki minat belajar yang tinggi. Berdasarkan hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Animasi Berbasis *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) Terhadap Minat Belajar Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa lebih berminat pada pembelajaran berbasis visual dibandingkan dengan metode yang lain
2. Siswa kurang berminat terhadap pelajaran IPA terpadu
3. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat saat pembelajaran

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media animasi berbasis *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) terhadap minat belajar siswa?
2. Bagaimana respons siswa terhadap media animasi berbasis *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) terhadap minat belajar siswa?
3. Bagaimana minat belajar siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan media animasi berbasis *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK)?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kelayakan media animasi berbasis *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) terhadap minat belajar siswa
2. Mengetahui respons siswa terhadap media animasi berbasis *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) terhadap minat belajar siswa
3. mengetahui minat belajar siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan media animasi berbasis *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK)

E. Manfaat Penelitian

1. Menjadi sumber belajar alternatif dalam pembelajaran IPA terpadu.
2. Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak menjadi lebih kongkret.
3. Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan media pembelajaran interaktif guna meminimalisasi kejenuhan dan kebosanan pembelajaran di kelas.
4. Menambah wawasan mengenai model pembelajaran VAK dalam mengoptimalkan mobilitas belajar siswa.

5. Meningkatkan minat belajar siswa.
6. Menambah pengetahuan pembaca tentang media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan di SMP.
7. Menambah wawasan mengenai media animasi dalam mengoptimalkan minat belajar siswa.

F. Spesifikasi Produk

1. Pengembangan pada penelitian ini fokus terhadap pengembangan media animasi
2. Perangkat yang dikembangkan berbatas pada materi pemanasan global kelas VII semester 2
3. Model pembelajaran yang digunakan adalah *visualization, auditory, kinesthetic* (VAK)
4. Uji kelayakan meliputi validasi ahli materi, ahli media, dan guru IPA SMP
5. Media yang dikembangkan diujicobakan di MTs. Tarbiyatul Akhlaq Driyorejo Gresik tahun ajaran 2018/2019 pada semester dua
6. Penelitian merupakan Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE.

G. Definisi Istilah

1. Media animasi adalah sekumpulan gambar ilustrasi berisikan materi pembelajaran yang digunakan sebagai usaha untuk menciptakan suasana belajar menyenangkan dan pembelajaran aktif (Sukiyasa, 2013: 129).

2. Model *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) merupakan model pembelajaran yang berprinsip untuk mengoptimalkan tiga mobilitas belajar untuk menciptakan situasi belajar yang kondusif (Shoimin, 2014: 226).
3. Minat belajar adalah suatu ketertarikan terhadap proses pembelajaran tanpa ada pengaruh dari orang lain (Slameto, 2015: 180).