

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bentuk suatu usaha dalam upaya meningkatkan kecerdasan. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), berpengaruh bagi kehidupan sehari-hari untuk pelajar maupun masyarakat, Salah satunya adalah penggunaan *smartphone*. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan, pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia mencapai lebih dari 100 juta orang, sehingga menjadikan Indonesia terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika [1].

Dalam proses belajar mengajar yang terjadi di sekolah, perlu diperbaharui sesuai perkembangan teknologi informasi dengan menggunakan metode belajar yang didukung oleh media pembelajaran interaktif, untuk menambah inovasi dalam pembelajaran [2]. Dengan menggunakan media pembelajaran, menjadi sebuah solusi efektif yang bisa digunakan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa [3]. Media pembelajaran interaktif, mampu meningkatkan daya serap otak untuk memahami materi dan meningkatkan daya ingat [3].

SMP Negeri 3 Mesuji Makmur, Merupakan sekolah yang berada di Kab. Oki, Prov. Sumatera Selatan, sekolah yang masih tahapan berkembang dengan keterbatasan alat teknologi informasi untuk mendukung dalam pembelajaran. SMP Negeri 3 mesuji Makmur menerapkan kurikulum 2013 dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada kelas tujuh mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi tata surya. Karena tata surya tidak dapat dilihat dengan kasat mata dengan itu disimulasikan dengan media pembelajaran.

Peneliti melakukan wawancara kepada narasumber Susadi, S.Pd., selaku guru di SMP Negeri 3 Mesuji Makmur, peneliti menanyakan apakah disana sudah memiliki media pembelajaran interaktif, dan jawaban narasumber belum memiliki, dari pernyataan tersebut peneliti melihat adanya peluang membangun media pembelajaran interaktif materi tata surya yang berbasis animasi, untuk membantu proses belajar yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi tata surya, dan siswa juga dapat belajar mandiri. Intensitas peserta didik dalam penggunaan *smartphone* lebih tinggi dibandingkan dengan membaca buku pelajaran [4], oleh karena itu aplikasi media

pembelajaran ini nantinya akan dikemas dalam bentuk format *Application Package File* (APK) pada sistem operasi android, sehingga siswa dapat belajar mandiri melalui *smartphone* yang ada.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis melihat sisi peluang dengan melakukan penelitian tentang “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi untuk Materi Tata Surya Kelas VII SMP Negeri 3 Mesuji Makmur, Sumatera Selatan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana membangun media pembelajaran interaktif, berdasarkan materi tata surya pada kelas VII SMP Negeri 3 Mesuji Makmur, Sumatera Selatan yang sesuai kurikulum 2013?
- b. Bagaimana evaluasi tingkat kelayakan pada aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis animasi, untuk materi tata surya pada kelas VII SMP Negeri 3 Mesuji Makmur, Sumatera Selatan?

1.3 Batasan Masalah

- a. Media pembelajaran Interaktif materi tata surya ini untuk kelas VII pada SMP Negeri 3 Mesuji Makmur, Sumatera Selatan.
- b. Software yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini adalah Adobe Animate, dan Adobe illustrator sebagai desain *icon* tampilan aplikasi.
- c. Media pembelajaran interaktif produk akhir berbentuk aplikasi *android* versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*) ke atas.
- d. Animasi yang di gunakan adalah animasi 2d.
- e. File berekstensi APK.
- f. Evaluasi dilakukan kepada guru untuk menguji kelayakan materi pada aplikasi, dan siswa untuk menguji kepuasan penggunaan aplikasi.

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Membuat media pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk materi tata surya untuk kelas VII.

- b. Mengetahui tingkat kelayakan materi dan media pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk materi tata surya untuk kelas VII pada SMP Negeri 3 Mesuji Makmur, Sumatera Selatan.
- c. Membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran materi tata surya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

a. Manfaat secara teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan dan teknologi dalam perkembangannya.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian bidang yang sama agar pengetahuan bisa terus berkembang dan lebih baik lagi.

b. Manfaat secara praktis

- 1) Manfaat bagi sekolah
 - a) Dapat dijadikan sebagai referensi cara belajar yang baru untuk memaksimalkan sumber belajar yang digunakan.
 - b) Memberikan alternatif baru dalam proses belajar mengajar.
- 2) Manfaat bagi peserta didik
 - a) Media pembelajaran interaktif yang dibuat bisa digunakan untuk sumber belajar mandiri siswa.
 - b) Dengan adanya media pembelajaran interaktif, siswa dapat belajar lebih mudah.
- 3) Manfaat bagi pendidik
 - a) Memotivasi pendidik untuk menggunakan cara belajar yang baru dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran.
 - b) Membantu pendidik dalam memberikan materi pelajaran.
- 4) Manfaat bagi peneliti
 - a) Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam membangun media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi tata surya.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan yang materinya berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAU PUSTAKA

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan yang berisikan tentang studi literatur dan dasar teori.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang metode yang digunakan yang terdiri dari objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang proses pembuatan aplikasi media pembelajaran dan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, terdiri dari lanjutan proses pengembangan aplikasi yaitu, *material collecting, assembly, testing, dan distribution*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari serangkaian pembahasan skripsi yang telah dibuat dan memuat saran-saran untuk disampaikan kepada objek peneliti dan peneliti selanjutnya.