

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era perkembangan teknologi digital saat ini sangat marak melanda semua wilayah, kalangan masyarakat, dan pendidikan, yang dimana kondisi ini disebut juga dengan *Industry 4.0*. Adapun dampak dari *Industry 4.0* ini yaitu perkembangan teknologi, *internet of things* dan *artificial intelligence*, yang kemudian berakibat pada setiap sendi kehidupan yang ada, Hadayani et al., (2020). Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini maka masyarakat akan lebih mudah menyelesaikan permasalahan yang terjadi, juga memudahkan interaksi antar masyarakat, dan bahkan dapat menggantikan posisi kerja fisik manusia. Maka masyarakat dituntut untuk dapat beradaptasi dengan cepat pada perkembangan teknologi yang terjadi, Pendidikan & Revolusi, (2020).

Menjadi tantangan oleh pemerintah bagaimana masyarakat saat ini dapat segera beradaptasi sekaligus memiliki kemampuan dalam teknologi digital. Dan tantangan ini kemudian dijawab oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan membuat program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Tujuan dari program MBKM yang dibuat pada tahun 2020 ini bertujuan untuk mendapatkan lulusan yang memiliki kepribadian dan unggul dengan memiliki soft skill dan hard skill yang baik, sehingga mampu menjawab tantangan yang ada, dan sesuai dengan yang dibutuhkan di masyarakat.

Menurut Nadiem Makarim yaitu Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, dibuatnya program MBKM yang didasarkan pada filsafat pendidikan yaitu K.H Dewantara menekankan pendidikan yang didasari kepada kemerdekaan dan kemandirian, G. Muhammad et al., (2023). Program MBKM menekankan mahasiswa untuk dapat mengembangkan potensi dirinya dengan menghasilkan pengetahuan yang terdapat di program studi lain, industry dan juga yang ada didalam masyarakat. Tentunya disetiap program yang dibuat oleh pemerintah akan ada tantangan yang dihadapi, adapun tantangan yang ada didalam program MBKM yaitu bagaimana caranya program ini berjalan dengan tujuan yang diinginkan. Maka dari itu upaya implementasi program MBKM ini dapat berhasil mencapai tujuan dengan membuat proses pembelajaran pada perguruan tinggi dapat menjadi lebih otonom dan fleksibel dengan membiasakan belajar yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai yang ada pada kebutuhan perguruan tinggi serta pasar, Aswita et al., (2021).

Hal tersebut mengharuskan setiap fakultas membuat kebijakan untuk mensukseskan pengimplementasi program MBKM dengan lingkup program studi dimana dapat mengembangkan kurikulum dengan sesuai perkembangan zaman, sehingga lulusan perguruan tinggi yang siap bekerja dan juga dapat beradaptasi dengan permasalahan yang akan di hadapi, Priyana, (2022) .

Dengan hal tersebut dalam penyusunan kurikulum harus berdasarkan kepada standar nasional (Pasal 35 Ayat 1). Ada beberpa unsur untuk merancang kurikulum yaitu capaian pembelajaran lulusan (CPL), bahan kajian, proses pembelajaran untuk mencapai capaian pembelajaran mata kuliah

(CPMK), kompetensi (K), sikap (S), penguasaan pengetahuan (PP), keterampilan khusus (KKh) keterampilan umum (KU) dan model pembelajaran (MP) pada kurikulum program studi serta penilaian. Dan pengembangan kurikulum harus dilakukan sebagai respon atas perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), kebutuhan masyarakat dan kebutuhan bagi lulusan, Suryaman, (2020).

Dengan dituntutnya untuk mengembangkan IPTEK bagi perguruan tinggi, maka system pembelajaran yang ada didalam kelas juga harus berkembang dengan mengembangkan media pembelajaran untuk proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan bukan hanya untuk perantara ilmu yang akan disampaikan, namun diharapkan mahasiswa mampu membuat media pembelajaran, supaya mahasiswa dapat mengasah kemampuan yang dimiliki.

Media pembelajaran sendiri adalah suatu cara komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Sebagai penerima pesan, mahasiswa menangkap isi pesan berupa bahan pembelajaran. Tujuan dari adanya media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kinerja dan memungkinkan dilakukannya berbagai operasi secara lebih cepat, tepat, dan akurat. Selain itu, materi yang ditampilkan dalam media pembelajaran dapat menggugah minat mahasiswa sekaligus meningkatkan daya tangkap mereka terhadap materi yang ditampilkan, Sahudra & Ariska, (2021).

Dalam proses belajar mengajar, manfaat media pembelajaran sendiri yaitu, membangkitkan motivasi belajar mahasiswa, membantu mahasiswa

dalam memahami materi sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang bervariasi yang tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik, dan membantu mahasiswa untuk melakukan aktivitas berupa mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, Sultan & Tirtayasa, (2021)

Selain itu terdapat dua manfaat media pembelajaran bagi pendidik dan mahasiswa yaitu, bagi pendidik manfaat media pembelajaran membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, media pembelajaran dapat meningkatkan inovasi pembelajaran, dan media pembelajaran menjadikan pembelajaran di kelas menyenangkan. Sedangkan manfaat media pembelajaran bagi mahasiswa yaitu, meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, memudahkan mahasiswa dalam berpikir dan beranalisis, meningkatkan dan memeberikan inovasi mahasiswa dalam belajar, dan media pembelajaran dapat membuat mahasiswa merasa pembelajaran yang menyenangkan dan tidak tertekan, Di & Nurulhuda, (2020).

Manfaat media pembelajaran yang seharusnya dimanfaatkan oleh pendidik dan mahasiswa kini justru tidak berdampak oleh keduanya. Karena pada kenyataannya media pembelajaran saat ini sangatlah kurang diminati oleh para pendidik dalam proses pembelajaran, karena pendidik hanya mengandalkan buku cetak untuk memberi pembelajaran, padahal yang kita tahu bahwa teknologi sudah sangatlah canggih, dan seharusnya pendidik mampu membuat informasi mengenai pembelajaran lewat media pembelajaran. Terutama media pembelajaran audio visual berbasis animasi yang belum ada

pada pelajaran geografi khususnya bab tsunami, dimana media pembelajaran audio visual berbasis animasi mampu membuat kegiatan pembelajaran menyenangkan dan menjadi hal baru untuk mahasiswa, juga diharapkan dapat menjadi penyempurna proses pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Latifah & Watini, (2022) yaitu sarana untuk menyampaikan isi materi yang diajarkan, yang terdiri antara lain seperti buku, tape-recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televise dan computer.

Pratama, (2018) menjelaskan bahwa dengan perkembangan teknologi dewasa ini, film animasi mampu menyediakan tampilan-tampilan visual yang lebih kuat dari berbagai fenomena dan informasi-informasi abstrak yang sangat berperan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Trisiana & Pancasila, (2020) menambahkan peningkatan minat, pemahaman, dan keterampilan bekerja dalam kelompok merupakan bagian dari nilai tambah pemanfaatan animasi dalam pembelajaran. Khomaidah & Harjono, (2019) menjelaskan pemanfaatan film animasi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran di dalam kelas sangat dianjurkan. Mahasiswa dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan dan minatnya melalui media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media

pembelajaran yang dapat memudahkan mahasiswa dalam belajar, Anggita et al., (2020).

Pembelajaran perlu memanfaatkan teknologi untuk mengikuti perkembangan zaman. Saat ini generasi milenial sudah sangat terbiasa menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), tuntutan zaman ini menjadi tantangan bagi dunia pendidikan. Pendidik dituntut untuk dapat menerapkan teknologi ini dalam pembelajaran. Pendidikan dasar hingga perguruan tinggi sudah seharusnya menerapkan pembelajaran berbasis TIK. Namun kenyataannya masih banyak institut yang belum mengimplementasikan TIK dalam proses pembelajarannya, T. Muhammad Sahudra, (2021).

Pada buku ajar Mitigasi Bencana bab Tsunami, yang dimana buku bahan ajar tersebut menjelaskan mengenai materi penyebab terjadinya Tsunami, bahaya Tsunami, kerentanan Tsunami, resiko Tsunami dan pengurangan resiko tsunami. Didalam buku tersebut menjelaskan teori Tsunami juga menampilkan gambar untuk merangsang pemikiran pembaca, namun tidak semua materi yang dijelaskan bentuknya konkret, ada juga sebagian materi abstrak, sehingga pembaca sulit memahaminya, oleh karena itu pembaca membutuhkan media pembelajaran untuk membantu dalam pemahaman materi abstrak yang terdapat didalam buku ajar.

Mahasiswa saat ini membutuhkan media pembelajaran yang menarik, selain menarik, pada kenyataannya di lapangan masih sangat banyak mahasiswa yang tidak menyukai membaca, mereka lebih menyukai media pembelajaran audio visual yang dimana mereka hanya melihat dan mendengar

gambar bergerak yang menjelaskan pembelajaran. Selain itu pemahaman mahasiswa pada buku ajar juga terbatas, mereka kesulitan pemahaman jika materi yang di sampaikan berbentuk abstrak, yang dimana materi yang tidak dapat dirasakan dan dilihat langsung.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis akan **“Mengembangkan Media Pembelajaran berbasis Audio Visual Animasi pada Materi Tsunami”**. Saya harap dengan adanya media pembelajaran yang akan saya kembangkan, mampu meningkatkan minat belajar mahasiswa, mampu mendorong materi buku ajar yang akan saya teliti menjadi lebih baik lagi dan mampu bermanfaat untuk pembelajaran Geografi terutama pada materi Tsunami.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu bagaimana mengefektifitaskan buku bahan ajar dengan menerapkan media pembelajaran berbasis animasi terutama untuk materi Tsunami pada buku bahan ajar Geografi Bencana?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai adalah untuk memberikan pemahaman kepada pembaca pada materi Tsunami yang abstrak, sehingga pembaca tidak dengan mudah memahami materi yang ada, dengan adanya media pembelajaran berbasis animasi, maka dengan mudah pembaca memahami materi Tsunami yang abstrak pada buku bahan ajar Geografi Bencana.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penerapan media pembelajaran berbasis animasi ini diharapkan dapat berguna serta memberikan manfaat yang baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat teoritis

hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan kailmuan dan keterampilan untuk memajukan pola pikir yang lebih modern bagi peneliti dan pembaca.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis dari pengembangan media pembelajaran ini adalah:

- a) Bagi peneliti, menambah pengetahuan peneliti tentang pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada buku bahan ajar Geografi Bencana.
- b) Bagi Pendidik dan mahasiswa, memberi masukan sebagai bahan kajian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c) Bagi masyarakat, memberi pemahaman tentang materi Bencana Tsunami yang ada pada buku bahan ajar Geografi Bencana.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah pengembangan buku bahan ajar Geografi Bencana pada materi Tsunami dengan media pembelajaran berbasis animasi.

1.6 Spesifikasi Media

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan yaitu :

- 1) Produk video animasi berbasis audio visual dikembangkan untuk materi tsunami pada buku ajar geografi bencana
- 2) Produk video animasi berbasis audio visual dikembangkan sebagai bahan ajar untuk pendidik
- 3) Sasaran produk video animasi berbasis audio visual adalah mahasiswa Pendidikan geografi.