

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan mempunyai peranan yang penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai fasilitas dan sarana yang memudahkan, mengembangkan dan membimbing ke arah yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri tetapi juga bagi manusia lainnya. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan peserta didik menuju perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut peserta didik perlu berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pengajaran.

Pendidikan formal merupakan suatu pendidikan yang dikatakan resmi dan diakui oleh pemerintah, yang mana kurikulumnya mengikuti aturan pemerintah (Tamrin, 2018). Dalam dunia pendidikan yang saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kuantitas mutu pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan dibutuhkan berbagai terobosan baru baik dalam pengembangan kurikulum, pemenuhan sarana prasarana sekolah, dan inovasi pembelajaran salah satunya berupa media pembelajaran.

Hal selanjutnya menjadi fokus dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran. Sari & Ghofur (2020) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran diperlukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik. Berdasarkan pernyataan beliau menunjukkan bahwa dalam pembuatan media pembelajaran perlu adanya unsur kreativitas dan inovasi yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan guru karena media pembelajaran merupakan alat yang membantu peserta didik untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah.

Media pembelajaran saat ini berkembang pesat dalam berbagai struktur. Dalam bukunya Susilana & Riyana (2008) yang berjudul “Media Pembelajaran; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian” menjelaskan bahwa media dapat dibagi melalui jenis pertunjukan, kita mendapatkan desain karakterisasi yang menggabungkan tujuh kelompok media, yaitu kelompok 1; ilustrasi, bahan cetakan, kelompok 2; kelompok 3: media audio proyeksi stasioner, kelompok 4; kelompok 5: media audio visual diam (e); kelompok 6, media gambar/film langsung (f); media; dan (g) kelompok 7; multimedia.

Pemilihan media pembelajaran ini harus melihat karakteristik peserta didik dan teori yang ada untuk mendapatkan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal ini dikuatkan oleh Nurrita (2018) bahwa “media pembelajaran yang menarik dapat menjadi rangsangan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran”. Oleh karena itu media memainkan peran penting dalam proses pembelajaran untuk memastikan bahwa peserta didik mempunyai rasa senang, tertarik untuk belajar, terlibat aktif dalam proses, dan mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang efektif dan efisien dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang membutuhkan sedikit pengorbanan untuk mencapai tujuan yang besar. Ketika kita melihat media pembelajaran video, persepsi kita adalah pembuatan media membutuhkan banyak orang dan waktu yang sangat lama. Namun seiring perkembangan zaman, teknik pengambilan gambar bermunculan dan melahirkan berbagai jenis video. Salah satu contohnya adalah video animasi *stop motion*.

Stop motion merupakan teknik pembuatan animasi sederhana. Menurut Maryanti & trie Kurniawan (2018) video animasi *stop motion* adalah sebuah teknik animasi untuk membuat objek yang benar-benar dikendalikan tampak bergerak tanpa bantuan orang lain. Karena memiliki banyak frame yang dieksekusi secara berurutan, objek dapat bergerak. Pembuatan *stop motion* dapat dilakukan secara sederhana dengan menggunakan *smartphone*, gambar, kertas dan cahaya lampu. Ini menjadi dasar pembuatan pada animasi *stop motion* sederhana.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nurcahya (2016) menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media *stop motion* hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media aplikasi *prezi*. Hal ini terlihat dari fakta bahwa peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan media *stop motion* memperoleh hasil kognitif yang lebih tinggi dibandingkan siswa di kelas kontrol yang menggunakan media presentasi aplikasi *prezi* yang biasa digunakan oleh guru. Oleh karena itu, media *stop motion* memberikan hasil belajar yang lebih baik.

SMA Negeri 5 Bekasi merupakan Sekolah Menengah Atas yang berada di Kecamatan Pondok Gede, Kota Bekasi. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara singkat kepada guru dapat diketahui bahwa permasalahan yang ada di SMA Negeri 5 Bekasi yaitu sebagian besar guru hanya menggunakan metode konvensional sehingga mengakibatkan tidak adanya interaksi pada proses pembelajaran. Permasalahan tersebut tentunya berpengaruh pada rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran geografi.

Sejalan dengan hal ini, permasalahan di SMA Negeri 5 Kota Bekasi juga mengungkapkan hal serupa. Dilihat dari observasi yang telah dilakukan, permasalahan yang dialami terkait motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran geografi memperoleh informasi sebagai berikut:

- 1) Ditemukan beberapa peserta didik yang kurang antusias dalam memperhatikan penjelasan guru. Hal ini dibuktikan ketika pelaksanaan pembelajaran diketahui masih banyak peserta didik yang tidak antusias pada pembelajaran berlangsung. Keantusiasan peserta didik ditandai dengan mengeluarkan buku sebelum pembelajaran dimulai, memperhatikan penjelasan guru, mencatat materi pembelajaran, serta tidak sibuk sendiri ketika pembelajaran berlangsung.
- 2) Berdasarkan observasi ketika pembelajaran geografi berlangsung, peserta didik masih belum aktif dalam kegiatan tanya jawab. Sebagian besar peserta didik hanya diam dan cenderung pasif serta tidak berusaha menjawab ketika ada pertanyaan dari guru.

- 3) Permasalahan terakhir adalah hasil penilaian akhir semester yang menunjukkan masih banyak peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM.

Tabel 1. 1 Data Nilai PAS Mata Pelajaran Geografi kelas XI IPS

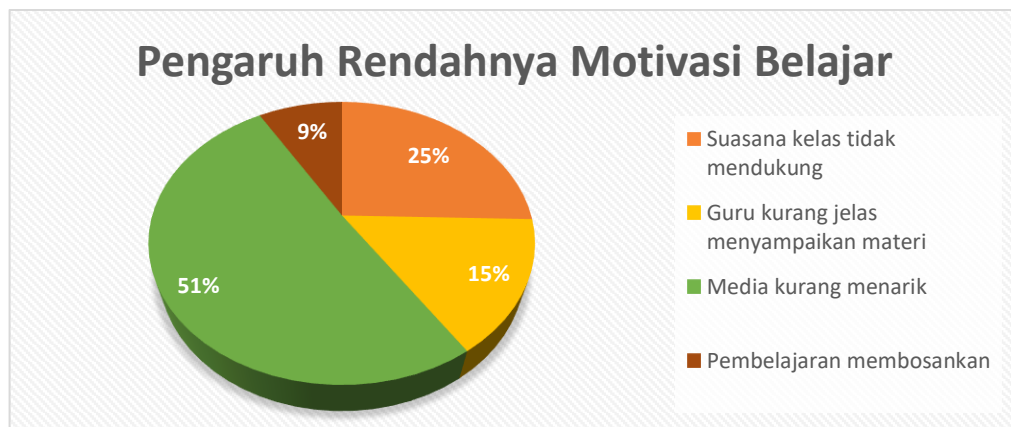
Kelas	Jumlah Peserta didik	<KKM	>KKM	Nilai Rata-rata
XI.6 IPS	35	15	20	78
XI.7 IPS	34	12	22	77
XI.8 IPS	34	13	21	79
XI.9 IPS	36	17	19	75
XI.10 IPS	36	18	18	76

(Sumber: Guru Mata Pelajaran Geografi)

Tabel 1.1 di atas memberikan garis besar mengenai hasil nilai PAS untuk mata pelajaran Geografi di kelas XI.9 dan XI.10. Menilik informasi tersebut, terlihat bahwa masih banyak peserta didik yang mendapatkan hasil nilai PAS di bawah KKM. Dilihat dari tabelnya, bahkan jumlah peserta didik yang tidak lulus KKM hampir setengah dari jumlah peserta didik dalam setiap kelas.

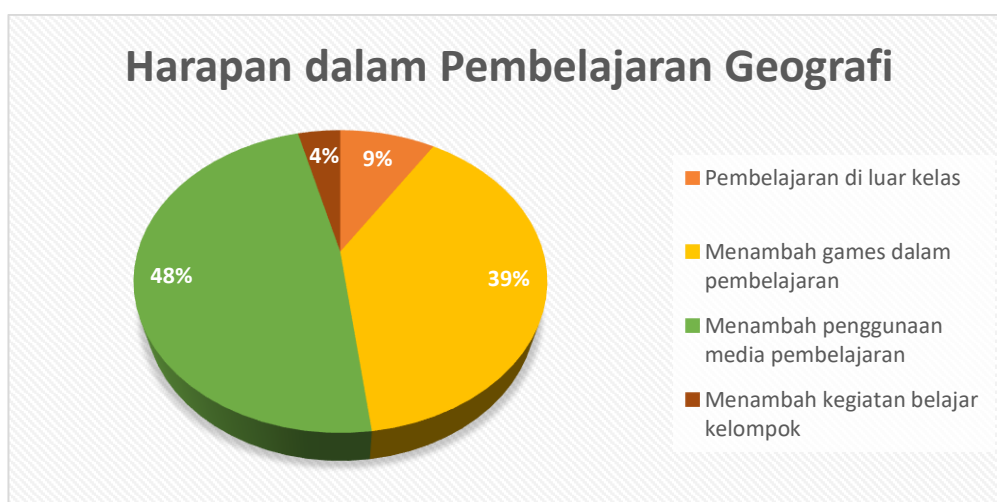
Ketiga masalah yang menyangkut motivasi belajar peserta didik ini, termasuk kedalam masalah mengenai motivasi belajar peserta didik. Rendahnya motivasi belajar tidak serta merta tanpa ada alasan. Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik kelas XI.9 dan XI.10 IPS didapatkan hasil sebagai berikut:

Gambar 1. 1 Pengaruh Rendahnya Motivasi Belajar



Dilihat dari hasil hasil survei awal tersebut, dapat dikatakan bahwa dampak rendahnya motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran geografi di kelas XI.9 IPS dan XI.10 IPS disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga pembelajaran menjadi cenderung membosankan. Adapun harapan peserta didik selanjutnya yaitu lebih memperbanyak penggunaan media pembelajaran seperti media berbasis video serta diselingi *games* yang menarik agar tidak membosankan pada saat pembelajaran geografi berlangsung.

Gambar 1. 2 Harapan Siswa dalam Pembelajaran Geografi



Hal-hal di atas penting untuk dikaji karena dapat menyebabkan keikutsertaan peserta didik dalam pengalaman pendidikan terbatas pada menyimak, mendengarkan, mencatat dan mengerjakan soal-soal latihan sehingga energi belajar berkurang dan motivasi belajar menurun. Oleh karena itu sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran yang baik agar guru dapat menyampaikan materi dengan lebih efektif.

Harapan penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta didik. Penelitian ini tentunya sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu penulis berniat melakukan penelitian terkait “Pengaruh Media Pembelajaran *Stop Motion* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 5 Kota Bekasi”.

Proses pembelajaran yang masih terpaku pada buku teks juga mengakibatkan peserta didik kurang tertarik untuk belajar geografi. Sedangkan, seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dunia pendidikan saat ini, pembelajaran geografi membutuhkan media. Untuk itu, kehadiran media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran geografi bagi guru maupun peserta didik. Diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan rekomendasi kepada guru dan sekolah tentang bagaimana mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sesuai dengan kondisi dan waktu sehari-hari agar dapat memfasilitasi pembelajaran secara efektif.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi *stop motion* di kelas eksperimen SMA Negeri 5 Bekasi?
- 2) Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *Power Point* di kelas kontrol SMA Negeri 5 Bekasi?
- 3) Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *stop motion* terhadap motivasi belajar peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah penelitian, tujuan pada penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi *stop motion* di kelas eksperimen SMA Negeri 5 Bekasi.
- 2) Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *Power Point* di kelas kontrol SMA Negeri 5 Bekasi.
- 3) Untuk mengetahui dan mengidentifikasi pengaruh penggunaan media *stop motion* terhadap motivasi belajar peserta didik.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan keilmuan khususnya pembelajaran geografi tentang media pembelajaran yang lebih beragam terhadap motivasi belajar peserta didik. Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk peneliti selanjutnya dan sebagai pendukung serta pemberi kontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik.

2) Manfaat praktis

- a) Bagi peserta didik khususnya dapat memberikan kesempatan belajar yang menyenangkan dan menarik serta mendorong peserta didik untuk mengambil peran aktif dalam proses belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- b) Bagi pendidik yaitu dapat menjadi inovasi baru mengenai penggunaan media pembelajaran *stop motion* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi.
- c) Bagi sekolah yaitu untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran geografi di sekolah dan menjadi salah satu referensi dalam mengembangkan proses kegiatan belajar mengajar di sekolah.

1.5 Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahpahaman serta perbedaan penafsiran mengenai istilah-istilah judul penelitian. Untuk memudahkan pembaca, peneliti membuat definisi operasional atau batasan istilah agar terhindar dari luar topik judul penelitian ini. Batasan istilah-istilah tersebut adalah sebagai berikut:

1) Media *Stop Motion*

Rahmah & Kaulam, (2014) menjelaskan bahwa makna dari *stop motion* adalah animasi yang dibuat dengan proses pembuatan *frame per frame*. Metode yang digunakan untuk membuat gerakan ini adalah dengan membuat objek yang dipotret atau direkam secara bingkai per bingkai untuk menghasilkan rangkaian gambar yang seakan-akan bergerak. Pembuatan video animasi *stop motion* melalui proses yang lebih rumit. Gambar yang sengaja dibuat kemudian direkam secara *frame per frame* dan menghasilkan sebuah cerita atau konsep dari kumpulan gambar-gambar tersebut.

Indikator media pembelajaran *stop motion* dapat dilihat berdasarkan Rasyid et al., (2017) menjelaskan bahwa dapat dikatakan media pembelajaran dilihat melalui beberapa indikator, yang terdiri dari: 1) memotivasi peserta didik untuk mengikuti pelajaran, 2) memudahkan peserta didik dalam memahami materi, 3) menyesuaikan kemampuan belajar peserta didik, 4) proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien, 5) sebagai pelengkap bahan ajar, 6) memberikan contoh nyata di dalam kelas, 7) memudahkan peserta didik untuk mengingat materi

2) Motivasi Belajar

Adapun motivasi belajar merupakan dorongan, keinginan, dan kebutuhan yang mendorong seseorang untuk belajar, baik dorongan tersebut berasal dari diri seseorang maupun dari luar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hamzah B. Uno, (2021) menyebutkan indikator motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dari 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan 4) Adanya penghargaan dalam belajar 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

1.6 Struktur Organisasi Penelitian

Bagian ini mengulas urutan serta isi dari penulisan setiap bab dalam penelitian skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Stop Motion* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 5 Kota Bekasi”. Skripsi ini terdiri dari lima bab dengan masing-masing penjabarannya sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, pada penelitian ini berisi landasan-landasan dasar dalam pelaksanaan penelitian yang mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, keunggulan penelitian dan struktur organisasi penelitian.

Bab II Tinjauan Pustaka, memuat teori-teori dan konsep yang mendukung penelitian. Bagian ini juga memuat pendapat para ahli dan hasil penelitian terdahulu yang akan dijadikan acuan yang kuat sebagai bahan kajian penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian, menguraikan mengenai prosedur-prosedur yang harus ditempuh dalam penelitian ini yang meliputi desain penelitian, lokasi dan partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, berisi gambaran umum mengenai hasil penelitian berdasarkan data, fakta dan informasi yang didapatkan di lapangan disertai dengan literatur pendukung.

Bab V Penutup, memuat hasil interpretasi dan pemaknaan dari hasil analisis pada temuan penelitian. Pada bab ini berisi kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi. Kesimpulan pada bab ini merupakan hasil dari penelitian yang memberi jawaban atas rumusan masalah. Implikasi dan rekomendasi ditujukan kepada pembuat kebijakan, pengguna hasil penelitian dan peneliti berikutnya.

memuat hasil dari interpretasi dan pemaknaan dari hasil analisis terhadap penemuan-penemuan penelitian. Bagian ini berisi kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi. Kesimpulan pada bagian ini merupakan hasil dari eksplorasi yang memberikan jawaban atas rumusan masalah. Implikasi dan rekomendasi ditampilkan kepada pembuat strategi, klien hasil eksplorasi, dan analisis masa depan.