

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan di Indonesia terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Perkembangan pendidikan bisa berupa atau berbentuk apa saja. Salah satu perkembangan pendidikan yang dilihat dari fungsinya adalah dimana pendidikan sebagai hak menjadi sebuah kewajiban. Hal inilah yang mendasari undang-undang yang didapat pada *web* Universitas Sam Ratulangi Pasal 6 ayat (1) UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) terkait wajib belajar sembilan tahun. Wajib belajar 9 tahun ini dilaksanakan dari SD sampai SMP. Jenjang yang dialami anak dalam sekolah formal selama 12 tahun dan menitik ke perguruan tinggi. Selama SD dan SMP anak telah belajar banyak dan waktu yang tidak sebentar. Bukan hal yang tidak mungkin bila kebosanan anak dapat menimbulkan kemalasan pada anak. Kebosanan ini diakibatkan rutinitas sekolah yang diulang baik dari cara mengajar, media pembelajaran dan kebiasaan cara belajar di sekolah.

Ketertarikan anak terhadap lingkungan sekolah baru, bisa membantu menurunkan rasa bosan. Dibeberapa sekolah yang menggunakan sistem pengacakan atau penempatan yang berbeda terhadap siswa dalam kelas pada setiap kenaikan kelas. Penempatan siswa-siswa yang berbeda tiap tahun dan guru yang hanya mengajar 1 mata pelajaran, bisa mengurangi kebosanan anak.

Sanjaya Nurcahya, 2016

EFEKTIVITAS MEDIA STOP MOTION TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA RANAH KOGNITIF MATA PELAJARAN BIOLOGI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sistem ini bertujuan untuk memberikan lingkungan yang baru pada siswa. Akan tetapi hal yang menjadi perhatian adalah pembelajaran yang terjadi setiap hari.

Hal selanjutnya menjadi fokus dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang beragam dan menarik akan memberikan dukungan dalam pembelajaran yang efektif dan efisien. Melihat sejarah media pembelajaran, media pembelajaran merupakan komponen yang berkembang. Hal ini dapat dilihat bila kita menggunakan kata kunci pada penelusuran *Google* menggunakan media pembelajaran gratis terdapat *blog* atau *web* yang memberikan media secara gratis. Tidak hanya itu saja, bila kita buka *web Youtube* dan mencari media pembelajaran akan terdapat media pembelajaran format video yang merujuk pada silabus atau rpp sekolah, selain itu terdapat video-video pembelajaran berupa tutorial yang bisa digunakan guru. Melalui pemerintah bila kita buka *web* Kementrian terdapat televisi edukasi yang memuat video pembelajaran SD, SMP, dan SMA.

Melihat media pembelajaran yang dapat diakses melalui internet dapat dilihat perkembangannya sudah banyak yang membuat dan memberikan secara gratis. Akan tetapi, dalam pembuatan beberapa jenis media pembelajaran harus mempunyai keahlian khusus atau memerlukan tenaga dari beberapa orang. Ini menjadi kesulitan tersendiri untuk guru. Guru mempunyai batas waktu dan ekonomi yang beragam. Maka dari itu pemberian media yang

Sanjaya Nurcahya, 2016

EFEKTIVITAS MEDIA STOP MOTION TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA RANAH KOGNITIF MATA PELAJARAN BIOLOGI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

efektif dan efisien sangatlah bisa membantu guru. Efektivitas pemilihan media pembelajaran yang mempunyai pengaruh signifikansi tinggi sangat dapat membantu guru untuk meminimalisir waktu dan uang yang keluar.

Sebelum lebih jauh kita memperhatikan media pembelajaran alangkah lebih baik kita mengetahui pengertian media pembelajaran menurut beberapa ahli. Menurut Heinich dalam Supriadie (1996, hlm 67), “media secara harfiah berarti perantara (*between*) yakni perantara sumber pesan dengan penerima pesan”. Dan menurut Gagne dalam Susilana dan Riyana (2008, hlm 6) mengungkapkan, “berbagi komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”

Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pemberi pesan informasi untuk memberi rangsangan atau memotivasi yang membuat penerima pesan jadi belajar. Media ini harus direncanakan dengan baik agar pesan atau informasi tersampaikan dengan baik.

Bila kita melihat pada manfaat media maka seyogyanya media pembelajaran perlu untuk membantu proses pembelajaran. Menurut Susilana dan Riyana (2008, hlm 6) bahwa media pembelajaran memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut (1) Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak; (2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke

dalam lingkungan belajar; (3) Menampilkan objek yang terlalu besar dan kecil; (4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat

Manfaat tersebut dapat memperlihatkan perlunya penggunaan media pembelajaran. Akan tetapi media saat ini berkembang sangat pesat dalam bentuk-bentuk yang beragam. Menurut Susilana dan Riyana (2008, hlm 13)

Media melalui bentuk penyajiannya dan cara penyajiannya, kita mendapatkan suatu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok media penyajian, yaitu (a)kelompok kesatu; grafis, bahan cetak dan gambar diam, (b) kelompok kedua kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio visual diam(e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televise, dan (g) kelompok ketujuh; multimedia.

Keragaman media yang ada saat ini dan kelompok penyajiannya yang memiliki banyak pilihan. Pemilihan media pembelajaran ini harus melihat karakteristik anak dan teori yang ada untuk mendapatkan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Penggunaan yang dirasa sangat perlu dan berpengaruh kepada anaklah yang harus digunakan .

Media pembelajaran yang efektif dan efisien ini, dapat diartikan dengan media pembelajaran yang dapat digunakan mencapai tujuan dengan baik dengan menggunakan pengorbanan yang sedikit. Bila kita melihat media pembelajaran video maka persepsi kita adalah pembuatan media yang memerlukan banyak orang dan waktu yang lama. Akan tetapi, dalam perkembangan jaman dan munculnya teknik-teknik pengambilan gambar yang

beragam banyak menghasilkan banyak jenis video. Jenis-jenis video ini sangat beragam salah satu contohnya video animasi, dan *stop motion*.

Pembuatan video juga banyak dipermudah dengan harga kamera yang murah serta teknik-teknik video yang telah tersebar dengan adanya media *online*. Hal ini terbukti dengan banyaknya video-video film pendek, video tutorial dan sejenisnya yang disebarluaskan secara gratis dan dibuat oleh orang yang mungkin tidak memiliki banyak dana contohnya pelajar dan mahasiswa. Untuk memproduksi video sekarang relatif bisa menggunakan apa yang ada disekitar kita, contohnya banyak yang menggunakan hp untuk menjadi kamera dan mic yang ada. Untuk tenaga pembuatan sekarang teknik animasi dan *stop motion* dapat menggunakan 1 atau 2 orang mengingat banyaknya musik yang disebarluaskan secara gratis.

Pembuatan *stop motion* dianggap relatif mudah dan tidak memerlukan dana dan tenaga yang banyak. Pembuatan *stop motion* dapat dilakukan secara sederhana dengan menggunakan *Smartphone* atau kamera 12 mp, gambar kertas dan cahaya lampu. Ini menjadi dasar pembuatan pada animasi *stop motion* sederhana.

Stop motion berasal dari dua kata yaitu *stop* dan *motion*. *Stop* (berhenti) dan *motion* (bergerak). Jadi, *stop motion* berarti berhenti dan bergerak. *Stop motion* adalah suatu teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri. Pada saat itu

teknik *stop motion* banyak disenangi. Teknik ini menggunakan serangkaian gambar diam/*frame* yang dirangkai menjadi satu dan menimbulkan kesan seolah-olah gambar tersebut bergerak. Selanjutnya, setelah teknologi komputer berkembang, bermunculan animasi yang dibuat dengan teknologi komputer. *Stop motion* merupakan media yang berada dalam kelompok film sesuai dengan pengertian film menurut Susilana dan Riyana (2008, hlm 19) yaitu “...serangkaian gambar diam (*still pictures*) yang meluncurkan secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak.”

Penelitian-penelitian yang membahas media pembelajaran telah banyak dijumpai apa lagi pada skripsi-skripsi bidang ilmu teknologi pendidikan. Untuk media pembelajaran dalam bentuk video relatif banyak dibahas pada penelitian-penelitian dalam bentuk skripsi-skripsi. Akan tetapi, penelitian yang membahas media *stop motion* relatif sedikit, hal ini didasari setelah melihat skripsi di Jurusan Teknologi Pendidikan, di Universitas Pendidikan Indonesia dan dari data yang didapatkan melalui beberapa situs resmi Perguruan tinggi di Indonesia.

Penelitian yang akan dibahas pertama kali adalah penelitian dari Asyhar (2013, hlm 50) di Universitas Negeri Semarang menyimpulkan: “... *stop motion animation* efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran materi gerak tumbuhan di kelas VIII SMP, ”Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian dan pengembangan/*Research and Development* (R&D) pengembangannya

Sanjaya Nurcahya, 2016

EFEKTIVITAS MEDIA STOP MOTION TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA RANAH KOGNITIF MATA PELAJARAN BIOLOGI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengubah animasi 3D menjadi *stop motion* dengan benda-benda nyata yang ada.

Dalam penelitian ini media yang dibandingkan ada pada kelompok berbeda yaitu media *stop motion* dan aplikasi presentasi yaitu *Prezi*. Kedua media memiliki ditingkat yang berbeda tapi masih sedikit yang membuktikan signifikansinya. Kedua media tersebut memiliki kelebihan dan kekurangannya. Salah satu perbedaan yang signifikan adalah proses pembuatannya dan biaya pembuatan. Maka dari itu dirasa perlu melihat signifikansi yang dihasilkan kedua media.

Sedangkan media pembanding yang digunakan pada penelitian ini adalah media presentasi aplikasi *Prezi*. Media ini termasuk pada kelompok media *slide*. Menurut Susilana dan Riyana (2008, hlm 13) media grafis dapat diartikan "Media *slide* adalah media visual yang diproyeksikan dengan alat yang disebut proyektor *slide*".

Kelebihan dan kekurangan ini yang harus kita perhitungkan dengan baik. Dari kekurangan dan kelebihan masing-masing media yang digunakan memberikan penilaian yang bisa menjadi hipotesis awal. Akan tetapi, hal yang harus diingat ialah media yang lebih konkret ini akan menambahkan pengalaman yang lebih baik. Sejalan dengan apa yang dikemukakan menurut Susilana dan Riyana (2008, hlm 7) "... Edgar Dale mengadakan klasifikasi menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak.....pada saat

ini dianut secara luas dalam menentukan alat bantu yang paling sesuai untuk pengalaman belajar.”.Untuk lebih mari kita lihat gambar berikut ini:



Gambar 1.1 Kerucut pengalaman Edgar Dale

Sumber : <http://mathamaya.blogspot.co.id/p/matlab.html>

Dilihat dari Teori kerucut pengalaman semakin konkrit media pembelajaran yang digunakan maka semakin besar pengalaman belajar yang diperoleh bahwa media *stop motion* lebih konkrit dibandingkan media presentasi. Maka kita bisa memberikan hipotesis bahwa media *stop motion* lebih memberi pengalaman belajar lebih baik. Akan tetapi, pembuatan dan proses yang lebih lama menjadi pertimbangan selanjutnya. Proses pembuatan akan dirasakan tidak sia-sia bila pengalaman belajar yang di dapat signifikan lebih tinggi dibandingkan media yang lain. Media pengganti yang lebih simpel akan lebih berarti karena meminimalisir waktu dan dana yang berlebih pada pencapaian hasil belajar yang sama.

Maka peneliti menganggap penelitian “Efektivitas penggunaan media *stop motion* terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif mata pelajaran

biologi” perlu dilakukan untuk melihat sejauh mana media ini memiliki

Sanjaya Nurcahya, 2016

EFEKTIVITAS MEDIA STOP MOTION TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA RANAH KOGNITIF MATA PELAJARAN BIOLOGI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

signifikansi yang didapat apa sesuai dengan tahap pembuatannya. Untuk mempertimbangkan pembuatan media yang lebih efisien dengan efektivitas yang tidak jauh.

B. RUMUSAN MASALAH

Adapun permasalahan dalam penelitian ini secara lebih rinci perumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Adakah pengaruh penggunaan media *stop motion* terhadap hasil belajar ranah kognitif di kelas XI MIA SMA Negeri 10 Garut?
- 2) Adakah pengaruh penggunaan media presentasi aplikasi *Prezi* terhadap hasil belajar ranah kognitif di kelas XI MIA SMA Negeri 10 Garut?
- 3) Adakah perbedaan pengaruh penggunaan media *stop motion* dengan media presentasi aplikasi *Prezi* terhadap hasil belajar ranah kognitif di kelas XI MIA SMA Negeri 10 Garut?

C. TUJUAN PENELITIAN

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan pengaruh penggunaan media *stop motion* dengan media presentasi aplikasi *Prezi* terhadap hasil belajar aspek kognitif di kelas XI MIA SMA Negeri 10 Garut.

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *stop motion* terhadap hasil belajar ranah kognitif di Kelas XI MIA SMA Negeri 10 Garut.

- 2) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media presentasi aplikasi *Prezi* terhadap hasil belajar ranah kognitif di Kelas XI MIA SMA Negeri 10 Garut.
- 3) Untuk mengetahui perbedaan pengaruh penggunaan media *stop motion* dengan media presentasi aplikasi *Prezi* terhadap hasil belajar ranah kognitif di Kelas XI MIA SMA Negeri 10 Garut.

D. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan peneliti untuk didapatkan lebih rinci dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Manfaat untuk sekolah adalah dapat mengetahui media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif mata pelajaran biologi, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang dilakukan dengan menggunakan media yang efektif.
- 2) Manfaat untuk jurusan, dapat menjadi referensi/acuan dalam peningkatan kualitas pembelajaran melalui media *stop motion*.
- 3) Manfaat untuk pengembangan ilmu, penelitian ini dapat memberikan pengetahuan kepada pihak-pihak yang terkait dengan bidang pendidikan mengenai salah satu faktor yang dapat dipertimbangkan untuk peningkatan hasil belajar ranah kognitif mata pelajaran biologi secara khusus dan secara umum dalam peningkatan kualitas pembelajaran mata pelajaran biologi. Sehingga dapat dimanfaatkan sebagai bahan kajian dan sumber analisis lebih lanjut untuk menyelesaikan berbagai masalah pembelajaran atau

dalam upaya memperoleh konsep-konsep baru bagi pengembangan mutu pendidikan di masa yang akan datang.

- 4) Manfaat untuk peneliti, hasil penelitian ini dapat menjawab rasa keingintahuan peneliti mengenai efektivitas penggunaan media *stop motion* terhadap hasil belajar ranah kognitif pada mata pelajaran biologi di kelas XI MIA SMA Negeri 10 Garut.

E. Definisi operasional

Berikut ini diberikan penjelasan istilah-istilah yang dipergunakan untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul penelitian, maka peneliti mencantumkan definisi operasional sebagai berikut:

1) Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk berkomunikasi yang dapat berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa supaya dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif dan efisien.

2) Media pembelajaran Video

Dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran Video yang merujuk pada kelompok dan pengertian menurut Susilana dan Riyana (2008, hlm 19) dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu, “kelompok kelima; film (*motion picture*) yakni serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan, sehingga menimbulkan kesan hidup atau bergerak.

contoh film bisu, film bersuara, dan film gelang yang ujungnya saling bersambung dan proyeksinya tidak membutuhkan ruangan gelap.”

3) *Stop motion*

Stop motion berasal dari dua kata yaitu *stop* dan *motion*. *Stop* (berhenti) dan *motion* (bergerak). Jadi, *stop motion* berarti berhenti dan bergerak. Dengan kata lain, *Stop motion* dapat di artikan suatu teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik sehingga terlihat bergerak sendiri

4) Media Pembelajaran Presentasi

Pembandingan untuk media pembelajaran Video ialah media Pembelajaran presentasi yang merujuk pada kelompok dan pengertian menurut Susilana dan Riyana (2008, hlm 19) yaitu “kelompok kedua; media proyeksi diam yaitu media visual yang diproyeksikan dimana hasil proyeksinya tidak bergerak, atau memiliki sedikit unsur gerakan contoh *OHP/OHT, Opaque Projector, Slide*, dan *Film strip*.”

5) *Prezi*

Aplikasi *Prezi* adalah aplikasi untuk presentasi yang bisa digunakan dengan mudah, *template* yang telah terdapat bagus, dan terdapat beberapa bentuk animasi yang telah di berikan.

6) Hasil belajar

Hasil diartikan sebagai skor hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dari tes hasil belajar yang meliputi aspek kognitif dengan alat evaluasi yang disusun dan dikembangkan oleh peneliti sebagai instrument dalam penelitian ini.

7) Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah hasil belajar yang berorientasi pada kemampuan berpikir, yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana. Ranah kognitif yang dimaksud dalam penelitian ini aspek mengingat (C1) dari tahapan taksonomi Bloom yang di revisi oleh Anderson

F. Struktur Organisasi

Untuk memberikan gambaran yang *komperhensif* terhadap penelitian pengaruh penggunaan media *stop motion* dengan media presentasi aplikasi *Prezi* terhadap hasil belajar ranah kognitif di Kelas XI MIA SMA Negeri 10 Garut Kabupaten Garut, maka disusun sistematika penulisan penelitian sebagai berikut:

1) Bab 1 Pendahuluan

Mencakup pembahasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

2) Bab 2 Tinjauan Pustaka

Berisikan tentang kajian pustaka yang mencakup pembahasan tentang secara teori, media belajar, media *stop motion* dan Media presentasi aplikasi *Prezi* serta hipotesis.

3) Bab 3 Metode Penelitian

Meliputi pemahaman penelitian dan metode penelitian berdasarkan Desain Penelitian, Partisipan, populasi dan sampel, instrumen populasi, prosedur penelitian, serta analisis data

4) Bab 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan

Merupakan inti dari hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan yang disertai pembahasan.

5) Bab 5 Simpulan dan Rekomendasi

Merupakan bab terakhir atau penutup yang berisi kesimpulan hasil penelitian yang disertai dengan rekomendasi.