

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang pendahuluan penelitian yang berisi latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

A. Latar Belakang

Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu usaha terencana dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, seorang manusia diharapkan dapat tumbuh menjadi pribadi yang cerdas dan berdaya saing tinggi dalam menghadapi tantangan dalam memajukan bangsa.

Menurut Undang-undang No.20 tahun 2003 BAB I tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan sebagai berikut :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan dapat dipandang bermutu apabila tujuan pendidikan nasional dapat tercapai. Tujuan pendidikan nasional diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 BAB II, yaitu bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian pendidikan yang berhasil adalah pendidikan yang dapat membentuk generasi muda yang cerdas, berkarakter, bermoral, dan berkepribadian. Maka dari itu perlu dirancang suatu sistem pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan bangsa sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari peningkatan kualitas pendidikan yang dilakukan di lembaga pendidikan khususnya di sekolah, hal ini berkaitan dengan baik dan kurang baiknya prestasi atau hasil belajar siswa. Dalam rangka

Erwin Sopian, 2016

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INFOGRAPHIC BERBASIS ANIMASI 2D TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

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

meningkatkan hasil belajar di sekolah agar tercapainya tujuan pendidikan nasional, maka tujuan pendidikan nasional bukan hanya menjadi tanggungjawab pemerintah sebagai pemangku kebijakan pendidikan, melainkan menjadi tanggung jawab guru, orang tua, masyarakat dan siswa tersebut. Selain itu, tercapainya tujuan pendidikan sangat berkaitan dengan pencapaian taksonomi pendidikan yang dialami siswa yang mencakup tiga hal yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut data dari *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) yang dirilis pada tanggal 13 Mei 2015 oleh Koresponden Pendidikan BBC, kualitas pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke-69 dari 76 negara. Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia tidak lepas dari rendahnya kualitas pendidikan di berbagai tingkat pendidikan baik formal maupun informal. Hal ini di dukung oleh tulisan Zulkarnaen yang dimuat di www.kompasiana.com pada tanggal 20 Agustus 2014, mengatakan bahwa “Penyebab rendahnya mutu atau kualitas pendidikan di Indonesia antara lain adalah masalah efektifitas, efisiensi dan standarisasi pengajaran. Adapun permasalahan khusus pendidikan di Indonesia yaitu rendahnya sarana fisik, rendahnya kualitas guru, rendahnya kesejahteraan guru, rendahnya prestasi belajar (hasil belajar) siswa, rendahnya kesempatan pemerataan pendidikan, rendahnya relevansi pendidikan dengan kebutuhan dan mahalny biaya pendidikan”. Salah satu penyebab permasalahan tersebut terjadi di sekolah. Agar permasalahan rendahnya kualitas pendidikan dapat diatasi, guru sebagai pendidik di sekolah perlu melakukan kegiatan pembelajaran yang efektif melalui strategi, model dan penggunaan media pembelajaran yang tepat agar kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Salah satu aspek keberhasilan pendidikan adalah hasil belajar berupa perubahan yang positif pada diri siswa. Wingkel (dalam Purwanto, 2011, hlm. 45) mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”. Pada dasarnya hasil belajar harus ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri siswa setelah selesai mengikuti proses pembelajaran.

Pada hakekatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan pembelajaran dari guru sebagai sumber pesan kepada siswa sebagai penerima pesan. Hal ini sejalan dengan pendapat Darmawan (2007, hlm. 25) bahwa “Komunikasi secara ilmiah dapat juga berarti proses penyampaian pesan atau informasi dari pengirim (komunikator/*sender*) kepada penerima (komunikasi/*receiver*) dengan menggunakan simbol atau lambang tertentu baik secara langsung maupun tidak langsung (menggunakan media) untuk mendapatkan umpan baik (*feedback*)”. Pesan yang terdapat pada komunikasi antara guru dan siswa tersebut adalah pemberian informasi berupa materi pelajaran yang disampaikan melalui metode atau media pembelajaran.

Kemampuan siswa yang berbeda-beda dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan guru terkadang sulit untuk diterimanya. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa dalam menerima materi pelajaran salah satunya adalah siswa sering mengalami kesulitan jika mempelajari konsep-konsep tertentu berupa fakta, fenomena sosial yang membuat siswa kebingungan dalam memaknai materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Trianto (2010, hlm. 189) yang mengatakan bahwa “dalam mempelajari materi dalam bentuk konsep membutuhkan pemahaman secara utuh atau lengkap, tidak bisa sebagian-sebagian, karena mengakibatkan miskonsep atau salah konsep”.

Pembelajaran IPS di sekolah memiliki peranan dalam memberikan pemahaman yang mendalam mengenai konsep yang berkaitan dengan isu-isu sosial dengan kajian berupa konsep-konsep, fakta, peristiwa yang terdiri dari beberapa disiplin ilmu seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi. Keberhasilan pendidikan, khususnya pada mata pelajaran IPS dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah diri siswa sendiri sedangkan faktor eksternal adalah hal yang berkaitan dengan guru, orang tua, masyarakat dan lingkungan. Pada proses pembelajaran, guru mempunyai peran penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya hasil belajar pada mata pelajaran IPS sangat dibutuhkan kemampuan dari guru dalam mengembangkan kreasi mengajar dan mampu menarik minat siswa untuk belajar IPS. Dengan demikian guru tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan yang dimilikinya

Erwin Sopian, 2016

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INFOGRAPHIC BERBASIS ANIMASI 2D TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

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

kepada siswa melainkan juga mempertimbangkan aspek intelegensi dan kesiapan belajar murid, sehingga murid tidak mengalami depresi mental seperti kebosanan, mengantuk, frustrasi dan anti pati terhadap mata pelajaran IPS.

Dewasa ini pembelajaran IPS masih dipandang sebagai pelajaran yang sulit dan kurang diminati karena konsep yang terlalu banyak, bersifat abstrak yang tidak di iringi dengan penyampain materi yang menarik sehingga menimbulkan kebosanan. Hal ini disebabkan karena metode ceramah masih dianggap metode paling efektif dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang demikian dapat menimbulkan kebosanan pada diri siswa terhadap mata pelajaran IPS. Hal tersebut diperkuat oleh Ismayanti (2011, hlm. 3) dalam penelitiannya menyatakan bahwa “Pelajaran IPS sangat tidak disukai oleh peserta didik. Hal ini dimungkinkan karena guru hanya melakukan metode ceramah saja, padahal dalam mata pelajaran IPS akan sangat membosankan bagi peserta didik jika hanya ceramah saja yang dilakukan guru setiap kali pembelajaran berlangsung”.

Berdasarkan pemaparan diatas dalam proses belajar mengajar perlu dilakukan pembelajaran yang dapat membuat siswa mencapai hasil belajar yang maskimal. Namun pada faktanya, menurut data yang dirilis oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan nilai rata-rata IPS pada jenjang SMP kota bandung berada pada kisaran rata-rata nilai 59,77.

Bertolak dari pemaparan di atas mengenai hasil belajar dan mata pelajaran IPS, peneliti melakukan studi pendahuluan di SMP Negeri 26 Kota Bandung pada bulan Januari 2016. Dari studi pendahuluan tersebut diperoleh data mengenai nilai Ujian Akhir Semester Kelas VIII Ganjil tahun ajaran 2015/2016. Nilai rata-rata pada mata pelajaran IPS sebagai berikut :

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS

| Tahun Ajaran | KKM | Nilai Rata-rata Hasil Belajar |
|---------------------|------------|--------------------------------------|
| 2015-2016 | 75 | 68 |

(Sumber: Guru IPS SMP Negeri 26 Bandung)

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar pada mata pelajaran IPS di kelas VIII masih rendah sedangkan kriteria ketuntasan pada mata pelajaran IPS sebesar 75. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa guru mengenai proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Hasil dari wawancara tersebut yaitu sebagian guru sudah menerapkan berbagai metode dan model pembelajaran, namun masih ada guru yang belum efektif dalam menerapkan metode dan model pembelajarannya sehingga hasil belajar siswa masih rendah.

Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti merasa perlu melakukan upaya dalam membantu kekurangan dalam proses pembelajaran IPS. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi pertimbangan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran akan membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendorong minat belajar karena media pembelajaran dapat memberikan kesan menarik. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2009, hlm. 15) bahwa “pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar”. Hal senada dengan pendapat Susilana dan Riyana (2008, hlm. 25) yang mengungkapkan bahwa “media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar. Melalui media proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (*joyful learning*), misalnya siswa yang memiliki ketertarikan terhadap warna maka dapat diberikan media dengan warna yang menarik”.

Sebagai solusi permasalahan rendahnya hasil belajar terdapat salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu *Infographic* Berbasis Animasi 2D. *Infographic* berasal dari kata informasi dan grafis yang berarti informasi dalam bentuk grafis. Media pembelajaran ini dapat memberikan informasi melalui representasi data, teks, grafik, dan gambar dalam bentuk grafis untuk mempermudah penggunaannya dalam memahami suatu peristiwa dan konsep. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Waskito (2013, hlm. 1) “Grafis informasi atau Informasi grafis merupakan suatu representasi visual informasi, data atau ilmu pengetahuan secara grafis”.

Erwin Sopian, 2016

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INFOGRAPHIC BERBASIS ANIMASI 2D TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

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

Media pembelajaran *Infographic* Berbasis Animasi 2D adalah pengembangan dari *infographic* dalam bentuk animasi 2 dimensi. *Infographic* Berbasis Animasi 2D berfokus pada penyampaian informasi melalui elemen *visual*, *motion* (pergerakan), dan audio yang dapat memperkuat informasi atau materi pelajaran yang ingin disampaikan sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu tentang media ini yang salah satunya berasal dari penelitian yang dilakukan oleh Suryadipura (2015) yang berjudul “Pengaruh Media *Infographic* Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Siswa Pada Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Sosial” dapat disimpulkan bahwa penerapan media *infographic* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan visual *aspek discrimination* (diskriminasi visual) siswa, sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang baik.

Dari pemaparan mengenai media pembelajaran *Infographic* Berbasis Animasi 2D dan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media *Infographic* Berbasis Animasi 2D diharapkan dapat menjawab permasalahan tentang hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian ini, adapun judul penelitian yang akan dilakukan adalah **“Pengaruh Penggunaan Media *Infographic* Berbasis Animasi 2D Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan di atas, maka secara umum dirumuskan masalah yang akan dikaji sebagai berikut :

“Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar ranah kognitif antara siswa yang menggunakan media *Infographic* Berbasis Animasi 2D dengan siswa yang menggunakan media Animasi *Slide Show* pada mata pelajaran IPS tentang lingkungan hidup dan pembangunan berkelanjutan?”

Secara khusus dan terperinci dalam penelitian ini dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar ranah kognitif aspek pemahaman yang antara siswa yang menggunakan media *Infographic* Berbasis Animasi 2D dengan siswa yang menggunakan media Animasi *Slide Show* pada mata pelajaran IPS tentang lingkungan hidup dan pembangunan berkelanjutan?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar ranah kognitif aspek penerapan yang antara siswa yang menggunakan media *Infographic* Berbasis Animasi 2D dengan siswa yang menggunakan media Animasi *Slide Show* pada mata pelajaran IPS tentang lingkungan hidup dan pembangunan berkelanjutan?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar ranah kognitif aspek analisis yang antara siswa yang menggunakan media *Infographic* Berbasis Animasi 2D dengan siswa yang menggunakan media Animasi *Slide Show* pada mata pelajaran IPS tentang lingkungan hidup dan pembangunan berkelanjutan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah, tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk dan mendeskripsikan perbedaan peningkatan hasil belajar ranah kognitif antara siswa yang menggunakan *Infographic* Berbasis Animasi 2D dengan siswa yang menggunakan media Animasi *Slide Show* pada mata pelajaran IPS tentang lingkungan hidup dan pembangunan berkelanjutan.

Adapun tujuan penelitian secara khusus adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan peningkatan hasil belajar ranah kognitif aspek pemahaman yang antara siswa yang menggunakan media *Infographic* Berbasis Animasi 2D dengan siswa yang menggunakan media Animasi *Slide Show* pada mata pelajaran IPS tentang lingkungan hidup dan pembangunan berkelanjutan.
2. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan peningkatan hasil belajar ranah kognitif aspek penerapan yang antara siswa yang menggunakan media *Infographic* Berbasis Animasi 2D dengan siswa yang menggunakan media

Animasi *Slide Show* pada mata pelajaran IPS tentang lingkungan hidup dan pembangunan berkelanjutan.

3. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan peningkatan hasil belajar ranah kognitif aspek analisis yang antara siswa yang menggunakan media *Infographic* Berbasis Animasi 2D dengan siswa yang menggunakan media Animasi *Slide Show* pada mata pelajaran IPS tentang lingkungan hidup dan pembangunan berkelanjutan.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang akan dilaksanakan ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Selain bermanfaat dalam peningkatan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMPN 26 Kota Bandung, penelitian ini diharapkan pula memberikan manfaat bagi semua pihak yang langsung maupun tidak langsung terlibat dalam dunia pendidikan sehingga tercipta kemajuan dalam bidang pendidikan. Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi khasanah kajian keilmuan mengenai penggunaan media *infographic* berbasis animasi 2D terhadap kualitas pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, sebagai salah satu bentuk pengembangan pola pikir secara ilmiah, sistematis dan juga salah satu bentuk kepedulian dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada guru agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta mampu menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya peningkatan kualitas pembelajaran.
- c. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik sehingga mampu meningkatkan kualitas dan hasil belajar aspek pemahaman, penerapan dan analisis.

Erwin Sopian, 2016

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INFOGRAPHIC BERBASIS ANIMASI 2D TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

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

- d. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan rujukan atau bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti yang berniat memilih dan memanfaatkan media pembelajaran.
- e. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, dapat sebagai sumbangan dalam bentuk pengetahuan atau dapat menjadi rujukan atau acuan untuk peningkatan kualitas perkuliahan melalui peningkatan minat mahasiswa.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab sesuai dengan pedoman penulisan karya tulis ilmiah (2015) yang telah ditentukan oleh Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan merupakan bahasan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka merupakan bahasan mengenai landasan teoritik yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil dan rumusan masalah yang dibahas.

BAB III Metode Penelitian merupakan bahasan mengenai metodologi dari penelitian yang dilakukan. Terdiri dari metode dan desain penelitian, lokasi, populasi, sampel penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengembangan instrumen, analisis data serta asumsi dan hipotesis.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan merupakan bahasan mengenai dekskripsi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Simpulan dan Rekomendasi merupakan bahasan mengenai tiga hal pokok yaitu kesimpulan berisikan poin utama dari hasil penelitian dan juga implikasi dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya dan untuk lembaga yang terkait.