

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada pendidikan di abad 21 merupakan sebuah transformasi pendidikan konvensional menuju pendidikan modern. Perwujudan dari pendidikan modern adalah pemanfaatan teknologi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Pembelajaran merupakan sebuah rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa untuk membangun ilmu pengetahuan dengan bimbingan dari guru. Kegiatan pembelajaran memiliki kompetensi atau ketercapaian yang dirancang sebelumnya oleh guru untuk melihat ketercapaian pengetahuan siswa dan mengembangkan potensi siswa. Hasil ketercapaian yang kurang dapat dijadikan sebuah rujukan untuk melakukan tindakan yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pelajaran untuk mencapai peningkatan pembelajaran.

Hal pokok pembelajaran merupakan peristiwa terjadinya proses belajar, sesuatu dikatakan belajar ketika memiliki ciri siswa menyadari kegiatannya pada saat itu sedang belajar, ini berdampak terhadap motivasi untuk pencapaian ilmu pengetahuan siswa dan hasil belajar dengan adanya proses pembelajaran yang bertahap (*sequensial*) dan tidak diciptakan secara spontan. Aktifitas belajar ini terdiri dari dua belah pihak yaitu siswa dan guru sebagai aktor didalam pembelajaran. Aktifitas pembelajaran satu arah atau didominasi oleh guru akan membuat siswa cenderung terfokus kepada apa yang diberikan oleh guru bukan mengeksplor sendiri pengetahuan yang diberikan, karena siswa tidak hanya sebagai komunikan tetapi bisa saja menjadi komunikator seperti pernyataan Susilana dan Riyana (2008, hlm. 4) “siswa tidak hanya sebagai penerima pesan, bisa saja siswa penyampai pesan”. Sesuai dengan pernyataan tersebut, guru sebaiknya dapat bekerjasama dengan siswa dalam berkomunikasi untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Berdasarkan Kurikulum 2013 dibangun untuk menguatkan kompetensi siswa dari sisi pengetahuan, keterampilan dan sikap secara utuh. Pada Kurikulum 2013 ini mengubah orientasi kurikulum sebelumnya yang cenderung pada sisi kemampuan akademik berbasis teori dan hafalan (*rote memorization*) ke orientasi keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Seperti pernyataan Jarolimek dan Parker dalam jurnal online Kurniawan & Maryani, (2015, hlm. 216) ‘tujuan pendidikan IPS hendaknya mampu mengembangkan aspek pengetahuan dan pemahaman, aspek sikap dan nilai, dan aspek keterampilan pada diri siswa. Salah satu keterampilan berpikir saat ini perlu di tumbuhkan dalam pembelajaran IPS yaitu keterampilan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*)’. Artinya, sebagian besar siswa di Indonesia kemampuan didalam mengerjakan soal terdapat di kategori rendah (hanya memerlukan *knowing* atau hafalan). Adapun tuntutan dari persaingan global yang memiliki peran dalam kehidupan masyarakat, mengharuskan setiap individu memiliki kompetensi. Siswa diharapkan mampu menghadapi persaingan global, karena kesejahteraan seseorang tumbuh dari pengetahuan, keterampilan, dan cara pandang yang disediakan dari sistem pendidikan yang baik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, peneliti melakukan wawancara kepada guru IPS SMP Lab School UPI pada tanggal 17 Mei 2016 menyatakan bahwa media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS sangat lah penting, karena pelajaran tersebut tidak hanya sebuah teori atau gagasan yang hanya sebuah pemikiran tetapi sebuah peristiwa yang terjadi di seluruh permukaan bumi dan langitnya yang dapat dilihat oleh indra penglihatan manusia dan dapat dirasakan pula peristiwa tersebut. Permasalahan yang terjadi berdasarkan hasil wawancara tersebut bahwa sekolah belum memiliki media yang sifatnya fleksibel. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media digital sangat kurang. Selain itu kurangnya kelas untuk dijadikan laboratorium IPS sebagai tempat belajar siswa dengan menggunakan media fisik. Kompetensi guru dalam membuat media digital sangat kurang karena guru belum terbiasa untuk mengembangkan media pembelajaran digital.

Hasil pengamatan dari peneliti terdahulu berdasarkan penelitian Samsuri (2014) menyatakan “hasil belajar yang rendah diakibatkan oleh minat siswa terhadap mata pelajaran IPS rendah dan tingkat berpikir siswa masih berada pada tingkat *remembering* atau *hafalan*” maka dari itu kurangnya siswa dalam minat belajar dan kategori berpikir tingkat tinggi ini disebabkan kurangnya guru memanfaatkan media yang tepat guna dalam pembelajaran. Guru hanya memanfaatkan media power point yang menyajikan gambar dan teks untuk semua materi pembelajaran. Keterlibatan yang diberikan guru pun untuk siswa hanya sedikit didalam kegiatan belajar mengajar. Aktivitas tersebut membuat siswa jenuh dan sering mengalihkan perhatian kepada materi. Seperti hasil penelitian Umam (2015, hlm.2) bahwa

“terdapat rendahnya minat belajar siswa SMAP XII IPS SMA Islam An-Nidhom dikarenakan penjelasan guru yang sulit dipahami siswa menyebabkan rasa bosan dalam pelajaran tersebut”. Kejenuhan siswa tersebut mengakibatkan informasi yang diberikan mengalami hambatan dan mengakibatkan kompetensi pada aspek berpikir tingkat tinggi tidak sampai.

Solusi dari kurangnya aspek berpikir tingkat tinggi siswa, peneliti mencoba memanfaatkan media *motion graphic* pada kegiatan belajar mengajar. Media *motion graphic* ini sedang berkembang di media internet *youtube.com* yang dibuktikan dengan tanggapan para penonton dan jumlah *viewer* yang banyak karena rasa suka terhadap tampilan gerak, visual, dan musiknya dan sejalan dengan penelitian Yuniarsih (2016) “penggunaan media animasi dapat meningkatkan aktivitas, minat dan hasil belajar IPS kelas VII”. Menurut Krasner (2008, hlm 75) menyatakan “*motion graphic can enhance the user’s sensory experience if they are designed well and are logically integrated. Depending upon the complexity of interactivity, motion can enhance the navigational process by entertaining users while emphasizing the hierarchy of information*”. Pernyataan tersebut membuktikan, *motion graphic* dapat membantu siswa untuk mengolah sebuah informasi/materi menjadi sebuah pengetahuan. Menurut Anshor (2015, hlm.3) dalam jurnal ilmiahnya. ‘Teknologi dalam pembelajaran bisa menjadi sarana pembelajaran, media dan sumber belajar bagi siswa. Diantara banyak teknologi pembelajaran salah satunya adalah dengan media video yang memiliki kelebihan cukup baik untuk pelaksanaan pembelajaran’. Pernyataan tersebut sangat mendukung untuk peneliti mengembangkan teknologi di dalam pembelajaran.

Dalam kacamata pendidikan peran media bukanlah sebagai pengganti guru secara keseluruhan tetapi sebagai pilihan dalam kegiatan transfer ilmu pengetahuan. Kemudahan yang diberikan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu peserta didik untuk mencapai pemahaman materi belajar dengan tujuan bahwa pemahaman siswa tentang isi materi dapat diserap cepat dan memiliki daya ingat yang kuat. Keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran adalah kunci untuk membawa siswa kepada pembelajaran yang modern. Menurut Berlo dalam Susilana dan Riyana (2008, hlm.4) ‘komunikasi akan efektif jika ditandai dengan adanya “*area of experience*” atau daerah pengalaman yang sama antara penyalur pesan dengan penerima pesan’. Menurut Heinich dalam Susilana dan Riyana (2008, hlm. 6) mengemukakan bahwa ‘media merupakan alat saluran komunikasi. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan

berlangsungnya dalam suatu sistem informasi dan media pembelajaran menempatkan posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran'. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai salah satu proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan tentang perkembangan media pembelajaran, media pembelajaran saat ini harus memiliki inovasi dalam hal penyajiannya, seperti warna, musik, gerak dan materi penyajian yang ringan. Maka dari itu dibutuhkan sebuah pengembangan terhadap media pembelajaran untuk dapat menghantarkan siswa kepada pengetahuannya. Ketidaktepatan dalam pemilihan media pembelajaran dalam penerapan proses pembelajaran akan berdampak kepada rendahnya hasil belajar siswa, apabila dilakukan terus menerus maka akan berdampak buruk kepada masa depan siswa. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran tertentu menjadi permasalahan serius di lingkungan pendidikan yang perlu untuk diperhatikan dan dicari solusi terbaiknya. Solusi yang tepat perlu di cari untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Fokus mata pelajaran yang di teliti adalah IPS. IPS adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti : sosiologi, sejarah, geografi, dan ekonomi. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial. Pendidikan IPS menekankan pada pengetahuan tentang bangsanya, semangat kebangsaan, patriotisme, serta aktivitas masyarakat di bidang ekonomi dalam ruang atau *space* wilayah NKRI. IPS dikembangkan sebagai mata pelajaran *integrative social studies*, bukan sebagai pendidikan disiplin ilmu. Pada hakikatnya mata pelajaran IPS berhubungan dengan benda fisik atau lingkungan disekitar manusia. Benda fisik dan lingkungan dapat di simulasikan dengan berbagai media pembelajaran.

Banyak macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan media *motion graphic* yang dapat digunakan guru dalam mata pelajaran IPS. Media ini bersifat audio-visual yaitu ditekankan pada suara dan visual sebagai daya tariknya. Dalam media ini siswa dapat belajar secara mandiri dengan cara menontonnya. Salah satu keunggulan media ini siswa dapat melihat fenomena alam secara langsung dengan rekayasa *graphic*. Media ini akan memberikan penguatan terhadap daya ingat siswa karena media ini menampilkan visualisasi yang indah untuk dilihat. Dengan

demikian, diharapkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tingkat SMP, khususnya hasil belajar ranah kognitif kategori berpikir tingkat tinggi.

Oleh sebab itu perlu adanya suatu penelitian guna memberikan solusi dari hasil pengembangan dalam permasalahan dan hambatan yang ada dalam pembelajaran. Maka peneliti membuat suatu penelitian dengan judul **“Pemanfaatan *Motion Graphic* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Berpikir Tingkat Tinggi”** dan akan dilaksanakan di SMP Lab School UPI.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Sesuai dengan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah secara umum adalah “Apakah pemanfaatan *Motion Graphic* dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa ?”

Adapun rumusan masalah secara khusus berdasarkan rumusan secara umum diatas adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan media *motion graphic* pada mata pelajaran IPS ?
- b. Apakah pemanfaatan *motion graphic* dapat meningkatkan kemampuan menganalisis pada mata pelajaran IPS ?
- c. Apakah pemanfaatan *motion graphic* dapat meningkatkan kemampuan mengevaluasi pada mata pelajaran IPS?
- d. Apakah pemanfaatan *motion graphic* dapat meningkatkan kemampuan mencipta pada mata pelajaran IPS ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah di jelaskan, maka tujuan umum penelitian ini yaitu untuk menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan dari penggunaan media *motion graphic* terhadap *high order thinking skills* siswa pada mata pelajaran IPS.

Adapun tujuan khusus tersendiri dari peneliti adalah :

1. Untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media *motion graphic* pada mata pelajaran IPS.

2. Untuk menguji pemanfaatan *motion graphic* dapat meningkatkan kemampuan menganalisis pada mata pelajaran IPS.
3. Untuk menguji pemanfaatan *motion graphic* dapat meningkatkan kemampuan mengevaluasi pada mata pelajaran IPS.
4. Untuk menguji pemanfaatan *motion graphic* dapat meningkatkan kemampuan mencipta pada mata pelajaran IPS.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berada di bidang pendidikan dan khususnya bagi pendidik yang terlibat langsung dengan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan potensi siswa. Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Dari temuan di lapangan yang diperoleh, diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dalam penggunaan media terhadap salah satu aspek kognitif yang diteliti. Agar dapat membuka gerbang pada ilmu-ilmu pendidikan untuk digali kembali ataupun di kombinasi kembali sehingga menjadi informasi untuk para peneliti lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan di kegiatan belajar mengajar dengan pemanfaatan media pembelajaran *motion graphic* dan diharapkan dengan bantuan media pembelajaran pada setiap kegiatan pembelajaran sekolah dapat menghantarkan siswa pada kesejahteraan kehidupannya dan menyiapkan generasi muda-mudi Indonesia untuk memiliki kompetensi persaingan di global.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat di aplikasikan oleh guru yang menciptakan pembelajaran yang diselimuti oleh teknologi sebagai medianyadengan mengkombinasikan antara materi pembelajaran, media pembelajaran dan sumber belajar.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan kembali oleh peneliti pada saat terjun dalam dunia pendidikan dan memiliki kesempatan untuk meneliti kembali dengan media pembelajaran dan variabel yang dipengaruhi kembali.

Ramdani, 2017

PEMANFAATAN MOTION GRAPHIC UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM BERPIKIR TINGKAT TINGGI

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

E. Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi ini mengacu pada Pedoman Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2015 dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan merupakan penjelasan secara singkat mengenai alasan dilakukannya penelitian ini. Pada bagian ini memuat latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, pemanfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka menjelaskan mengenai pemaparan teori-teori yang terkait didalam penelitian yang mendukung atau melandasi dasar dari penelitian yang dilakukan, meliputi kajian konsep dasar pembelajaran, kajian media pembelajaran, kajian hasil belajar, kajian keterkaitan *motion graphic* dengan *HOTS*, dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian menjelaskan alur penelitian dari pendekatan, metode penelitian, desain penelitian, menentukan populasi dan sampel penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengembangan instrumen, teknik analisis data serta prosedur penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan menjelaskan deskripsi hasil dari penelitian, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Kesimpulan dan Rekomendasi berisi simpulan dan rekomendasi penelitian atas penelitian yang telah dilakukan.