

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Abad 21 merupakan era digital yang di tandai dengan berkembang pesatnya teknologi dan informasi. Perkembangan teknologi dan informasi ini mempengaruhi segala aspek kehidupan, tak terkecuali bidang pendidikan, dimana teknologi menjadi salah satu bagian yang tak bisa di pisahkan dengan kehidupan pebelajar. Pesatnya perkembangan zaman yang di iringi perkembangan teknologi pun juga berbanding lurus dengan perkembangan masalah-masalah yang terjadi, dimana masalah masalah yang timbul semakin kompleks dan di perlukan sumberdaya manusia yang mampu menghadapi masalah-masalah tersebut. Oleh karena itu, pendidikan pada abad ini dituntut untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas unggul yang mampu menghadapi tantangan global abad 21

Pendidikan di Indonesia salah satunya jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) bertanggungjawab untuk mencetak lulusan yang mempunyai sumber daya manusia berkualitas yang nantinya mampu menjawab tantangan zaman. Akibatnya, pendidikan pada abad ini menjadi semakin penting untuk menjamin peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (life skills) (Trilling & Fadel, 2009: 48).

Sumber daya manusia di Indonesia, khususnya kalangan pelajar haruslah memiliki kualifikasi dan kompetensi yang mumpuni untuk masa depannya sendiri, salah satunya dengan cara menerapkan berbagai program untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa dalam memecahkan berbagai macam persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi pada kenyataannya berbagai upaya mengembangkan pendidikan di Indonesia hingga sekarang belum memberikan hasil yang optimal, bahkan yang terjadi adalah sebaliknya. Contoh masalah yang sedang hangat hangatnya adalah tentang konflik sosial yang melibatkan siswa di dalamnya, yang berujung bullying di kalangan pelajar. Selain itu juga, permasalahan yang sering terdapat di berbagai daerah di

Indonesia yaitu konflik sosial siswa dengan gurunya ataupun sekolahnya, yang berujung dengan tindak kekerasan. Serta semakin maraknya perkelahian antar pelajar pada beberapa tahun kebelakang menjadi salah satu momen terburuk dalam sejarah pendidikan di Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pak Dadang yang merupakan salah satu guru SMPN 51 Bandung mengemukakan bahwa:

“Pendidikan di Indonesia memang dianggap sebagai sesuatu yang penting, tetapi pada kenyataannya efektivitas pembelajaran yang terlihat sekarang masih jauh dari idealnya. Karena sangat mudah untuk melihat keefektifan pembelajaran, yaitu dengan melihat siswa dalam menganalisis dan memecahkan permasalahan yang ada di sekolah maupun di lingkungan tempat tinggalnya. Dengan kondisi seperti itu bagaimana bisa menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas?”

Artinya bahwa, sebagian besar siswa di Indonesia pada kenyataannya dalam memecahkan persoalan di sekolah maupun di lingkungannya masih dalam kategori rendah. Proses untuk mendapatkan hasil analisis yang baik tentu dapat ditunjang dengan memanfaatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi (high order thinking) yang dimiliki oleh setiap siswa, karena kedua hal tersebut memang sangat erat kaitannya. Dengan demikian, keberhasilan proses pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu dalam memecahkan permasalahan untuk meningkatkan kualitas setiap individu agar menjadi sumber daya manusia yang mempunyai kualifikasi dan kompetensi yang baik. Kompetensi atau ketercapaian keberhasilan pembelajaran tersebut sudah ditentukan baik oleh kurikulum maupun oleh guru sebagai dasar. Dengan kata lain apabila kompetensi atau ketercapaian dapat terpenuhi, maka siswa akan mendapatkan hasil yang optimal.

Ideal dalam terlaksananya pembelajaran adalah selalu terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik yang berada dalam lingkungan belajar untuk memanfaatkan sumber belajar. Sesuatu dapat dikatakan hasil belajar yang baik apabila memenuhi beberapa ciri sebagai berikut: (1) belajar sifatnya disadari, dengan kata lain bahwa siswa merasa bahwa dirinya sedang belajar dan timbul motivasi-motivasi dalam dirinya untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan dan pada akhirnya tahapan tahapan dalam pembelajaran sampai pengetahuan itu dimiliki oleh siswa secara permanen dan disadari sepenuhnya. (2) hasil belajar itu didapatkan dengan adanya proses terlebih dahulu, dalam hal ini

pengetahuan didapatkan tidak dengan cara spontan, instan, tetapi secara bertahap. (3) belajar membutuhkan adanya interaksi yang secara khusus bersifat manusiawi, dengan kata lain terjadi komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yang berarti terjadi proses penyampaian pesan didalamnya dari seseorang (komunikator) kepada seseorang atau sekelompok orang (komunikan).

Menurut Effendy (1992:5) “komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau untuk mengubah sikap, pendapat atau perilaku, baik langsung secara lisan, maupun tak langsung melalui media”.

Berdasarkan pengertian di atas, jelas tergambar bahwa media merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik atau buruknya komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran/media dalam komunikasi tersebut.

Karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka media yang dimaksud merupakan media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011:3).

Dalam beberapa tahun terakhir, media audio- visual atau yang bisa disebut dengan media video tengah banyak diterapkan di berbagai kegiatan penyampaian informasi dan komunikasi, seperti pada bidang hiburan, bidang ekonomi, dan lain-lain. Fenomena ini dikarenakan media video dinilai lebih menarik untuk dilihat dan dapat membawa informasi lebih banyak dibandingkan dengan media yang lain. Dalam penerapannya pada dunia pendidikan, media video pun telah banyak diteliti dan membuahkan hasil yang positif pula. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Ayuningrum (2012, hlm. 87) mengatakan bahwa “Media video pembelajaran mengolah soup kotinental sangat layak dan sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi guru dan peserta didik di SMK Negeri 2 Godean”. Dari penelitian tersebut dapat saya ambil kesimpulan bahwa media video memiliki kelayakan untuk diterapkan sebagai media pembelajaran siswa. Dan Agustriana (2014, hlm. 8)

dalam penelitiannya pun berkata bahwa “Penggunaan Video pembelajaran pada SMA 1 Mempawah, dinilai efektif untuk meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa dalam pembelajaran, hal ini bisa diketahui melalui nilai siswa yang meningkat”.

Oleh karena itu media sangat erat dan memang tidak bisa dipisahkan dari proses pembelajaran, karena menjadi salah satu komponen penting yang menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran. Berbagai manfaat yang didapatkan dari media sejak dahulu sampai sekarang dalam proses pembelajaran memang membuktikan bahwa media mampu memelihara aktifitas belajar aktif dan produktif. Media yang paling mendasar dan paling efektif digunakan adalah media audio visual, yaitu media penyampaian pesan melalui image atau gambar yang juga adanya suara yang menjelaskan pemaparan visualisasi yang ada. Salah satu media audio visual yang menarik bagi siswa yaitu media motion graphic.

Media dengan unsur visual dan audio ini sudah memiliki beragam jenis dan bentuk dalam pengemasannya. Motion graphic pertama kali diperkenalkan kepada publik oleh Saul Bass dengan menjadikannya sebagai pengantar di awal film yang dibuatnya di era 90an. Beberapa karyanya adalah *Anatomy of A Murder*, *Vertigo*, *Café Fear*, dan *The Age of Innocence*. Lalu beberapa film terkenal seperti *James Bond* juga sering menampilkan motion graphic sebagai pengantar filmnya. Dan akhirnya, R/GA (Robert and Richard Greenberg Associates) menjadikan motion graphic menjadi industri melalui beberapa filmnya. Setelah itu, mulailah banyak bermunculan stasiun televisi yang juga memanfaatkan motion graphic sebagai pengantar dari masing-masing identitas stasiun tersebut.

Di zaman modern ini, media motion graphic tengah banyak diminati dan dimanfaatkan oleh banyak orang. Pada bidang hiburan, motion graphic sudah banyak dimanfaatkan untuk pembuatan video clip oleh banyak grup musik. *Motion graphic* juga banyak dimanfaatkan oleh para pengusaha sebagai alat pemasaran yang berfungsi untuk menjelaskan produk atau jasa yang mereka tawarkan. Selain itu, video *Motion graphic* juga sudah merambah ke dunia pendidikan, beberapa contoh dari channel youtube seperti “KOK BISA?” Yang

memberikan sebuah tampilan video berisi konten pendidikan dan pengetahuan, melalui video *motion graphic* yang di kemas sangat menarik.

Maka seringkali *motion graphic* ini terasa lebih efektif dalam menyampaikan materi pelajaran dikelas, dengan berbagai konten dan *motion* yang enak di pandang. Dengan demikian bisa menjadikan sebuah solusi untuk meningkatkan proses siswa dalam menganalisis, apabila peneliti mencoba memanfaatkan media video *motion graphic* pada kegiatan belajar mengajar. Kemudian yang menjadi fokus mata pelajaran yang di teliti adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. IPS adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti : sosiologi, sejarah, geografi, dan ekonomi. Karena pada dasarnya mata pelajaran IPS sangat erat kaitannya dengan hubungan lingkungan sosial disekitar manusia.

Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial apabila dipelajari dengan baik mempunyai banyak manfaat dalam kehidupan. Berdasarkan PERMENDIKNAS RI No. 23 tahun 2006 mengenai standar kompetensi lulusan untuk SMP menyebutkan salah satu tujuan mata pelajaran IPS untuk siswa adalah:

“1) Memahami proses interaksi dan sosialisasi dalam pembentukan kepribadian manusia, 2) Mengidentifikasi upaya penanggulangan permasalahan kependudukan dan lingkungan hidup dalam pembangunan berkelanjutan, 3) Mendeskripsikan perubahan sosial-budaya dan tipe-tipe perilaku masyarakat dalam menyikapi perubahan, serta mengidentifikasi berbagai penyakit sosial sebagai akibat penyimpangan sosial dalam masyarakat, dan upaya pencegahannya”

Melihat urgenitas tujuan dan manfaat mata pelajaran IPS ini sangat aplikatif konteksnya dengan kehidupan sehari-hari maka peneliti memilih mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk melihat apakah terdapat peningkatan kemampuan analisis siswa yang signifikan dengan menggunakan Media Video Motion Graphic pada penelitian yang akan dilaksanakan.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, menurut peneliti perlu adanya suatu penelitian untuk memberikan informasi lebih jelas dan akurat. Maka peneliti membuat suatu penelitian dengan judul “Dampak Penggunaan

Media Video *Motion Graphic* Untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti merumuskan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana dampak penggunaan media Video *Motion Graphic* untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMPN 51 Bandung?

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

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan analisis antara siswa yang menggunakan media video *motion graphic* dengan menggunakan media video Presentasi dilihat pada aspek membedakan pada Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang konflik dalam kehidupan sosial, di SMPN 51 Bandung?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan analisis antara siswa yang menggunakan media video *motion graphic* dengan menggunakan media video presentasi dilihat pada aspek mengorganisasikan pada Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang konflik dalam kehidupan sosial, di SMPN 51 Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan analisis antara siswa yang menggunakan media video *motion graphic* dengan menggunakan media video presentasi dilihat pada aspek mengatribusikan pada Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang konflik dalam kehidupan sosial, di SMPN 51 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini mempunyai tujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis dampak penggunaan media *Video Motion Graphic* untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMPN 51 Bandung. Adapun tujuan penelitian secara khusus adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan perbedaan peningkatan kemampuan analisis antara siswa yang menggunakan media *Video Motion Graphic* dengan menggunakan media Video Presentasi dilihat dari aspek membedakan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang konflik dalam kehidupan sosial, di SMPN 51 Bandung.
2. Mendeskripsikan perbedaan peningkatan kemampuan analisis antara siswa yang menggunakan media *Video Motion Graphic* dengan menggunakan media Video Presentasi dilihat dari aspek mengorganisasikan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang konflik dalam kehidupan sosial, di SMPN 51 Bandung.
3. Mendeskripsikan perbedaan peningkatan kemampuan analisis antara siswa yang menggunakan media *Video Motion Graphic* dengan menggunakan media Video Presentasi dilihat dari aspek mengatribusikan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang konflik dalam kehidupan sosial, di SMPN 51 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini terbagi kedalam dua, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis, adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dan informasi yang akurat berkaitan dengan kajian keilmuan penggunaan media pembelajaran *Video Motion Graphic* guna membantu meningkatkan kemampuan analisis siswa di SMPN 51 Bandung.

2. Manfaat Teoritis

a. Bagi Sekolah

Agung Akbar, 2019

DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA VIDEO MOTION GRAPHIC UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANALISIS SIWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

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

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yang diteliti adalah dapat dijadikannya penelitiannya ini sebagai dokumentasi serta referensi guna meningkatkan kemampuan analisis siswa serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dengan menggunakan Media Video *Motion Graphic*.

b. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa, motivasi, dan minat belajar siswa di SMPN 51 Bandung.

c. Bagi Guru

Manfaat Penelitian ini bagi guru bisa menjadi alternatif dan memberikan pengetahuan dalam mengimplementasikan media pembelajaran khususnya *motion graphic* sebagai salah satu media yang dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan analisis siswa di SMPN 51 Bandung.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima Bab yaitu sesuai dengan pedoman penulisan karya tulis ilmiah (2018) yang telah ditetapkan oleh Universitas Pendidikan Indonesia, yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan merupakan pemaparan bahasan yang berkaitan dengan alasan dilaksanakannya penelitian. Bahasan pada bab ini secara lebih jelas terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka merupakan pembahasan yang berkaitan dengan pemaparan teori dan landasan teori yang mendukung penelitian yang dilaksanakan.

BAB III Metode Penelitian merupakan pemaparan dari alur penelitian yang dilaksanakan meliputi pendekatan penelitian, desain penelitian, partisipan yang terlibat, populasi dan sampel penelitian, definisi

operasional, instrumen penelitian, prosedur penelitian, analisis data, dan hipotesis.

BAB IV Temuan dan Pembahasan merupakan pemaparan mengenai deskripsi hasil dari penelitian, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Simpulan, Impikasi, dan Rekomendasi merupakan pemaparan dari simpulan yang berisikan poin utama dari hasil penelitian, Implikasi dan rekomendasi penelitian atas penelitian yang dilakukan.