

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Melihat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di dunia pendidikan sekarang ini tentu menuntut kita sebagai pelaksana pendidikan untuk melakukan inovasi dan kreatifitas dalam pembelajaran agar tujuan pendidikan itu tercapai, namun pendidikan akan terlaksana jika semua aspek-aspek pendukung terpenuhi.

Pembelajaran merupakan proses yang sistematis, dimana aspek kognitif, afektif, dan psikomotor tergabung dalam proses metakognisi informasi. Proses ini melibatkan pengelolaan informasi, yang berupa keluar masuknya informasi yang selanjutnya akan diolah oleh pembelajar. Informasi yang ditangkap oleh pembelajar kemudian diharapkan agar dapat tersimpan dan memperkaya pengetahuannya, ini sesuai dengan makna proses belajar itu sendiri, yaitu proses perubahan tingkah dari yang tidak bisa menjadi bisa.

Konsep pembelajaran yang lama, yaitu teori behavioristik, menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses transmisi informasi dari *expert* ke *novice*, yaitu dari sang ahli, atau dalam hal ini guru, kepada golongan awal, atau dalam hal ini siswa. Persepsi keberhasilan pembelajaran dalam teori ini dimana guru mampu memberikan seluruh materi yang ada di dalam buku pelajaran kepada siswa tanpa mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Sistem seperti ini dapat dikatakan *one way communication*, karena guru menjadi pusat

pemberi informasi yang berupa data kepada siswa, dengan sedikit bagian respon balik dari siswa, oleh karena itu kegiatan pembelajaran, organisasi kelas, materi pembelajaran, waktu belajar, alat belajar, dan cara penilaian perlu beragam sesuai karakteristik siswa.

KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) perlu menempatkan siswa sebagai subyek belajar, artinya KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) memperhatikan bakat, minat, kemampuan, cara dan strategi belajar, motivasi belajar, dan latar belakang sosial siswa. KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) perlu mendorong siswa untuk mengembangkan potensinya secara optimal (DEPDIKNAS, 2003:8).

Untuk mencapai kegiatan belajar mengajar tersebut dibutuhkan desain pembelajaran yang tepat. Desain pembelajaran meliputi pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Pada kenyataannya, desain pembelajaran yang kurang tepat akan berakibat pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri, hal ini berdampak pada hasil belajar siswa itu sendiri, untuk meningkatkan hasil belajar siswa, banyak hal yang dapat dilakukan, salah satunya adalah memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Hal ini diperkuat dengan pendapat Susilana dan Riyana (2008:26) menyatakan bahwa, “media dapat merubah perilaku siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa tertentu, tidak dapat berlangsung secara komprehensif dan memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran”.

Pemilihan sebuah media sebagai alat bantu harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, tidak semua siswa mampu menerima perlakuan yang sama. Siswa memiliki perbedaan satu sama lain. Siswa berbeda dalam minat, kemampuan, kesenangan, pengalaman, dan cara belajar. Siswa tertentu lebih mudah belajar dengan dengar-baca, siswa lain lebih mudah dengan melihat (*visual*), atau dengan cara kinestetika (gerak).

Banyak media yang menunjang untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berbagai media dikembangkan untuk dapat memudahkan siswa belajar. Salah satunya adalah media *audio visual* yaitu berupa *video*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwyer (Nila, 2009:33), menunjukkan bahwa, “media *audio visual*, dalam hal ini *video* dengan sifat *visual*-nya, sangat efektif digunakan untuk program pengajaran yang sifatnya keterampilan, di mana tingkat keefektifannya mencapai taraf 83%”. *Video* merupakan teknologi yang mampu menyediakan fasilitas *audio* dan *visual* serta salah satu bentuk *file* yang memberikan informasi yang mendekati objek nyata bila dibandingkan dengan hanya *audio* saja atau *visual* saja.

Hal ini menunjukkan *video* pembelajaran dapat memberikan efek positif dalam proses belajar. Beraneka ragam bentuk *video* dalam pembelajaran dikarenakan kebutuhan siswa yang berbeda-beda serta kondisi sarana dan prasarana juga yang mempengaruhinya. Saat ini, *video* telah dikembangkan dalam berbagai bentuk program, salah satunya adalah program *video* interaktif, yang dimaksud dengan program *video* interaktif adalah suatu bentuk multimedia yang memadukan rekaman *video* yang disajikan secara interaktif dengan menggunakan

teknologi komputer, dalam hal ini pengguna tidak hanya dapat melihat dan mendengar materi yang disajikan, tetapi dapat memberikan respon secara aktif.

Lebih lanjut dikatakan oleh Nila (2009:33) bahwa, “interaktif dalam program *video* interaktif membawa dampak pada tempo, kecepatan, serta urutan penyajian”. Sedangkan dampak yang diperoleh pengguna adalah pengguna dapat berinteraksi langsung dengan materi pelajaran sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajarnya.

Beragam-bentuk dari *video* interaktif salah satunya adalah *hypervideo*, menurut Sadallah, *et al* (2012:1) : “*Hypervideos are hypermedia documents that focus on video content. While they have long been deployed using specialized software or even hardware,.....*”. Mengutip dari tulisan diatas *hypervideo* sama halnya hypermedia akan tetapi lebih terfokus pada konten *video*. *Hypervideo* merupakan bentuk *video* interaktif yang memungkinkan pengguna untuk mengikuti *link* ke *video* lainnya.

Dampak yang diperoleh pengguna adalah pengguna dapat berinteraksi langsung dengan materi pelajaran sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajarnya. Pemanfaatan *video* tersebut memberikan pengaruh minat belajar siswa terhadap mata pelajaran tertentu. Beberapa hasil penelitian mengemukakan tentang pemanfaatan *video* itu sendiri terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Jika melihat penelitian berbentuk *video* yang dilakukan Melinda (2012:102) mengenai penggunaan media *video* terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan

Komunikasi (TIK), penelitian ini menekankan pada metode tutorial berbantu *video*, memberikan gambaran pada peserta didik untuk mengembangkan konsep dalam materi pembelajaran TIK.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Atmojo (2008:76) yang meneliti pemanfaatan *video* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi. Pada penelitiannya terbukti dengan data-data faktual yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa menggunakan *video* dibandingkan dengan yang menggunakan media gambar.

Dari penelitian-penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media *visual*, maupun *audio visual* dapat meningkatkan hasil pembelajaran pada ranah kognitif mata pelajaran. Sehingga timbul pertanyaan apakah penggunaan media *audio visual* dalam hal ini *video* interaktif berupa aplikasi *hypervideo* dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

Berdasarkan hasil analisis lapangan mengenai Mata Pelajaran Animasi di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Padalarang di kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi dalam pelajaran animasi, salah satunya ketika guru menyampaikan materi siswa cenderung tidak memperhatikan materi yang disampaikan.

Mata Pelajaran Animasi merupakan pelajaran yang menuntut siswa untuk memahami, mampu menggerakkan, atau menganimasikan suatu objek dalam bentuk digital, disamping siswa itu sendiri mampu mendesain sebuah objek digital. Cara "menghidupkan" benda-benda yang semula "mati" atau tidak bergerak tersebut adalah dengan cara menggerakkannya satu per satu atau *frame*



*by frame*, yang menjadi kendala dalam pelajaran ini yaitu kurangnya minat belajar disebabkan penyampaian materi masih berupa konvensional (*student centered*) dan siswa cenderung lupa dengan apa yang sudah disampaikan oleh guru, hal ini berdampak pada kemampuan siswa dalam mengaplikasikan apa yang diajarkan di kemudian hari, di sisi lain siswa kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran dan siswa kurang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut sehingga menimbulkan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh guru antara lain guru sulit merangsang minat belajar siswa serta materi yang disampaikan sering lupa. Sesekali guru menggunakan LCD atau *projector* akan tetapi konten yang disajikan hanya sebatas tulisan dan jika dilihat, mayoritas siswa lebih memilih menghabiskan waktu dengan bermain *games* komputer daripada belajar.

Untuk menyiasatinya digunakan media *video* interaktif menggunakan aplikasi *hypervideo* untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Media *video* interaktif menggunakan aplikasi *hypervideo* merupakan salah satu media yang menarik perhatian siswa dalam proses belajar. Sesuai dengan sifatnya, media *audio visual* memiliki banyak keunggulan dibandingkan dengan media lainnya.

Media *audio visual* dapat membuat konsep yang abstrak menjadi lebih kongkrit, *hypervideo* juga menampilkan gerak yang dipercepat atau diperlambat sehingga lebih mudah diamati, menampilkan *detail* suatu benda atau proses, serta membuat penyajian pembelajaran lebih menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Berangkat dari pertanyaan tersebut, penelitian ini dimaksudkan untuk mencari jawabannya dan berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini lebih memfokuskan pada media *audio visual* yang lebih spesifik yaitu “Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi *Hypervideo* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Animasi”. Penelitian ini berupaya memperoleh informasi yang objektif, apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan aplikasi *hypervideo* dengan yang menggunakan media *slide*.

#### **B. Identifikasi dan Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan diatas, peneliti merumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Rumusan masalah umum :

Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan aplikasi *hypervideo* dengan siswa yang menggunakan media *slide* pada ranah kognitif dalam Mata Pelajaran Animasi di SMK 4 Padalarang?”

2. Rumusan masalah khusus :

- a. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan aplikasi *hypervideo* dengan siswa yang menggunakan media *slide* pada aspek menerapkan (C3) dalam mata pelajaran Animasi ?

- b. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan aplikasi *hypervideo* dengan siswa yang menggunakan media *slide* pada aspek menganalisis (C4) dalam mata pelajaran Animasi ?
- c. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan aplikasi *hypervideo* dengan siswa yang menggunakan media *slide* pada aspek mengevaluasi (C5) dalam mata pelajaran Animasi ?
- d. Bagaimana respon siswa dalam belajar setelah menggunakan aplikasi *hypervideo* pada mata pelajaran Animasi ?

### C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan aplikasi *hypervideo* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Memperoleh data tentang perbedaan hasil belajar antara aplikasi *hypervideo* dan media *slide* pada siswa SMK kelas XI pada ranah kognitif aspek penerapan (C3).
2. Memperoleh data tentang perbedaan hasil belajar antara aplikasi *hypervideo* dan media *slide* pada siswa SMK kelas XI pada ranah kognitif aspek analisis (C4).
3. Memperoleh data tentang perbedaan hasil belajar antara aplikasi *hypervideo* dan media *slide* pada siswa SMK kelas XI pada ranah kognitif aspek evaluasi (C5).



4. Mengetahui respon belajar siswa setelah menggunakan aplikasi *hypervideo*.

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang langsung maupun tidak langsung terlibat dalam dunia pendidikan, baik sebagai pengembang pendidikan, lembaga pendidikan formal maupun non formal. terutama bagi guru dan siswa yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar. Jika tujuan penelitian yang telah dikemukakan di atas dapat tercapai, penelitian ini akan memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis, dengan penjelasan sebagai berikut :

##### **a. Manfaat teoritis**

1. Sebagai bahan kajian pengembangan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam hal ini *video* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sebagai masukan dalam rangka pengembangan pembelajaran animasi di Sekolah Menengah Kejuruan.

##### **b. Manfaat praktis**

1. Peneliti : sebagai salah satu bentuk kreatifitas dalam mengembangkan keilmuan yang dimiliki, serta sebagai upaya untuk memperluas pengalaman dan pemahaman dalam mengembangkan media khususnya *video*.

2. Pihak guru : dapat dijadikan sebagai bahan informasi dalam menggunakan berbagai media dan aplikasi *hypervideo* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Pihak Sekolah : sebagai sebuah upaya kreatif serta alternatif dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar dalam program pembelajaran disekolah.
4. Pihak Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan : sebagai bahan masukan dalam rangka pengembangan media pendidikan dan metode belajar mengajar yang relevan dengan tingkat kebutuhan di sekolah.

