

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Kehadiran wabah *Covid-19* yang berasal dari kota *Wuhan* pada Desember 2019 mengubah tatanan kehidupan dunia. Indonesia menjadi salah satu negara yang terdampak dari kemunculan *Covid-19* ini. Siahaan (2020, hlm. 3) mengungkapkan bahwa *Covid-19* memberikan perubahan yang besar pada berbagai bidang, salah satunya pada bidang Pendidikan. Pada bidang Pendidikan, pemerintah menerapkan kebijakan *Study From Home* (SFH) untuk menghentikan laju penyebaran *Covid-19*. Pembelajaran jarak jauh dilakukan di semua lembaga pendidikan dari tingkatan PAUD hingga pendidikan tinggi di awal kemunculan *Covid-19*.

Perubahan kebijakan pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi *Covid-19* menjadikan guru harus mampu mengubah pola pembelajaran dengan cepat. Proses penyampaian materi pembelajaran dan sistem penilaian harus disesuaikan dengan perubahan kondisi yang ada. Penyesuaian ini harus mampu dilakukan di seluruh mata pelajaran yang ada, salah satunya pada materi pembelajaran yang berisi teori-teori seperti pembelajaran IPS. Somantri (2001, hlm. 92) mengungkapkan bahwa pembelajaran IPS dikenal sebagai pembelajaran yang didalamnya berisi penyederhanaan dan adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan. Pembelajaran IPS jika dilihat dari implementasi materi, Karim (2015, hlm. 6) menyatakan bahwa IPS lebih menekankan pada aspek pengetahuan, berpusat pada guru, dan berisi informasi yang membentuk budaya menghafal dan bukan berpikir kritis.

Aktivitas pembelajaran IPS idealnya dilakukan dengan proses pemberian pengetahuan dan pengalaman belajar kepada siswa melalui berbagai runtutan kegiatan yang direncanakan secara efektif dan rinci dengan memanfaatkan media pembelajaran

sehingga siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik (Febiani dan Nisa, 2021, hlm. 73). Pemilihan media pembelajaran yang efektif pada pembelajaran IPS harus disesuaikan dengan prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran sehingga media pembelajaran tersebut ideal diterapkan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang ideal adalah media pembelajaran yang memperhatikan prinsip-prinsip umum pemilihan media. Sumantri dan Permana (2001, hlm. 182) mengemukakan prinsip-prinsip dalam memilih media pembelajaran harus disesuaikan pada: 1) tujuan pembelajaran dan bahan ajar yang akan disampaikan; 2) tingkat perkembangan siswa; 3) kemampuan guru dalam penyediaan dan penggunaan media pembelajaran; 4) situasi dan kondisi; dan 5) karakteristik dari media yang akan digunakan.

Perkembangan media pembelajaran semakin beragam tidak kala saat terjadi peralihan pembelajaran di masa pandemi *Covid-19*. Perubahan ini menjadikan munculnya permasalahan-permasalahan baru dalam pembelajaran. Permasalahan seperti kurangnya motivasi siswa dalam belajar masih sering dijumpai di beberapa sekolah di Indonesia. Agustang, dkk (2021, hlm. 148) mengungkapkan bahwa motivasi belajar siswa semakin menurun walaupun diterapkan beberapa media yang baru. Hal ini ditandai dengan ditemukan beberapa siswa yang mengerjakan tugas apa adanya saja. Selain itu, kurangnya respon siswa dan banyaknya absen pada saat pembelajaran berlangsung menandakan motivasi belajar siswa mulai menurun. Lebih lanjut dijelaskan, bahwa motivasi belajar siswa yang rendah disebabkan karena perubahan pembelajaran di masa *Covid-19* yang kemudian berefek pada kemajuan belajar siswa.

Syafari dan Montessori (2021, hlm. 1296) juga mengungkapkan bahwa masalah baru yang ditemui adalah kurangnya kemauan siswa untuk belajar. Hal ini salah satunya dikarenakan kondisi siswa yang semakin lama semakin jenuh dengan proses pembelajaran yang berubah-ubah. Tentunya hal ini berkaitan dengan karakteristik generasi milenial yang mudah jenuh terhadap suatu hal. Ahmad dan Nurhidaya (2020, hlm. 137) mengatakan bahwa tantangan besar bagi generasi milenial kedepannya adalah menghadapi rasa mudah jenuh yang seringkali muncul pada

generasi ini. Sebaliknya, pada generasi ini dibutuhkan peranan-peranan teknologi yang semakin canggih dan semakin bervariasi untuk mengatasi masalah yang ditemukan kedepannya.

Sejalan dengan hal tersebut, peneliti juga menemukan permasalahan serupa ketika melakukan observasi pada salah satu sekolah di Bandung. Observasi yang dilakukan peneliti sebanyak 4 kali. Observasi pertama dimulai pada tanggal 16 September 2021, kemudian observasi kedua dilaksanakan pada tanggal 30 September 2021, dan observasi ketiga dan keempat dilaksanakan pada tanggal 7 dan 14 Oktober 2021. Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan, permasalahan yang ditemui berkaitan pada motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS dan memperoleh data sebagai berikut:

1. Ditemui beberapa siswa yang kurang antusias dalam memperhatikan penjelasan guru ketika pembelajaran IPS berlangsung. Hal ini dibuktikan ketika pelaksanaan pembelajaran diketahui masih banyak siswa yang terlihat tidak antusias pada pembelajaran yang berlangsung dan hanya beberapa siswa yang terlihat antusias. Keantusiasan siswa ditandai dengan mengeluarkan buku dan alat tulis sebelum pembelajaran berlangsung, memperhatikan penjelasan guru, mencatat materi pembelajaran, serta tidak sibuk sendiri ketika pembelajaran berlangsung.
2. Ditemui banyaknya siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan. Hal ini ditunjukkan dengan data pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Akumulasi Pengerjaan Tugas Harian IPS Siswa

Kelas	Banyaknya tugas yang dikerjakan						Jumlah Siswa
	0 tugas	1 tugas	2 tugas	3 tugas	4 tugas	5 tugas	
VII-D	5 siswa	6 siswa	2 siswa	5 siswa	4 siswa	10 siswa	32
VII-E	3 siswa	7 siswa	3 siswa	1 siswa	7 siswa	10 siswa	31

(Sumber: Guru Mata Pelajaran IPS)

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa kesadaran siswa yang berusaha untuk menyelesaikan tugas harian masih rendah. Dapat dilihat bahwa dalam satu kelas hanya sebagian siswa yang mengerjakan tugas harian IPS secara lengkap. Bahkan jumlah siswa yang mengerjakan tugas harian secara lengkap tidak

mencapai setengah dari jumlah siswa dalam satu kelas. Kesadaran siswa yang rendah ini merupakan indikator dari rendahnya motivasi belajar siswa.

3. Ditemui masih banyaknya siswa yang mudah teralihkannya dari pembelajaran dan guru, sehingga perlu untuk difokuskan kembali. Berdasarkan hasil observasi, didapatkan fakta bahwa siswa yang mudah teralihkannya dalam pembelajaran didominasi oleh siswa yang berada pada bangku belakang. Ketika pembelajaran berlangsung, ditemukan beberapa siswa yang selalu melihat keadaan di luar kelas melalui jendela. Selain itu, ditemukan juga siswa yang membuka hp ditengah pembelajaran berlangsung.
4. Berdasarkan observasi ketika pembelajaran IPS berlangsung, siswa masih belum aktif dalam kegiatan tanya jawab. Siswa hanya akan diam dan tidak berusaha menjawab ketika ada pertanyaan dari guru.
5. Permasalahan terakhir yang ditemui, hasil yang didapat pada saat pelaksanaan Penilaian Akhir Semester oleh siswa masih banyak yang mendapat nilai dibawah KKM.

Tabel 1.2 Data Nilai PAS Mata Pelajaran IPS kelas VII-D dan VII-E

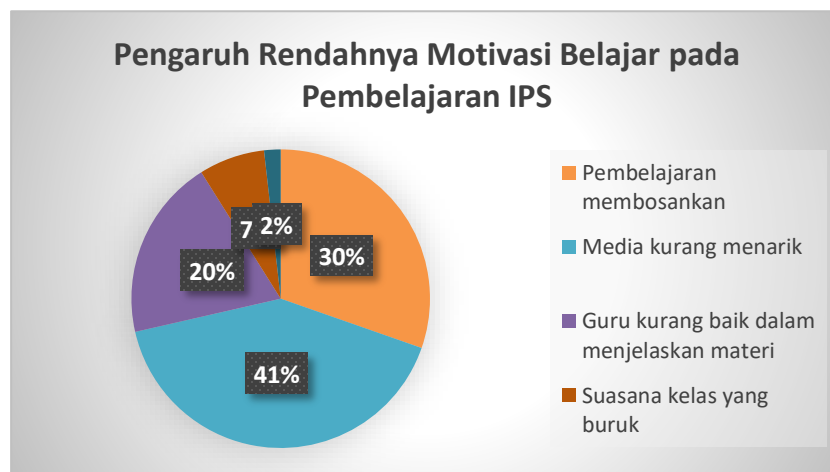
Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Hasil PAS				Nilai Rata-rata
			<KKM	%	>KKM	%	
VII-D	32	70	15	47%	17	53%	64
VII-E	31	70	12	39%	19	61%	63

(Sumber: Guru Mata Pelajaran IPS)

Tabel 1.2 di atas memberikan gambaran mengenai hasil nilai PAS mata pelajaran IPS di kelas VII-D dan VII-E. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa masih ditemui banyak siswa yang mendapat hasil PAS dibawah KKM. Melihat tabel tersebut, bahkan jumlah siswa yang tidak mencapai KKM hampir 50% dari jumlah siswa dalam setiap kelas. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran IPS kelas VII, semenjak pandemi *Covid-19* memang nilai-nilai yang diperoleh siswa semakin menurun. Menurutny, hal ini disebabkan karena pola pembelajaran yang

tidak menarik bagi siswa sehingga menyebabkan siswa malas untuk belajar dan mendapatkan hasil yang kurang memuaskan.

Kelima masalah tersebut adalah masalah yang dihadapi dalam pembelajaran IPS dan termasuk kedalam masalah mengenai motivasi belajar siswa. Wena (2010, hlm. 33) menyebutkan bahwa motivasi belajar siswa dapat dilihat melalui tiga indikator yaitu keantusiasan peserta didik dalam proses pembelajaran, ketekunan peserta didik dalam belajar, dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar. Sejalan dengan hal itu, Uno dan Mohamad (2017, hlm. 253) juga menyebutkan indikator motivasi belajar siswa ditandai dari ketekunan peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Rendahnya motivasi belajar siswa tidak serta merta tanpa ada alasannya. Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan peneliti kepada siswa kelas VII-D dan VII-E didapatkan hasil sebagai berikut:

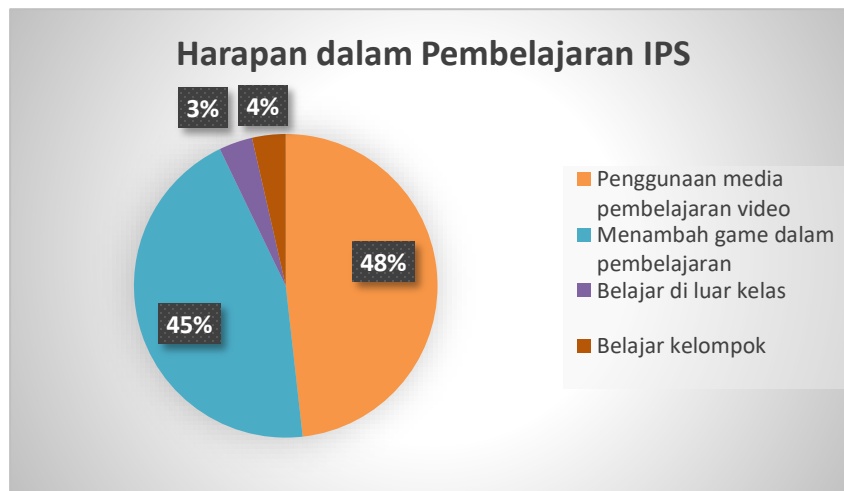


Gambar 1.1 Pengaruh Rendahnya Motivasi Belajar pada Pembelajaran IPS

(Sumber: Hasil Survei Mandiri Penulis di kelas VII-D dan VII-E)

Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa pengaruh rendahnya motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di kelas VII-D dan VII-E mayoritas disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga menjadikan pembelajaran IPS menjadi membosankan. Adapun harapan siswa pada pembelajaran IPS selanjutnya adalah dengan lebih memperbanyak penggunaan media yang lebih menarik seperti media pembelajaran berbasis video serta menambah

games dalam pembelajaran agar pembelajaran IPS semakin menarik dan tidak membosankan.



Gambar 1.2 Harapan Siswa dalam Pembelajaran IPS

(Sumber: Hasil Survei Mandiri di kelas VII-D dan VII-E)

Rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga menjadikan pembelajaran IPS menjadi monoton. Melihat permasalahan tersebut, maka dibutuhkan suatu usaha untuk memecahkan persoalan mengenai motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS. Usaha yang dapat dilakukan dengan menciptakan suatu media pembelajaran baru yang efektif, kreatif, dan inovatif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS. Multimedia interaktif dalam bentuk video merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang menjadikan pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran banyak membantu dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini diungkapkan oleh Ainina (2014, hlm. 44) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan media video sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga membuat kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Sejalan dengan hal itu, Rizqy (2015, hlm. 99) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis

feature video animasi terbukti dapat meningkatkan motivasi pembelajaran dilihat dari data yang dihasilkan selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *feature* video. Achmad, dkk (2020, hlm. 64) juga mengungkapkan bahwa penggunaan media animasi video sangat efektif diterapkan di masa pandemi *Covid-19*. Hal ini ditunjukkan dengan keantusiasan siswa dalam mempelajari materi. Media animasi video membuat para siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi pelajaran dan membuat siswa menjadi tidak bosan karena harus terus belajar dengan membaca buku.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan video terutama jenis video animasi akan sangat bermanfaat jika diterapkan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis video animasi akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang menurun. Berdasarkan uraian tersebut, maka salah satu usaha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terutama pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan belum banyak diaplikasikan pada pembelajaran, seperti media video animasi *stop motion*.

Berbagai penelitian mengenai penggunaan video animasi *stop motion* sebagai media pembelajaran telah menjadi sasaran penelitian yang beragam sesuai dengan tema penelitian yang dilakukan. Yansaputra dan Pangestika (2020) dalam penelitiannya hanya berfokus pada pengembangan video animasi *stop motion* sebagai media pembelajaran dan tidak mengukur berpengaruh atau tidaknya pada peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa Sekolah Dasar pada pembelajaran IPS karena kondisi siswa yang masih sulit untuk menunjukkan perhatian dan motivasi dalam pembelajaran sehingga pemahaman peserta didik masih rendah terhadap pembelajaran IPS. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media *stop motion* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik Sekolah Dasar dalam pembelajaran IPS.

Maryanti dan Kurniawan (2018) dalam penelitiannya lebih menyoroti pengembangan media *stop motion* yang digunakan untuk melatih kreativitas mahasiswa biologi yang akan menjadi calon guru dalam membuat bahan ajar digital.

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas calon guru agar dapat membuat media pembelajaran yang menarik sehingga mampu membuat pembelajaran yang lebih baik. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa video *stop motion* dipilih sebagai media pembelajaran karena visualisasi konsep dalam penyampaian materi yang menarik sehingga dapat meningkatkan keefektifan dan efisiensi dalam pembelajaran.

Ideari (2016) juga melakukan penelitian yang berfokus pada pengembangan video animasi *stop motion* pada pembelajaran Sejarah. Penelitian dilakukan karena peneliti menganggap pentingnya media pembelajaran baru yang lebih bervariasi pada pembelajaran sejarah agar pembelajaran sejarah tidak lagi dianggap abstrak oleh siswa. Selain itu, siswa juga diharapkan mampu paham dengan materi sejarah yang bersifat menghafal. Penelitian ini juga berfokus pada pengembangan video animasi *stop motion* sebagai media pembelajaran baru dan tidak mengukur motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media tersebut.

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, Apriana (2017) dalam penelitiannya berfokus untuk menumbuhkan motivasi pada pembelajaran sejarah di jenjang SMA. Penelitian ini tentunya dilakukan untuk membuat motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah menjadi semakin meningkat sehingga siswa tidak terus beranggapan bahwa pembelajaran sejarah hanya pembelajaran yang berhubungan dengan masa lalu. Hasil yang didapat pada penelitian ini menjelaskan bahwa media *stop motion* dapat meningkatkan motivasi pada pembelajaran sejarah.

Iktamala (2017) dalam penelitiannya lebih menyoroti pengaruh penggunaan video animasi *stop motion* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Dalam hal ini, video animasi *stop motion* dipilih peneliti sebagai media pembelajaran karena ketidakberhasilan siswa dalam mencapai hasil yang baik dalam pembelajaran yang disebabkan oleh media pembelajaran yang tidak menarik dan bersifat konvensional. Melihat permasalahan tersebut maka dipilih video animasi *stop motion* sebagai media pembelajaran baru yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar.

Video animasi *stop motion* memiliki keunikan sendiri baik dalam pembuatannya maupun dalam penampilannya. Patmore (2003, hlm. 3) menjelaskan bahwa animasi *stop motion* merupakan video animasi dengan teknik pengambilan gambar *frame by frame* yang membuat objek seolah-olah bergerak dan membentuk sebuah cerita. Melihat keunikannya tersebut, penggunaan video animasi *stop motion* sebagai media pembelajaran akan sangat menarik untuk diteliti. Penelitian mengenai penggunaan video animasi *stop motion* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran IPS di jenjang SMP masih belum banyak dilakukan sehingga perlu diungkap untuk membantu proses pembelajaran IPS di jenjang SMP agar semakin baik dan berkualitas. Berdasarkan paparan yang sudah dijelaskan di atas maka peneliti tertarik untuk menyusun penelitian kuantitatif berjudul **“Pengaruh Penggunaan Video Animasi *Stop Motion* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS”**.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi rumusan masalah yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar antara sebelum dan sesudah melakukan perlakuan dengan menggunakan video animasi *stop motion* pada kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar antara sebelum dan sesudah melakukan perlakuan dengan menggunakan *powerpoint* video pada kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen yang menggunakan video animasi *stop motion* dengan kelas kontrol yang menggunakan *powerpoint* video?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah melakukan perlakuan animasi *stop motion* pada kelas eksperimen.

2. Perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah melakukan perlakuan *powerpoint* video pada kelas kontrol.
3. Perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah melakukan perlakuan dengan animasi *stop motion* di kelas eksperimen dengan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah melakukan perlakuan dengan *powerpoint* video pada kelas kontrol.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang dirasakan peneliti dari adanya penelitian ini berkaitan dengan peningkatan pada pembelajaran IPS terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih beragam pada pelaksanaan pembelajaran IPS di jenjang SMP. Peneliti berharap penelitian ini nantinya dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti yang akan datang sebagai pemberi kontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih baik lagi.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk sekolah yang bermanfaat dalam mengembangkan dan meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan khususnya dalam penggunaan media pembelajaran pada masa pembelajaran daring dan tatap muka terbatas.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menambah anggapan dan pengetahuan guru yang berkaitan dengan pelaksanaan proses pembelajaran yang lebih baik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan video animasi *stop motion*.

3. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan manfaat untuk mendorong siswa agar dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

1.5. Struktur Organisasi Penelitian

Bagian ini mengulas urutan serta isi dari penulisan setiap bab dalam penelitian skripsi ini. Bab I Pendahuluan pada penelitian ini berisi landasan-landasan dasar dalam

pelaksanaan penelitian yang meliputi latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian yang berisi urutan penulisan dari setiap bab.

Bab II Kajian Pustaka memuat teori-teori dan konsep yang mendukung penelitian. Konsep-konsep tersebut berkaitan dengan video animasi *stop motion*, motivasi belajar, hakikat pembelajaran IPS dan pengaruh video animasi *stop motion* terhadap motivasi belajar. Pada bab ini juga memuat pendapat dari para ahli serta hasil penelitian terdahulu yang dijadikan penulis sebagai bahan kajian untuk memberi dasar yang kuat akan urgensi dari penelitian ini.

Bab III menguraikan mengenai prosedur-prosedur yang harus ditempuh dalam penelitian ini yang meliputi desain penelitian, lokasi dan partisipan, populasi dan sampel, definisi operasional, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV berisi gambaran umum mengenai hasil penelitian berdasarkan data, fakta dan informasi yang didapatkan di lapangan disertai dengan literatur pendukung. Kemudian, pada Bab V memuat hasil interpretasi dan pemaknaan dari hasil analisis pada temuan penelitian. Pada bab ini berisi kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi. Kesimpulan pada bab ini merupakan hasil dari penelitian yang memberi jawaban atas rumusan masalah. Implikasi dan rekomendasi ditunjukkan kepada pembuat kebijakan, pengguna hasil penelitian dan peneliti berikutnya.