

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Adanya wabah *Covid-19* berdampak sangat besar terhadap berbagai aspek kegiatan. Salah satu dampak yang cukup besar menimpa aspek pendidikan seperti hambatan ketika menentukan metode pembelajaran yang tepat, hambatan pada komunikasi antara orang tua dan tenaga pendidik, dan hambatan penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Agustin, *et al.*, 2020). Dari pemaparan di atas memberikan dampak pada kebijakan menteri pendidikan dan kebudayaan RI No.3 Tahun 2020 pada Surat Edaran No 4 tahun 2020 yang mana masih diberlakukan hingga sekarang. Dengan adanya kebijakan ini mengharuskan kegiatan pembelajaran tiap sekolah hanya dapat dilaksanakan secara jarak jauh yang biasa dikenal dengan metode pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Metode pembelajaran ini dilakukan melalui *video conference*, sehingga memudahkan peserta didik dan tenaga pendidik bertatap muka dan berkomunikasi meskipun dalam jarak jauh. Selain pengunduhan materi yang digunakan dengan mudah, peserta didik juga dapat mengumpulkan tugas-tugasnya melalui suatu aplikasi tertentu.

Meskipun adanya metode pembelajaran secara daring menjadi solusi yang ditawarkan agar peserta didik dapat mengikuti kegiatan belajar, namun metode ini mengakibatkan kegiatan pembelajaran kurang optimal dibandingkan pembelajaran secara luring (luar jaringan). Pada peserta didik yang merasa bosan ketika pembelajaran daring disebabkan pembelajaran terlalu monoton, intonasi yang tidak bervariasi, serta tidak bisa berinteraksi secara langsung dengan teman dan tenaga pendidik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Vitasari *et al.*, (2016) terhadap salah satu peserta didik menghasilkan bahwa rasa kesepian yang dialami peserta didik akan berpengaruh terhadap penurunan motivasi belajar. Penurunan motivasi tersebut

salah satunya disebabkan keterbatasan peserta didik untuk berinteraksi dengan teman-temannya, dimana jika pembelajaran dilakukan secara luring, peserta didik dapat melakukan belajar dan berinteraksi secara langsung untuk menyelesaikan tugas sehingga dapat memicu untuk lebih semangat belajar (Wahyudi & Yulianti, 2021). Dampak penurunan motivasi ini juga berdampak pada salah satu sekolah yang berada di Kota Bandung, yaitu SMA Pasundan 3 Bandung. Sekolah tersebut berada di Jl. Kebon Jati No.31, Kb. Jeruk, Kec. Andir, Kota Bandung. Keterbatasan pembelajaran menggunakan metode daring menyebabkan motivasi untuk belajar peserta didik SMA Pasundan 3 Bandung menjadi turun.

Dampak motivasi belajar sendiri menjadi salah satu faktor penting agar tercapainya tujuan pembelajaran peserta didik. Peserta didik yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan berbanding lurus dengan keinginannya dalam memperoleh suatu nilai yang baik, sehingga dalam memenuhi tujuannya tersebut peserta didik akan memaksimalkan proses belajar yang baik (Fitriyani *et al.*, 2020). Tingkatan motivasi belajar suatu peserta didik akan berhubungan erat dengan tingkat konsentrasinya. Semakin tinggi motivasi akan sebanding dengan tingginya konsentrasi. Jika tingkat konsentrasi peserta didik tinggi, hal tersebut akan membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan dikarenakan suatu perhatian akan tertuju kepada hal yang sedang menjadi daya tarik pada peserta didik (Azizah, 2014).

Dengan demikian, perlunya solusi agar mendapatkan peningkatan motivasi belajar pada peserta didik meskipun keterbatasan pembelajaran hanya melalui daring. Adapun salah satu solusi terhadap permasalahan tersebut yaitu menggunakan suatu media animasi. Media animasi merupakan salah satu media pembelajaran secara interaktif. Keunggulan dengan menggunakan media animasi yang menarik akan membuat bertambahnya kemampuan dalam mengingat pesan lebih. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sovocom Company dari Amerika menghasilkan suatu hubungan antara jenis media serta daya ingat manusia dengan daya ingat melalui media audio 10 %, Visual 40 %, serta audiovisual 50%. Jenis media yang memiliki kemampuan otak untuk

Wildan Aulia Rahman, 2022

**PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI KELAS XI IPS SMA PASUNDAN 3 BANDUNG**

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

mengingat pesan misalnya tingkat kemampuan penyimpanan pesan berdasarkan media audio < 3 hari adalah 70% setelah >3 hari menjadi 10%, media visual < 3 hari adalah 72% setelah >3 hari menjadi 20%, serta media audiovisual 3 hari menjadi 65% (Warsita, 2018).

Dampak penurunan motivasi belajar peserta didik juga berdampak pada salah satu sekolah yang berada di SMA Pasundan 3 Bandung. Sekolah tersebut berada di Jl. Kebon Jati No.31, Kb. Jeruk, Kec. Andir, Kota Bandung. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan motivasi belajar peserta didik SMA Pasundan 3 Bandung menjadi turun. Dengan demikian, perlunya solusi untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adapun salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah menggunakan media video animasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis memiliki ketertarikan dalam melakukan penelitian skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Animasi terhadap Motivasi Belajar Geografi di SMA Pasundan 3 Bandung”**. Media pembelajaran animasi diaplikasikan kepada peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Pasundan 3 Bandung. Materi yang digunakan adalah kompetensi dasar 3.2 yaitu menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia berdasarkan karakteristik ekosistem Penelitian menggunakan instrumen angket, pre-test, dan post test.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Permasalahan yang ingin diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media animasi pada kelas Eksperimen ?
2. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media power point pada kelas kontrol ?
3. Adakah perbedaan motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol ?
4. Bagaimana pengaruh pembelajaran menggunakan media animasi terhadap motivasi belajar peserta didik di XI IPS 1 (kelas eksperimen) di SMA Pasundan 3 Bandung?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Wildan Aulia Rahman, 2022

**PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI KELAS XI IPS SMA PASUNDAN 3 BANDUNG**

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

Adapun penelitian ini bertujuan:

1. Menganalisis perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media animasi pada kelas Esperimen ?
2. Menganalisis perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media power point pada kelas kontrol ?
3. Menganalisis perbedaan motivasi belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen?
4. Mengevaluasi pengaruh pembelajaran menggunakan media animasi terhadap motivasi belajar peserta didik di XI IPS 1 (kelas eksperimen) di SMA Pasundan 3 Bandung?

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat diantaranya yaitu:

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis:**

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media video animasi sebagai pengembangan keilmuan dalam memilih media yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis:**

- a. Bagi peserta didik, membantu mengoptimalkan pembelajaran secara daring dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Bagi tenaga pendidik, mempertimbangkan beberapa alternatif yang ada untuk meningkatkan motivasi pembelajaran secara daring agar peserta didik dapat belajar secara optimal.
- c. Bagi sekolah, menjadi bahan informasi dan masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai suatu bahan pertimbangan ataupun perbandingan bagi penelitian selanjutnya.

Wildan Aulia Rahman, 2022

*PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI KELAS XI IPS SMA PASUNDAN 3 BANDUNG*

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

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi mencakup mengenai sistematika penulisan skripsi dengan cara memberikan gambaran pada setiap bab yaitu dari bab I hingga bab V. adapun urutan gambaran penulisan bab yang terdapat pada skripsi “PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI KELAS XI IPS SMA PASUNDAN 3 BANDUNG SKRIPSI” sebagai berikut

Bab I : Pendahuluan

Mencakup garis besar, arah tujuan serta alasan peneliti yang mendorong melakukan penelitian. Adapun pada bab ini terdiri dari Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Struktur Organisasi, dan Definisi Operasional.

Bab II : Tinjauan Pustaka

Pada bab ini berisikan kajian yang berguna untuk memperkaya lebih jauh mengenai teori yang digunakan sebagai landasan peneliti. Adapun pada bab ini terdiri dari Teori serta konsep dalam bidang yang dikaji.

Bab III : Metodologi Penelitian

Pada bab ini terdiri atas Lokasi Penelitian, Metode Penelitian, Pendekatan Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Variabel Penelitian, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, serta Teknik Analisis Data.

Bab IV : Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini merupakan bagian terpenting dari skripsi yang dibuat oleh peneliti. Adapun pada bab berisi dari jawaban Masalah Penelitian, Tafsiran temuan-temuan, serta integrasi temuan penelitian terhadap kumpulan pengetahuan yang telah ada dan diuji sebelumnya.

Wildan Aulia Rahman, 2022

*PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI KELAS XI IPS SMA PASUNDAN 3 BANDUNG*

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

Bab V : Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Pada bab ini merupakan bab penutup yang mencakup Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi yang didapatkan dari hasil penelitian yang bertujuan guna menyempurnakan penelitian pada skripsi ini.

## 1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan dalam mencegah terjadinya kekeliruan dalam perbedaan dan pemahaman penafsiran yang bersangkutan dengan istilah-istilah pada penelitian ini. Adapun judul penelitian kali ini adalah “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi terhadap Motivasi Belajar Geografi di SMA Pasundan 3 Bandung”, maka beberapa istilah yang perlu dijelaskan yaitu:

### 1.6.1 Media Animasi

Media animasi adalah salah satu bentuk presentasi bergambar yang dianggap paling menarik menampilkan simulasi gambar bergerak atau perpindahan suatu objek (Mayer & Moreno, 2002). Pengaplikasian media animasi dalam proses pembelajaran dapat membantu untuk efisiensi dan efektifitas belajar-mengajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik. Di samping itu, penggunaan media animasi dapat meningkatkan daya tarik, sehingga akan berbanding lurus dengan meningkatnya motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Sukiyasa & Sukoco, 2013). Pada penelitian ini, media animasi dijadikan sebagai produk utama yang akan diuji coba kepada peserta didik untuk dibandingkan dengan pengaruh kontrol, yaitu menggunakan media *Power Point*, sehingga hasilnya dapat diketahui bagaimana pengaruhnya terhadap motivasi sebagai tolak ukur.

### 1.6.2 Motivasi

Menurut KBBI definisi motivasi merupakan usaha yang bisa menyebabkan sekelompok atau seorang tertentu tergerak untuk melakukan sesuatu demi mencapai tujuan yang diharapkannya atau kepuasan atas perbuatannya. Adapun

ciri-ciri seseorang memiliki motivasi dalam kegiatan belajar sebagai berikut: (1) tekun dalam menjalankan tugas; (2) ulet dalam menghadapi kesulitan; (3) memperlihatkan minat terhadap berbagai macam masalah; (4) senang melakukan pekerjaan dengan mandiri; (5) mudah bosan pada kegiatan yang rutin; (6) mampu mempertahankan argumennya; (7) sulit melepaskan hal yang diyakini; dan (8) senang memecahkan masalah (Sardiman, 1992). Dalam penelitian ini, motivasi dijadikan sebagai tolak ukur tercapainya keberhasilan pembelajaran.