

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pentingnya peran pendidikan dalam kehidupan manusia perlu dikembangkan dan diimplementasi dengan baik. Dibutuhkan komponen-komponen yang mendukung perkembangan pendidikan (Sari, L dkk, hlm. 477, 2017). Pada dasarnya pendidikan mendorong manusia mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Ponza, 2018). Sesungguhnya kegagalan berbagai bentuk pembaharuan pendidikannya sendiri yang bersifat erratic, tambal sulam, melainkan lebih mendasar kegagalan tersebut dikarenakan ketergantungan penentu kebijakan pendidikan pada penjelasan paradigma peranan pendidikan dalam perubahan sosial yang sudah usang. Ketergantungan ini menyebabkan adanya harapan-harapan yang tidak realistis dan tidak tepat terhadap efikasi pendidikan (Aunurrahman, 2013, hlm. 112).

Multimedia berbasis komputer ini sangat menjanjikan untuk penggunaannya dalam bidang pendidikan, meskipun saat ini penggunaan media ini masih dianggap mahal, dalam beberapa tahun mendatang biaya itu akan semakin rendah dan dapat terjangkau sehingga dapat digunakan secara meluas di berbagai jenjang sekolah (Arsyad, 2007, hlm. 164). Animasi mampu menjelaskan suatu konsep yang sukar dijelaskan media lain. Animasi juga memiliki daya tarik estetika sehingga tampilan yang menarik dan *eye catching* akan memotivasi pengguna untuk terlibat didalam proses pembelajaran (Munir, 2017, hlm. 179).

Namun pada kenyataannya sekarang ini belum semua guru yang ada di sekolah memanfaatkan sumber belajar ini secara optimal. Masih banyak gurur yang mengandalkan cara mengajar dengan paradigma lama, dimana guru merasa satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Inilah yang terjadi pada kebanyakan guru-guru di Indonesia (Amin, 2012). Pemanfaatan sumber belajar lainnya bdirasakan kurang. Sumber belajar yang sudah tersedia dan tinggal dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), juga belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk keperluan

pembelajaran. Padahal banyak sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru guna membantu proses pembelajarannya (Mulyasa, 2018, hlm. 27).

Penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan menengah meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian sikap merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk memperoleh informasi deskriptif mengenai perilaku peserta didik. Penilaian pengetahuan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur penguasaan pengetahuan peserta didik. Penilaian keterampilan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik menerapkan pengetahuan dalam melakukan tugas tertentu (Mulyasa, 2018, hlm. 37). Kebanyakan siswa lebih dominan dalam menghafal materi daripada memahami atau mengerti materi yang telah di sampaikan oleh guru, membuat prestasi belajar tergolong rendah. Untuk menjadikan siswa yang cerdas perlu dilakukan pembelajaran yang sesuai, hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor (bukan hanya salah satu aspek potensi saja) yang disebabkan oleh pengalaman (Amin, 2012). Jadi, hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Hasil belajar sebagai pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar dinyatakan dalam simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah ada (Choirunnisa, 2013).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan melalui wawancara terhadap guru di SMP Pasundan 2 Bandung, yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi khususnya sistem gerak pada manusia yang di lihat dari rendahnya nilai rata-rata ulangan harian kelas VIIIA 15% siswa yang mencapai nilai kkm dari 32 siswa, kelas VIIIB tidak ada yang mencapai kkm, VIIC 30% yang mencapai kkm dari 33 siswa, VIID 50% yang mencapai kkm dari 31 siswa, dan kelas VIIIE tidak ada yang mencapai nilai kkm, dengan nilai kkm 75. Juga belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi 3D karena sarana prasarana yang tidak memadai. Terkait materi sistem gerak menunjukkan materi tersebut mempunyai tingkat kesulitan yang sedang atau cukup, hal ini dikarenakan materi tersebut mempelajari karakteristik

tingkat identifikasi organ-organ otot yang cukup rumit sehingga siswa sulit mengingat bagian-bagian penting dari sistem gerak, pada saat pembelajaran guru tersebut mendemonstrasikan sistem gerak namun siswa sulit mengidentifikasi bagian-bagian penting dari sistem gerak. Maka dari data yang di dapat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Penggunaan Media Video Animasi 3D untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP pada materi Sistem Gerak**”. Upaya yang dilakukan untuk pembelajaran di SMP Pasundan 2 Bandung yaitu dengan memvisualisasikan materi pelajaran melalui berbagai media salah satunya yaitu dengan media animasi berupa tayangan video yang memperjelas sesuatu yang abstrak pada pembelajaran.

Hasil penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya oleh (Eny Suryaningsih, 2013) dengan judul “Pengaruh Media Animasi dan Simulasi serta Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMAN 25 Kabupaten Tangerang” menunjukkan (Terdapat pengaruh interaksi antara media teknologi dengan kemandirian belajar. Hasil belajar biologi pada siswa yang belajar dengan media animasi pada kelompok siswa yang memiliki kemandirian belajar tinggi hasilnya lebih tinggi daripada kelompok siswa yang memiliki kemandirian belajar rendah. Karena siswa yang memiliki kemandirian belajar tinggi memiliki inisiatif yang tinggi dengan menggunakan media animasi. Dan media animasi pada materi pokok sistem sirkulasi darah manusia lebih mengakomodir kebutuhan siswa yang memiliki kemandirian belajar tinggi. Hasil belajar biologi pada siswa yang belajar dengan media simulasi pada kelompok siswa yang memiliki kemandirian belajar rendah lebih tinggi hasilnya daripada kelompok siswa yang memiliki kemandirian belajar tinggi). Penelitian selanjutnya yang telah dilakukan oleh (Nurmaningsih, 2013) menunjukkan hasil (terdapat peningkatan minat belajar siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi tetapi tidak signifikan, siswa memberikan tanggapan 90% sangat menarik dan 10% menyatakan menarik terhadap media pembelajaran animasi biologi pada materi tumbuhan. Dan pada penelitian yang dilakukan oleh (Harsidi Side, 2009) dengan judul “Penggunaan Media Animasi dalam Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 13 Makassar” menunjukkan hasil (Persentase hasil belajar biologi meningkat serta aktivitas siswa

menjadi positif seperti mendengarkan penjelasan guru, aktif bertanya dan menjawab. Dari hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata yang meningkat dari 70,32 menjadi 76,34).

Berdasarkan latar belakang proses pembelajaran akan dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa dalam bentuk hasil belajar setelah menempuh pengalaman belajar tersebut. Dengan ini peneliti akan meneliti dengan judul *“Penggunaan Video Animasi 3D untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Sistem Gerak Manusia”*

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah diantaranya :

1. Materi sistem gerak merupakan materi yang sulit jika pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional.
2. Hasil belajar siswa terhadap materi sistem gerak rendah karena motivasi belajar siswa kurang jika materi sulit dipahami.
3. Kurangnya pemanfaatan media ajar karena media fasilitas yang terbatas pada sekolah tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya :

1. Materi sistem gerak merupakan materi yang mempunyai tingkat kesulitan sedang.
2. Pemahaman siswa terhadap materi sistem gerak rendah.
3. Kurangnya pemanfaatan media ajar.

### **C. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah**

#### 1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, Pada penelitian ini di rumuskan masalah sebagai berikut : “Apakah penggunaan media video animasi dapat meningkatkan hasil siswa SMP pada materi sistem gerak”

#### 2. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah serta memiliki fokus yang jelas, maka penelitian ini memiliki batasan masalah yaitu :

- a. Media 3D yang digunakan merupakan hasil download dari youtube bersumber dari :
- 1) Bagaimana terbentuknya tulang tersedia pada [https://www.youtube.com/watch?v=bm2qk\\_TC1Hw&t=188](https://www.youtube.com/watch?v=bm2qk_TC1Hw&t=188) (Bantar Suryo-nanto).
  - 2) Sistem rangka manusia tersedia pada <https://www.youtube.com/watch?v=GnimGjmHkhk&t=2s> (Anggara Pramuditya).
  - 3) Cara otot bekerja tersedia pada <https://www.youtube.com/watch?v=pG-1hr-6hvU0> (MGMP IPA MTS DKI).
  - 4) Jenis-jenis tulang tersedia pada <https://www.youtube.com/watch?v=qkxs-Auv-QPc&t=8s> (Donald Biologi).
  - 5) Sistem otot tersedia pada <https://www.youtube.com/watch?v=yKgbGHZLdgM&t=10s> (Alisadikin100).
  - 6) Persendian tersedia pada <https://www.youtube.com/watch?v=IRDYCF-78&t=14s> (Ims Vidyanusa).
- b. Hasil belajar yang dihasilkan dari data utama C1-C4 dan data penunjang yaitu hasil wawancara dan nilai ulangan harian.
- c. Jumlah kelas yang menjadi sampel yaitu 1 kelas.
- d. Jumlah pertemuan dua kali untuk 5 jam pelajaran.
- e. Materi pelajaran pada penelitian ini adalah Sistem Gerak pada Manusia.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP Pasundan 2 Bandung pada materi sistem gerak pada manusia.

#### **E. DEFINISI OPERASIONAL**

1. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan media video 3D animasi yaitu alat atau sarana gambar gerak yang disertai suara yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang membentuk suatu kesatuan sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan dan menyerupai wujud aslinya.
2. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan hasil belajar adalah prestasi belajar atau pemahaman siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa

suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Hasil belajar sebagai pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar dinyatakan dalam simbol, maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah ada.

3. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan Sistem gerak merupakan materi mengenai alat gerak pada manusia yang di ajarkan pada siswa kelas VIII .

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadikan salah satu pembelajaran dan mengetahui pengaruh penggunaan media untuk menunjang menggali pengetahuan informasi dan teknologi secara mendalam.

##### 2. Bagi Siswa

Siswa dapat lebih memahami informasi yang di sampaikan juga siswa akan lebih tertarik apabila guru menampilkan media berupa video animasi saat pembelajaran, karena dengan media animasi tersebut tidak akan adanya kesalah pahaman konsepsi pada materi sistem gerak pada manusia.

##### 3. Bagi sekolah

Dengan dilakukan penelitian ini akan berdampak positif untuk perkembangan sekolah dan bisa memperbaiki cara belajar.

#### **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan dalam skripsi ini mengacu pada panduan penulisan karya tulis ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung tahun 2019. Sistematika penulisan skripsi yang digunakan adalah sebagai berikut:

##### **1. Bagian Pembuka Skripsi**

Bagian pembuka skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

##### **2. Bagian Isi Skripsi**

Bagian isi skripsi terdiri dari lima bab yaitu, Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Hasil

Penelitian dan Pembahasan, Bab V Simpulan dan Saran. Adapun penjabaran dari setiap bab dijelaskan sebagai berikut:

**a. Bab I Pendahuluan**

Esensi dari bagian pendahuluan adalah pernyataan tentang masalah penelitian, sebuah penelitian diselenggarakan karena terdapat masalah yang perlu dikaji lebih mendalam. Masalah penelitian timbul karena terdapat kesenjangan antara harapan dengan kenyataan. Pada bagian bab pendahuluan terdapat hal-hal pokok isi skripsi yaitu, latar belakang membahas mengenai alasan dilakukannya penelitian, identifikasi masalah merupakan titik tertentu yang memperlihatkan ditemukannya masalah penelitian ditinjau dari sisi keilmuan, bentuk (keterhubungan, dampak, sebab akibat, dan lainnya) serta banyaknya masalah yang dapat diidentifikasi, rumusan masalah merupakan pertanyaan umum tentang konsep atau fenomena spesifik yang diteliti, tujuan penelitian berkaitan langsung dengan pernyataan rumusan masalah, manfaat penelitian berisi menegaskan kegunaan penelitian yang dapat diraih setelah penelitian berlangsung, definisi operasional mengemukakan mengenai variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian ditinjau dari sudut pandang penulis, sistematika skripsi menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi

**b. Bab II Kajian Teori**

Kajian teori berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Bab II terdiri dari empat pokok bahasan yaitu, kajian teori dan kaitannya dengan pembelajaran yang akan diteliti, hasil-hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian yang akan diteliti, kerangka pemikiran dan diagram/skema paradigma penelitian, dan asumsi dan hipotesis penelitian atau pertanyaan penelitian.

**c. Bab III Metode Penelitian**

Bab III menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Bab ini berisi hal-hal berikut: Metode penelitian merupakan rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian,

pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, prosedur penelitian.

#### **d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bab ini terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan yang menjelaskan mengenai pengolahan data yang didapatkan dan data tersebut dipaparkan secara terperinci di bagian pembahasan didukung dengan teori yang berkaitan.

#### **e. Bab V Simpulan dan Saran**

Simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Saran berisi uraian rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah di lapangan atau *follow up* dari hasil penelitian.

### **3. Bagian Akhir Skripsi**

Bagian akhir skripsi merupakan bagian yang berada di akhir penulisan karya tulis yang meliputi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.



