

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan adalah dasar bagi perkembangan berbagai aspek kepribadian manusia. Aspek kepribadian tersebut meliputi pengetahuan sikap, nilai dan keterampilan. Pendidikan merupakan usaha yang sistematis, sadar dan terencana untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Pencapaian tujuan ini juga membutuhkan pendidikan yang berkualitas. Penggunaan kurikulum dan metode pengajaran yang tepat sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang baik (Zaitun, 200:55)

Pada abad 21 ini perkembangan teknologi dan informasi semakin berkembang, sehingga dapat mendorong untuk perkembangan metode pembelajaran yang harus semakin berkembang. Dalam dunia pendidikan penggunaan teknologi dapat menunjang dalam proses pembelajaran, karena seiring dengan berjalannya waktu kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran akan semakin kompleks.

Perkembangan teknologi informasi pada masa sekarang ini berpotensi membentuk sebuah revolusi yang signifikan dalam banyak hal. Seperti penggunaan teknologi dalam dalam bidang pendidikan yang mengandalkan komunikasi dan informasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Seiring dengan berjalannya waktu, teknologi informasi dan komunikasi menjadi semakin efektif dalam dalam membantu kegiatan belajar siswa. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam hal ini adalah media pembelajaran.

Pengaplikasian media pembelajaran dalam kegiatan proses pembelajaran dapat mempermudah atau membantu pekerjaan guru untuk menjelaskan materi pembelajaran yang masih bersifat abstrak. Selain itu, bagi siswa penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar, kreativitas dan semangat belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk melaksanakan program pembelajaran secara efektif. Menurut Asyad (2019:79), media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan atau materi dari guru kepada siswa. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran,

pemanfaatan media pembelajaran sangatlah penting. Agar dapat menghasilkan pembelajaran yang berkualitas, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yang tepat akan menimbulkan interaksi siswa dan guru yang positif..

Berdasarkan studi pendahuluan di salah satu MTs di Kabupaten Bandung, pada proses pembelajaran IPA masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana serta kurang inovatif dan kreatif. Terlebih lagi melihat kondisi pada saat ini yakni pandemi Covid-19 yang mengharuskan guru untuk beradaptasi dengan Pembelajaran Daring (dalam jaringan). Sehingga membuat guru kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Hal ini menyebabkan guru melakukan proses pembelajaran secara konvensional yaitu ceramah tanpa memberikan pendukung dalam pembelajaran seperti media pembelajaran dan kegiatan pembelajarannya hanya melalui salah satu aplikasi chatting.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru yang bersangkutan yaitu guru IPA. Menurut guru tersebut metode pembelajaran hanya dengan mengandalkan metode ceramah tanpa adanya media yang mendukung dirasa sudah cukup untuk menyampaikan materi. Namun, pada kenyataannya saat proses pembelajaran peserta didik kurang memahami materi tersebut dikarenakan kegiatan belajar yang kurang menarik, sehingga membuat menjadi jenuh saat kegiatan belajar. Pada akhirnya hal ini berdampak kepada hasil belajar peserta didik yang masih rendah atau dibawah KKM 75. Selain itu, siswa hanya menerima informasi atau materi yang di sampaikan oleh guru sehingga cenderung lebih pasif dan kurang berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga hal ini yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik karena kurangnya motivasi dalam proses pembelajaran. Sedangkan hasil wawancara kepada salah satu siswa, bahwa pembelajarannya terkadang bantu oleh video yang berasal dari *youtube*. Menurut siswa tersebut, dengan penggunaan media pembelajaran seperti itu dapat membuat siswa menjadi lebih giat dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Wulandari (2016:20), bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menunjang siswa dalam kegiatan belajar, membantu meningkatkan motivasi dan meningkatkan kualitas belajar siswa.

Salah satu solusi yang dapat membantu mengatasi permasalahan yang terjadi yaitu dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang dapat memvisualisasi komponen materi pelajaran menjadi lebih mudah dipahami, jelas dan ringkas. Media pembelajaran tersebut yaitu animasi *stop motion*. Menurut Qomariah (2017:268) penggunaan animasi *stop motion* dapat mempermudah penyajian materi, sehingga siswa dapat dengan mudah menarik perhatian siswa.

Animasi *stop motion* merupakan sebuah teknik membuat sebuah gambar menjadi terlihat bergerak. Menurut Patmore dalam buku (Bintaro, 2010:1) bahwa animasi *stop motion* yaitu suatu teknik membuat animasi yang dapat menjadikan suatu objek terlihat bergerak, yang tersusun dari berbagai *frame* atau gambar yang digabungkan secara berurutan sehingga terlihat seperti bergerak.

Penggunaan animasi *stop motion* dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran yang kompleks pada saat kegiatan pembelajaran. Karena didalam animasi ini terdapat gambar serta proses pada sistem pencernaan yang disajikan semenarik mungkin dengan tampilan yang berwarna, sehingga membuat siswa menjadi lebih mudah untuk memahami materi tersebut. Dengan demikian hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media ini juga tentunya merupakan solusi yang dapat digunakan dalam proses mengajar.

Salah satu materi yang cocok dengan media pembelajaran animasi *stop motion* adalah materi sistem pencernaan karena dalam materi tersebut peserta didik membutuhkan gambar contoh nyata yang jelas dan tidak ambigu agar mudah dipahami (Kustandi, 2020:34). Pada kurikulum 2013, materi sistem pencernaan terdapat pada di kelas VIII semester genap. Sistem pencernaan memiliki kompetensi dasar 3.5 Menganalisis sistem pencernaan pada manusia dan memahami gangguan yang berhubungan dengan sistem pencernaan. Agar tuntutan kurikulum tercapai maka dipilihlah taksonomi bloom ranah kognitif C4 yaitu menganalisis. Menurut Facione dalam setiawan dkk (2019:234) kemampuan menganalisis merupakan kemampuan internal yang dimiliki siswa, yang merupakan kemampuan yang dapat membentuk daya berpikir kritis siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang dan penjelasan tersebut, maka dapat dirumuskan dalam sebuah penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI *STOP MOTION* PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, adapun pertanyaan penelitian yang akan dibuat adalah:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran animasi *stop motion* pada materi sistem pencernaan?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran animasi *stop motion* pada materi sistem pencernaan?
3. Bagaimana respons siswa terhadap media pembelajaran animasi *stop motion* pada materi sistem pencernaan?
4. Bagaimana karakteristik media pembelajaran animasi *stop motion* pada materi sistem pencernaan?
5. Bagaimana ketuntasan kriteria minimal (KKM) pada media pembelajaran animasi *stop motion* pada materi sistem pencernaan?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran animasi *stop motion* pada materi sistem pencernaan
2. Menganalisis validitas media pembelajaran animasi *stop motion* pada materi sistem pencernaan
3. Mendeskripsikan respons siswa terhadap media pembelajaran animasi *stop motion* pada materi sistem pencernaan
4. Mendeskripsikan karakteristik media pembelajaran animasi *stop motion* pada materi sistem pencernaan
5. Mendeskripsikan ketuntasan kriteria minimal (KKM) pada media pembelajaran animasi *stop motion* pada materi sistem pencernaan?

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

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

##### **1. Bagi Peneliti**

Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam pengembangan animasi *stop motion* ini. Serta diharapkan dalam pengembangan media pembelajaran ini dapat diimplementasikan terhadap materi pembelajaran lainnya.

##### **2. Bagi Siswa**

Dapat memberikan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga lebih menyenangkan serta interaktif bagi peserta didik dengan menggunakan animasi berbasis *stop motion*. Sehingga peserta didik dapat lebih paham dan tidak merasa bosan dan tidak merasa abstrak pada konsep materi sistem pencernaan.

##### **3. Bagi Guru**

Dapat menambah wawasan baru bagi guru, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan kreatif melalui media animasi berbasis *stop motion* terutama pada materi sistem pencernaan.

#### **E. Kerangka Pemikiran**

Menurut peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 tahun 2006 tentang KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) pada kurikulum 2013. Materi sistem pencernaan dijelaskan dalam KI dan KD pada kelas VIII SMP/MTs. Kompetensi Inti dari materi sistem pencernaan dibagi menjadi empat KI, yaitu KI 1 kompetensi sikap spritual, KI 2 sikap sosial, KI 3 pengetahuan, KI 4 keterampilan. Hal ini bertujuan supaya siswa dapat memiliki kemampuan berdasarkan standar yang telah ditentukan dan diharapkan dapat mencapai ketentuan tersebut pada setiap semesternya (Permendikbud, 2018:26).

Kompetensi dasar (KD) yang tertera pada materi sistem pencernaan manusia yaitu termuat pada KD 3.5 menganalisis sistem pencernaan pada manusia dan memahami gangguan yang berhubungan dengan sistem pencernaan.

Selain kompetensi dasar (KD) dan kompetensi inti (KI), indikator pada kurikulum tersebut harus dicapai oleh siswa dengan melibatkan pembelajaran

didalamnya. Adapun indikator pencapaian kompetensi (IPK) yaitu 3.5.1 mengidentifikasi organ-organ serta proses pencernaan pada sistem pencernaan, 3.5.2 menjelaskan mekanisme sistem pencernaan, 3.5.3 menganalisis gangguan dan penyakit yang berhubungan dengan sistem pencernaan.

Dalam proses pembelajaran tentu memiliki tujuan pembelajaran. Tujuan ini merupakan turunan dari IPK yang sudah ditentukan, sehingga mendapatkan tujuan pembelajaran yaitu : 1. Peserta didik mampu mengidentifikasi organ-organ serta proses pencernaan pada sistem pencernaan 2. Peserta didik mampu menjelaskan mekanisme sistem pencernaan 3. Peserta didik mampu menganalisis gangguan dan penyakit yang berhubungan dengan sistem pencernaan.

Pembelajaran yang cocok untuk mempelajari materi sistem pencernaan yaitu menggunakan media pembelajaran animasi *stop motion* dapat mendukung pembelajaran siswa, terlebih lagi materi sistem pencernaan merupakan materi yang cukup kompleks, jika hanya dipaparkan menggunakan metode ceramah.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan animasi *stop motion* dapat membuat peserta didik lebih kreatif, mandiri, mampu berkerja sama, berjiwa kepemimpinan, empati, toleransi dan bertanggung jawab. Apalagi di abad ke 21 yang di kenal dengan abad pengetahuan dan teknologi yang semakin maju. Proses pembelajaran dengan melibatkan teknologi ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan, sehingga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi tersebut. Menurut Sudirnan (2010:78) faktor yang berpengaruh agar terwujudnya proses pembelajaran yang berkualitas untuk mencapai tujuan pendidikan, salah satunya adalah penggunaan teknologi dalam pendidikan dan pembelajaran.

Pada proses pengembangan media pembelajaran animasi *stop motion*, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan menggunakan 4D (*Define, Design, Developmen, dan Disseminate*) Thiagarajan (1974:6-9). Tetapi penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap 3D, karena *Disseminate* yang tingkatannya luas, sehingga harus disebar. Sedangkan waktu penelitian yang terbatas. Adapun tahapan secara rinci dalam pengembangan media adalah sebagai berikut:

1. Tahap *Define*, merupakan tahapan awal dalam penelitian. Tahapan ini bertujuan untuk menentukan arah atau proses awal dalam pembuatan suatu produk, melalui studi pendahuluan atau observasi, identifikasi karakteristik siswa, dan referensi-referensi yang dalam digunakan untuk acuan dalam pembuatan produk.
2. Tahap *Design*, tahapan ini memiliki tujuan untuk perancangan yang akan dilakukan dalam pengembangan suatu produk. Perancangannya meliputi pemilihan media, analisis perencanaan, dan tahapan perencanaan komponen.
3. Tahap *Develop*, merupakan tahapan akhir dalam pengembangan suatu produk, yang bertujuan untuk menyempurnakan draf awal media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesungguhnya.

Secara keseluruhan kerangka berpikir mengenai pengembangan media pembelajaran animasi *stop motion* pada penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



### Analisis KI KD Materi Sistem Pencernaan

Kompetensi Dasar:

3.5 Menganalisis sistem pencernaan pada manusia dan memahami gangguan yang berhubungan dengan sistem pencernaan

Indikator Pembelajaran:

1. Mengidentifikasi organ-organ pada sistem pencernaan manusia
2. Menjelaskan proses sistem pencernaan manusia
3. Menganalisis gangguan dan penyakit yang berhubungan dengan sistem pencernaan

Tujuan Pembelajaran:

1. Siswa mampu mengidentifikasi berbagai macam organ yang terdapat pada sistem pencernaan
2. Siswa mampu menguraikan berbagai proses yang terjadi pada organ sistem pencernaan
3. Siswa mampu menganalisis gangguan dan penyakit yang berhubungan dengan sistem pencernaan
4. Siswa mampu membuat kesimpulan dari hasil analisis terhadap gangguan yang berhubungan dengan sistem pencernaan

Tahapan instrumen dan animasi *stop motion*

1. *Define*
2. *Design*
3. *Develop*

(Thiagarajan, 1974:6-9)

Validasi

Valid

Tidak

Revisi

Media pembelajaran animasi *stop motion*

Uji coba terbatas media pembelajaran animasi *stop motion*

Produk media pembelajaran animasi *stop*

Hasil Belajar

## F. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Hasil penelitian oleh Maryanti dan Kurniawan (2017:31), ditemukan hasil penelitian bahwa pembelajaran yang efektif dan efisiensi dapat lebih meningkat dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Oleh sebab itu, pembuatan animasi *stop motion* berbantu aplikasi *pic pac* merupakan salah satu pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai animasi siswa atau saat pembelajaran di luar kelas. Dengan adanya media pembelajaran menggunakan aplikasi *pic pac* dapat membantu membuat proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif bagi peserta didik, yang akhirnya dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar.
2. Hasil penelitian oleh Afrizal (2018:245), ditemukan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan video animasi *stop motion* mendapatkan hasil belajar yang lebih baik, dibandingkan siswa yang hanya menggunakan media gambar. Dengan perolehan nilai yang di dapat yaitu  $t_{hitung} = 4,82$  dan  $t_{tabel} = 1,67$  yang dimana  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Karena pada video animasi *stop motion* dapat menarik perhatian serta pemahaman siswa dalam belajar. Penggunaan animasi *stop motion* ini tidak hanya membantu kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efisien, tetapi dapat membantu siswa untuk dapat memahami materi pelajaran dengan mudah. Sehingga hal ini menunjukkan, bahwa animasi *stop motion* dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
3. Penelitian yang relevan selanjutnya oleh Farida dan Zuhdi (2018:2325), bahwa penggunaan animasi *stop motion* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan perolehan hasil sebesar 0,363. Penggunaan animasi *stop motion* tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi meningkatkan fokus siswa selama pembelajaran, sehingga siswa dengan antusias melakukan tanya jawab. Karena pembelajaran yang interaktif dan tidak monoton.
4. Berdasarkan hasil penelitian oleh Sandyka, dkk (2020:132), bahwa penggunaan animasi *stop motion* sangat layak untuk dijadikan media

pembelajaran. Karena dengan menggunakan animasi *stop motion* dapat meningkatkan nilai siswa, baik menggunakan uji terbatas pada siswa maupun dengan menggunakan uji lapangan.

5. Berdasarkan hasil penelitian oleh Angga (2018:38), menyatakan bahwa nilai hasil praktikum siswa meningkat setelah penggunaan animasi *stop motion* dalam kegiatan praktikum pemasangan batu bata. Dengan nilai tertinggi sebesar 84 dan terendah 73.
6. Penelitian yang relevan selanjutnya oleh Lailautusholihah dan Kristianingrum (2016:9), ditemukan bahwa penggunaan animasi *stop motion* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dari hasil penelitian menyatakan bahwa *stop motion* memiliki kualitas yang sangat baik. Animasi ini terdiri dari komponen-komponen yang mendukung, seperti audio, bahasa dan kemanfaatannya.
7. Berdasarkan hasil penelitian oleh Hoban, dkk (2016:78), bahwa penggunaan animasi *stop motion* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan diskusi antara siswa dan guru saat pembelajaran. Selain itu, animasi *stop motion* ini dapat meningkatkan serta melatih siswa dalam menggunakan media digital. Animasi *stop motion* pun dapat digunakan dalam pelajaran sains maupun pelajaran umum.
8. Hasil penelitian oleh Qamariah, dkk (2017:28), bahwa penggunaan animasi *stop motion* dalam praktikum pembuatan cake pepaya pada submateri peran tumbuhan dinyatakan valid untuk dapat digunakan dalam kegiatan praktikum sebagai media pembelajaran. Dengan nilai  $RTV_{TK}$  sebesar 3,64 dan dinyatakan valid oleh ahli materi.