

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman, semua bidang dalam segala aspek kehidupan ikut berkembang termasuk di dalamnya adalah bidang pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk memengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Cita-cita pendidikan atau yang dikenal dengan tujuan pendidikan adalah arah yang ingin dituju melalui pendidikan yang dapat diwujudkan dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun luar kelas (Achmad, 2004).

Kemajuan di bidang pendidikan, khususnya dalam ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran awalnya berlangsung satu arah dan terpusat pada guru (*teacher centered*), seperti konsep behavioristik, dimana pendidik (sumber belajar) menyediakan dan menuangkan informasi sebanyak-banyaknya kepada peserta didik. Proses pembelajaran yang berlangsung seperti itu menyebabkan peserta didik tidak dapat mengembangkan kreativitas dan pola berpikir mereka. Oleh karena itu, konsep belajar didekati dengan menggunakan paradigma konstruktivisme, di mana belajar merupakan hasil konstruksi sendiri (pembelajar) sebagai hasil interaksinya terhadap lingkungan belajar (Daryanto, 2010).

Usaha-usaha ke arah peningkatan kualitas pendidikan masih terus dilakukan secara sistematis. Adanya perubahan kurikulum yang terbilang menjadi polemik, dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013 sejalan dengan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yang dapat dilakukan melalui pembaharuan metode, model atau pengembangan media pembelajaran. Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan yaitu dengan meningkatkan kualitas guru maupun calon guru dan mengembangkan metode, model, atau media pembelajaran.

Kurikulum 2013 yang diterapkan saat ini sama seperti paradigma konstruktivisme, di mana peserta didik dituntut untuk menemukan informasi

secara mandiri dari hasil interaksi mereka dengan lingkungan di dalam maupun luar sekolah. Menurut Daryanto (2010:5), konsep lingkungan meliputi tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas pembelajaran dan mengatur bimbingan belajar, sehingga memudahkan peserta didik belajar. Peran guru dalam proses pembelajaran berdasarkan paradigma konstruktivisme hanyalah sebagai fasilitator, mediator dan pembimbing.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, dimana tanpa media komunikasi tidak akan terjadi dan proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal (Daryanto, 2010). Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas (Rohmi., 2013).

Namun, dari berbagai macam media pembelajaran yang sering digunakan dan disediakan oleh Madrasah Aliyah Negeri Binjai untuk proses pembelajaran khususnya kimia adalah media cetak, yang dapat berupa buku pelajaran, ensiklopedi, lembar kerja peserta didik, dan lain-lain. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa media grafis, media audio, media audio visual, media proyeksi diam, dan media permainan.

Penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap kegiatan peserta didik selama proses belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan, kondisi peserta didik, serta melihat perkembangan zaman sehingga diharapkan peserta didik dapat lebih focus dan ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil dari observasi dan wawancara oleh guru di Madrasah Aliyah Negeri Binjai kondisi peserta didik sangat aktif, dan media yang digunakan berupa buku pelajaran, Lembar kerja siswa dan sesekali guru menggunakan media power point. Dan dari wawancara siswa bahwasanya media yang digunakan guru sangat kurang inovatif dan membosankan saat proses pembelajaran berlangsung.

Semakin berkembangnya zaman berbanding lurus dengan perkembangan teknologi. Terdapat teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu

media pembelajaran bagi peserta didik. Teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran salah satunya adalah teknologi multimedia. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Berdasarkan keunggulan teknologi multimedia tersebut, peserta didik bukan hanya mendengar (melibatkan indera pendengaran) tetapi juga melihat (melibatkan indera penglihatan). Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan (Prihantana, 2014).

Para ahli sepakat bahwa terdapat perbedaan yang menonjol antara perolehan hasil belajar melalui indera penglihatan dan indera pendengaran. Salah satu media yang dapat dibuat dengan memanfaatkan multimedia adalah video animasi *stop motion*. Video animasi *stop motion* adalah sebuah teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak dengan sendirinya. Obyek dapat bergerak karena mempunyai banyak frame yang dijalankan secara berurutan. Adanya media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara ini, dapat membantu peserta didik mengalihkan kejenuhannya dan akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan multimedia daripada hanya mengikuti pembelajaran melalui ceramah yang sering dilakukan seorang guru ketika mengajar. Animasi *stop motion* melibatkan indera penglihatan dan pendengaran dari para peserta didik, sehingga materi yang disampaikan melalui animasi *stop motion* dapat diterima secara maksimal. Seorang guru alangkah baiknya juga memperhatikan trend yang sedang digemari para remaja saat ini, contohnya adalah gadget. Ponsel pintar atau lebih dikenal dengan istilah smart phone bisa menjadi salah satu daya tarik untuk mengembangkan media pembelajaran.

Pemanfaatan multimedia akan berpengaruh besar dalam membantu guru menyampaikan isi materi kepada peserta didik karena multimedia merupakan sumber belajar yang dinamis, serta memfasilitasi beragam gaya belajar peserta

didik. Pembelajaran multimedia dapat mencakup berbagai macam unsur seperti simulasi, diagram interaktif, gambar, video, bahan audio, kuis interaktif, teka-teki silang, dan hipermedia, sehingga pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan kinerja belajar peserta didik (Prihantana, 2014).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut dan untuk membantu peserta didik lebih memahami materi Koloid, maka dilakukan sebuah penelitian pengembangan video *stop motion* untuk mempermudah pemahaman peserta didik terkait materi koloid, dengan demikian peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Video Animasi *Stop Motion* Pada Materi Koloid Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri Binjai”.

1.2. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran materi Koloid masih terbatas pada media cetak.
2. Media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah tidak dapat digunakan oleh seluruh peserta didik.
3. Media pembelajaran kimia kurang berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi yang dapat digunakan peserta didik sebagai media belajar mandiri yang praktis, ekonomis, serta tidak terikat ruang dan waktu.

1.3. Batasan Masalah

Masalah yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. Video *stop motion* hanya dinilai oleh 3 guru kimia dan direspon oleh siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Binjai.
2. Media pembelajaran kimia berupa Video Animasi *Stop motion* yang hanya memuat materi pengertian koloid, jenis-jenis koloid, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka hal-hal yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kualitas media pembelajaran video *stop motion* pada materi koloid kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Binjai berdasarkan penilaian guru kimia?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Binjai pada materi koloid dengan menggunakan media pembelajaran video *stop motion* ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian pengembangan adalah:

1. Mengetahui kualitas video *stop motion* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi koloid kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Binjai berdasarkan penilaian guru kimia.
2. Mengetahui hasil belajar siswa kelas XI Madrasah Aliyah Negeri Binjai pada materi koloid dengan menggunakan media pembelajaran video *Stop motion*.

1.6. Manfaat Penelitian

Adanya penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat memberi manfaat, di antaranya:

1. Menambah variasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar, khususnya pada materi koloid.
2. Media ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk dikembangkan pada materi pelajaran yang lain.
3. Mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi koloid, khususnya sifat-sifat koloid.

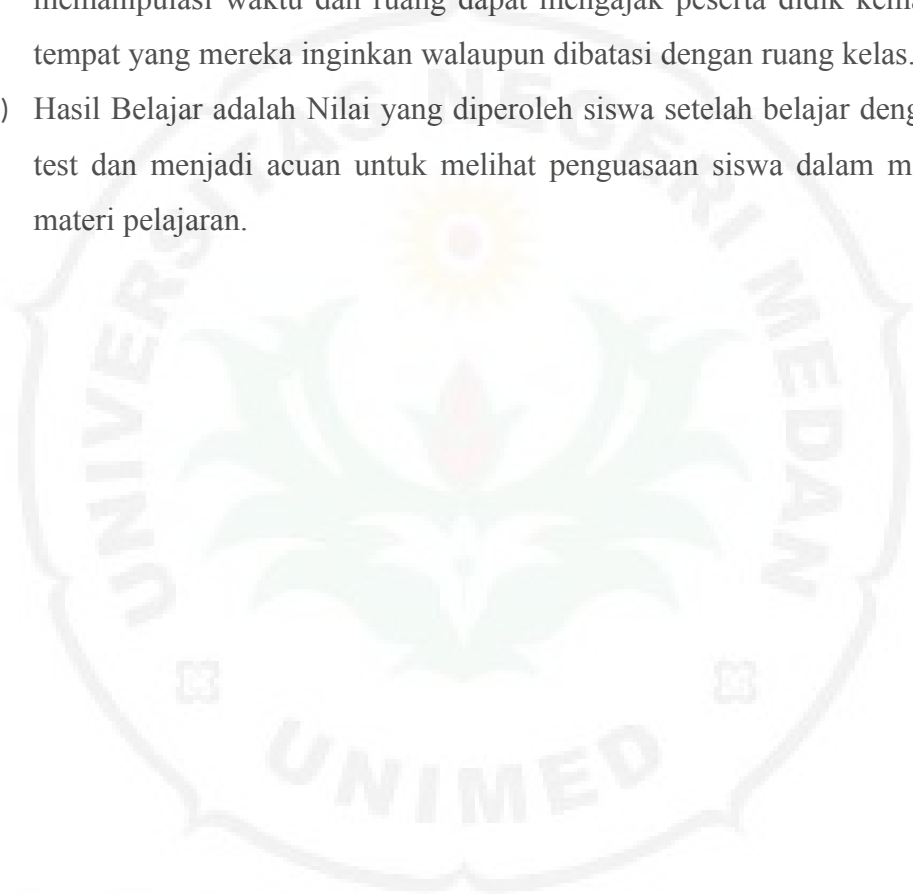
1.7. Definisi Operasional

Beberapa operasional dalam penelitian pengembangan adalah:

- 1) Video animasi *stop motion* adalah media audio visual yang menggunakan teknik *frame to frame* dibuat seolah-olah potongan-potongan gambar

menjadi saling berhubungan satu sama lain sehingga membentuk suatu pergerakan. Video animasi *stop motion* dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai bidang studi. Kemampuan video untuk memanipulasi waktu dan ruang dapat mengajak peserta didik kemana pun tempat yang mereka inginkan walaupun dibatasi dengan ruang kelas.

- 2) Hasil Belajar adalah Nilai yang diperoleh siswa setelah belajar dengan post test dan menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.



THE
Character Building
UNIVERSITY