

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu hal penting di dalam kehidupan manusia, karena disini pendidikan digunakan sebagai sarana untuk manusia dalam pertumbuhan, membentuk seorang individu dalam hidupnya. Dalam kamus besar bahasa Indonesia arti pendidikan sendiri merupakan proses perubahan atas sikap serta bagaimana tata laku pada diri seseorang atau kelompok orang dalam upaya dengan cara pengajaran, sebuah proses, pelatihan serta perbuatan dalam mendidik.<sup>1</sup> Dalam melakukan sebuah usaha seseorang untuk menciptakan potensi peserta didik, baik dalam meningkatkan kecerdasan, keterampilan yang dimilikinya, pengendalian terhadap diri, serta peningkatan spiritual yang dimana dilakukan secara sadar serta terencana dengan baik guna dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa serta bernegara yang baik, dalam konteks ini merupakan makna pendidikan dalam kehidupan manusia yang lebih baik.<sup>2</sup>

Salah satu yang berperan penting bagi bangsa Indonesia yaitu pendidikan seperti yang tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 pada alenia ke-4 yaitu

“ Kemudian daripada itu untuk membentuk suatu Pemerintahan Negara Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk mamajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan,... “

Sesuai dengan Pembukaan UUD 1945, tujuan dari pembangunan bangsa Indonesia merupakan salah satunya pendidikan. Sehingga kita sebagai warga Indonesia dan tentunya setiap warga negara harus memiliki pendidikan yang tinggi. Generasi muda disinilah yang terutama menjadi penerus bangsa harus mendapatkan pendidikan yang layak serta mampu memberikan prestasi yang baik bagi bangsa dan mampu bersaing dengan kerasnya persaingan luar. Seperti yang ditulis Dwi Astuti Nurhayati dalam JELTLVol. 465 No. 1, mengatakan bahwa:

---

<sup>1</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia

<sup>2</sup> Undang-Undang No.20 Tahun 2003

*“A nation will not develop well without being supported by a quality education.”*<sup>3</sup>

Dari pernyataan tersebut memiliki makna yaitu menyatakan suatu bangsa tidak dapat berkembang jika tidak terdapat dukungan bagi pendidikan yang berkualitas, yang mana harus disesuaikan dengan perkembangan yang ada. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini terjadi sangat pesat, dan perkembangan tersebut mempunyai peran penting untuk menunjang pendidikan yang lebih baik. Sebuah proses komunikasi ataupun penyampaian informasi antara pendidik dengan peserta didik disinilah disebut sebagai pendidikan, serta didalamnya terdapat unsur-unsur penting dalam pendidikan diantaranya peserta didik, pendidik, adanya sebuah interaksi antar pendidik dengan peserta didik yang baik, alat serta metode yang digunakan, sumber informasi yang disampaikan serta bahan ajar yang digunakan perlu diperhatikan dengan baik dalam menunjang jalannya suatu pembelajaran yang baik.

Adanya perkembangan ilmu pengetahuan juga menuntut seseorang untuk mampu mengerti penuh akan perkembangan baik ilmu pengetahuan maupun teknologi yang ada. Maka itu kemampuan memperoleh, memilih, dan mengolah informasi dengan kreatif dan inovatif sangat diperlukan. Aktivitas pembelajaran atau belajar mengajar tidak dapat lepas dari proses pendidikan sendiri yang mana dimaknai sebagai sebuah perjalanan atau upaya yang dilakukan oleh seseorang dimana tujuan mendapatkan adanya perkembangan pada tingkah lakunya secara menyeluruh, sebagai wujud dari hasil pengamatannya sendiri selama berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.<sup>4</sup> Menurut Sukiman pembelajaran diartikan sebagai semua yang dapat dipakai dalam menyalurkan sebuah informasi atau pesan yang dibawa oleh pengirim untuk penerima yang menimbulkan sebuah rangsangan

---

<sup>3</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Effect of Thinking Skill-Based Inquiry Learning Method on Learning Outcomes of Social Studies: A Quasi-Experimental Study on Grade VIII Student of MTsN 6 Tulungagung*, Journal IOP Convergence Series: Earth and Environmental science Vol. 465, 2020, hal. 1

<sup>4</sup> Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), hal.2

pikiran, menimbulkan perhatian serta minat siswa sehingga tercapai tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran secara efektif.<sup>5</sup>

Melakukan sebuah pembelajaran yang baik untuk peserta didiknya yaitu dengan memperhatikan aspek-aspek penting dalam berjalanya proses pembelajaran. Salah satunya dengan memperhatikan pemanfaatan dalam suatu media pembelajar. Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu guru dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Media pembelajaran sendiri yaitu sebuah alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran atau sebuah sarana yang dipakai dalam membantu berlangsungnya komunikasi.<sup>6</sup> Untuk itu pendidik perlu melakukan sebuah pembaharuan atau sebuah kreatifitas yang baru dalam mengembangkan atau menciptakan sebuah media pembelajaran sehingga pembelajaran dapat efektif dan lebih menyenangkan. Dari definisi di atas jadi dapat diartikan bahwa sebuah media pembelajaran yaitu semua yang dapat dipakai dalam membantu dan mempermudah guru dalam penyampaian materi atau informasi yang ingin disampaikan atau menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran yang membuat tujuan dari pembelajaran bisa tercapai dengan baik. Maka itu, dalam pemilihan atau penggunaan media dalam berlangsungnya pembelajaran yang tepat juga penting diperhatikan guna menunjang jalannya proses pembelajaran.

Pandemi covid-19 merupakan suatu musibah yang telah dialami oleh Negara Indonesia dan Negara diseluruh dunia. Pandemi memiliki dampak yang begitu besar salah satunya dalam bidang pendidikan. Pendidikan yang biasanya dilakukan di lembaga saat ini tidak bisa sepenuhnya dilakukan, karena untuk mengurangi rantai penyebaran covid-19. Sesuai arahan dari pemerintah bahwa pembelajaran dilakukan secara online dan sebagian secara offline, sehingga hanya 50% pembelajaran tatap muka bisa dilakukan. Maka itu, untuk tetap bisa mewujudkan pembelajaran yang baik dan disesuaikan dengan kondisi yang ada,

---

<sup>5</sup>Zaini Rohmad, Slamet Subagya, dan Destyana Erivianto, *Penerapan Media Film Pendek Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X Ips 1 Sma Negeri 5 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017*, 2017, Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta. hal 1-3azi

<sup>6</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia), hal 72

maka seorang guru harus mampu memilih dan menggunakan sebuah media pembelajaran dan bahan ajar yang sesuai serta mendukung pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi yang ada, yang mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa secara maksimal.<sup>7</sup>

Berdasarkan pada hasil obervasi magang I yang dilaksanakan pada 30 Maret 2021 dan magang II 17 September 2021, banyak ditemukan beberapa permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini, seperti banyaknya siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS, perhatian siswa dalam pembelajaran kurang di saat guru menyampaikan materi pelajaran, terdapat beberapa siswa yang mengantuk. Obervasi dilakukan peneliti pada saat pembelajaran secara luring, dilakukan pada saat magang I tepatnya pada hari Selasa, 30 Maret 2021 pada jam ke 3-4 atau pukul 10:20-12:20. Dari observasi tersebut ditemukan permasalahan khususnya pada pembelajaran IPS kurangnya konsentrasi siswa terhadap materi atau pelajaran yang telah dipaparkan oleh pendidik, dikarenakan guru masih terfokus hanya menggunakan bahan ajar berupa LKS dimana materi atau isi dalam LKS masih tergolong terbatas yang mana membuat siswa menguasai materi-materi yang ada, sumber belajar siswa atau referensi siswa menjadi minim jika hanya menggunakan sumber belajar yang hanya terfokus pada LKS saja, selain itu penggunaan media pembelajaran belum digunakan secara maksimal. Serta metode yang dipakai juga masih menerapkan sebuah metode konvensional yaitu ceramah dalam pembelajaran, meskipun kurikulum yang digunakan di SMPN 2 Kademangan sudah menggunakan kurikulum 13. Karena pembelajaran tatap muka masih dilakukan 50% maka untuk sebagian pembelajaran secara online, guru menggunakan grup *WhatsApp* sebagai medianya, dan untuk penyampaian materi guru memberikan beberapa teks dan soal-soal yang harus dikerjakan siswa sebagai tugas harian.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Rizqon Halal Syah Aji, *Dampak Covid-19 pada pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan dan Proses Pembelajaran*. Jurnal Sosial dan Budaya Syar'i FSH UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta Vol.7 No.5, 2020. hal 3

<sup>8</sup> Observasi kegiatan pembelajaran, Pada tanggal 30 maret dan 17 september 2021 di SMPN 2 Kademangan.

Selain itu, dari hasil wawancara yang dilaksanakan peneliti kepada salah satu guru pengampu mata pelajaran IPS di SMPN 2 Kademangan yang bernama Ibu Sukatmiasih beliau mengungkapkan bahwa permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran IPS yaitu cara penyampaian materinya, banyak siswa yang kurang memperhatikan dan disini guru sering menggunakan metode ceramah karena mudah diterapkan dan cepat dalam menyampaikan materi dan materi yang harus dikejar, selain itu kurangnya fasilitas dari sekolah seperti LCD proyektor, penggunaan LCD harus dilakukan secara bergantian dan terjadwal membuat pembelajaran IPS kurang efektif.<sup>9</sup>

Penggunaan metode konvensional yaitu berupa ceramah masih banyak diterapkan di sekolah, Dwi Astuti Wahyu Nurhayati dalam IJOLTL, Vol. 3, No. 1 mengatakan bahwa:

*“Conventional method usually makes students bored because the method is monotonous and the students are passive, the interaction among them becomes dull, so it makes the learners get bored”*.<sup>10</sup>

Pernyataan di atas dijelaskan bahwa penggunaan metode yang konvensional salah satunya yaitu ceramah yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk penyampaian materi sudah dikatakan kurang efektif lagi karena pembelajaran yang terjadi akan cenderung monoton dan membosankan sehingga membuat pembelajaran kurang aktif dan cenderung pasif. Banyak peserta didik lebih memilih berbincang-bincang saat pembelajaran, dan semangat dalam siswa kurang sehingga siswa menjadi mengantuk karena kurang berminat untuk pembelajaran IPS. Kegiatan tersebut menimbulkan peserta didik kurang memahami atau sulit memahami materi yang ada. Maka, dapat dikatakan penggunaan metode ceramah kurang efektif dilakukan. Seperti yang kita ketahui juga bahwa generasi milenial sekarang akan lebih tertarik pada suatu media pembelajaran yang lebih modern atau terbaru yang mana menjadikan siswa menjadi lebih tertarik serta lebih termotivasi

---

<sup>9</sup> Wawancara bersama narasumber Ibu Sukatmiasih, guru IPS SMPN 2 Kademangan tanggal 29 Maret 2021

<sup>10</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Effectiveness of Summarizing in Teaching Reading Comprehension for EFL Students*, IJOLTL, Vol 3, No. 1, 2018, hal 33-50.

untuk memulai dan saat pembelajaran, perlunya suatu dorongan yang baik juga diperlukan, baik dari dalam individu sendiri maupun dari luar individu untuk membuat siswa tertarik dalam mempelajari materi dengan baik. Maka dari permasalahan tersebut diperlukannya adanya pengembangan media yang lebih menarik serta inovatif yang dapat menjadikan peserta didik lebih termotivasi untuk pembelajaran khususnya pembelajaran IPS.

Banyak strategi atau cara yang dapat diambil untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam pembelajaran, tentunya yang lebih kreatif sehingga siswa menjadi lebih terdorong untuk berlangsungnya pembelajaran IPS. Penggunaan media pembelajaran ini dapat menunjang jalannya pembelajaran, meningkatkan pemahaman peserta didik serta penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat menambah ketertarikan sendiri bagi siswa. Dwi Astuti Wahyu Nurhayati dalam DINAMIKA ILMU, Vol. 14. No. 2 juga menyatakan bahwa:

*“Picture series is one of the media which is used in reading class. It is one way for the students to dig up their creativity in using media and improve their reading comprehension”*.<sup>11</sup>

Pernyataan di atas dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran sendiri berupa seri bergambar sangat menarik sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam membaca serta mampu meningkatkan pemahaman bacaan pada siswa. Selain itu salah satu pengembangan media yang bisa menjadikan siswa terdorong atau termotivasi serta tertarik untuk pembelajaran IPS yang dapat dipakai guru dan siswa yaitu media pembelajaran berupa video animasi infografis *stop motion*, media pembelajaran ini berupa media audiovisual. Peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berupa animasi *stop motion*. Animasi *stop motion* ini merupakan gerakan atau sebuah manipulasi pada suatu objek 3D maupun 2D yang dibuat, yang mana diambil secara *frame-per-frame*, dan penggunaan tekniknya sebenarnya sama dengan teknik pembuatan animasi lainnya perbedaannya proses kejadian *frame-per-frame* dengan menggunakan teknik animasi objek yang

---

<sup>11</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Using Picture Series to Inspire Reading Comprehension for The Second Semester Students of English Departement od IAIN Tulungagung*, Dinamika Ilmu Vol. 14. No. 2, 2014, hal 176-189.

dihasilkan dengan cara mengambil *frame-per-frame*, sehingga memerlukan *frame* yang cukup banyak.<sup>12</sup> Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran berupa animasi infografis *stop motion* ini akan lebih efektif dalam membangun motivasi belajar dalam diripeserta didik serta menunjang tujuan proses pembelajaran itu sendiri, karena penggunaan audio, visual, musik, animasi yang disajikan pada media membuat siswa lebih tertarik untuk memulai pembelajaran, dengan pengembangan sebuah media berupa animasi infografis *stop motion* ini nanti bisa menumbuhkan semangat, antusias serta motivasi pembelajaran IPS yang mana banyak peserta didik sekarang ini menganggap pelajaran IPS membosankan dan kurang menarik. Melalui video pembelajaran yang menarik dan inovatif dapat mengatasi adanya pemahaman siswa yang kurang terhadap materi dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif.<sup>13</sup>

Penelitian dilakukan oleh Azizah (2019), mengemukakan bahwa penggunaan media *stop motion* terbukti adanya kelayakan pada media *stop motion* dengan validasi ahli media dan desain mencapai 82% dengan kualifikasi baik serta uji coba kelompok besar dan kelompok kecil, sehingga media pembelajaran *stop motion* berbasis *inquiry* efektif digunakan pada mata pelajaran sejarah.<sup>14</sup> Penelitian lain dilakukan oleh Sri Maryantidan Dede Trie Kurniawan (2017), mengemukakan bahwa dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran berupa *stop motion* dapat membantu proses belajar diluar atau sebagai bahan ajar mandiri.<sup>15</sup>

Adapun penelitian serupa yang dilakukan oleh Widya Qamariah, Entin dan Yokhebed (2017), mengemukakan terkait hasil kelayakan animasi *stop motion* dalam praktik pembuatan sebuah *cake* pepaya yang dilakukan dengan validasi ahli materi dengan skor 3,64 dan ahli media dengan skor 3,75 dengan artian valid, dikatakannya bahwa animasi *stop motion* yang dihasilkan memiliki kelayakan yang

---

<sup>12</sup> Ristagama Lailatur Rahmah, *Penciptaan Karya Animasi Stop Motion “Kobaran Semangat Bung Tomo*, Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Vol 2 No 2, 2014, hal 129-136

<sup>13</sup> Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *The Progress of the First Semester Students in Listening Skill*, *Lingua Scientia*, Vol 2, No. 1, 2010, hal 13-21

<sup>14</sup> Azizah, *Pengembangan Media Pembelajaran Stop Mtion Berbasis Inquiry Menggunakan Model Borg And Gall.*, (Jember: Skripsi Tidak diterbitkan, 2019)

<sup>15</sup> Sri Maryanti dan Dede Trie Kurniawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Apliskasi Picpac*.Jurnal Progam Studi Pendidikan Biologi, Vol. 8 No. 1, 2017. hal 26-33

tergolong baik sehingga bisa dipakai untuk sarana dalam penyampaian materi dalam pembelajaran kelas X SMA/MA.<sup>16</sup> Penelitian lain dilaksanakan oleh Angga Haditya (2018), mengemukakan bahwa hasil penelitiannya pada responden yaitu siswa SMKN 7 Surabaya sejumlah 41 orang dan 38 orang siswa perolehan belajar dengan prosentase sebesar 89,19%, sehingga dikatakan penggunaan video *stop motion* dapat meningkatkan proses pembelajaran dan nilai siswa meningkat dari KKM.<sup>17</sup> Studi-studi tersebut hanya menganalisis terkait pengaruh penggunaan media infografis saja, peneliti mengembangkan sebuah media untuk pembelajaran yaitu berupa video animasi infografis *stop motion*, media ini sendiri dibuat dengan menggunakan teknik animasi *stop motion* dan pembuatakan gerakan animasi yang banyak digunakan oleh peneliti lain masih menggunakan kamera atau pengambilan gambar masih secara manual, peneliti menggunakan komputer dalam desain animasinya tetapi tetap menggunakan teknik *stop motion* atau teknik pengambilan *frame-per-frame*, penggunaan media berupa video animasi *stop motion*.

Berdasarkan data diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Animasi Infografis *Stop Motion* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Mobilitas Sosial Kelas VIII di SMPN 2 Kademangan”.

## **B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah**

1. Identifikasi masalah yang ditemukan dalam latar belakang pada penelitian ini yaitu:
  - a. Kurangnya pengembangan pada media yang digunakankan untuk menunjang dalam penyampaian materi yang masih bersifat abstrak. Untuk menunjang berlangsungnya sebuah pembelajaran maka penelitian pengembangan ini dilakukan.<sup>18</sup> Penelitian media pembelajaran ini bertujuan untuk

---

<sup>16</sup> Widya Qamariah, Entin Daningsih dan Yokhebed, *Kelayakan Animasi Stop Motion Pembuatan Cake Pepaya Submateri Perantumbuhan Dibidang Ekonomi*, Jurnal Pendidikan Informatika, Vol. 6, No. 2, 2017, hal. 273.

<sup>17</sup> Angga Aaditya, *Meningkatkan Keterampilan Pemasangan Batu Bata Siswa Kelas X Teknik Konstruksi Batu Siswa Kelas X Teknik Konstruksi Batu Snmk N 7 Surabaya Melalui Media Video Stop Motion Beserta Handout*, Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan Vol. 1, No. 1 2018, hal. 38

<sup>18</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 407



mengembangkan sebuah kurikulum yang sudah ada sehingga bisa tercapai tujuan dalam pembelajaran tersebut, selain itu diharapkan dapat membuat keprofesionalan guru meningkat dan mampu memberikan kontribusi yang baik dalam pembelajaran.

- b. Terdapat kekurangan dalam penggunaan sebuah media pembelajaran yang lebih inovatif. Animasi infografis *stop motion* merupakan sebuah media informasi dengan teknik teknik gambar tetap yang disusun secara berurutan dengan pengambilan gambar satu per satu, sebuah animasi rame berhenti dimana teknik dalam animasi ini untuk membuat sebuah objek terlihat seolah-olah bergerak sendiri, dimanipulasi sedemikian agar terlihat bergerak sendiri membuat sebuah ilusi gerakan saat frame di gabungkan secara berurutan dan berkesinambungan.<sup>19</sup>
  - c. Kurangnya motivasi belajar dalam diri siswa sehingga semangat siswa kurang. Motivasi belajar merupakan proses yang memunculkan suatu dorongan kekuatan, menunjukkan serta untuk mempertahankan sebuah perilaku sehingga individu tersebut memiliki arah dan kekuatan energi yang bisa dipertahankan.<sup>20</sup>
2. Setelah dilakukanya identifikasi masalah, maka peneliti membatasi penelitian sebagai fokus penelitian yaitu :
- a. Pada penelitian ini ruang lingkup yang diambil yaitu pada pengembangan media pembelajaran IPS berupa animasi infografis *stop motion*.
  - b. Bahasan media animasi infografis *stop motion* berfokus pada materi mobilitas sosial kelas VIII
  - c. Penelitian dilakukan di SMPN 2 Kademangan

### **C. Rumusan Masalah**

Dari hasil batasan masalah yang telah dijelaskan tersebut oleh karena itu penelitian yang dilakukan memperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

---

<sup>19</sup> Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam pendidikan*, (Bandung: ALFABETA, 2012), hal 327

<sup>20</sup> John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan Edisi 3 Buku 2*, terj. Diana Angelica, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), hal 159

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran IPS berbasis animasi infografis *stop motion* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi mobilitas sosial kelas VIII di SMPN 2 Kademangan?
2. Bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan media pembelajaran IPS berbasis animasi infografis *stop motion* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi mobilitas sosial kelas VIII di SMPN 2 Kademangan?
3. Bagaimana implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis animasi infografis *stop motion* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi mobilitas sosial kelas VIII di SMPN 2 Kademangan?

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

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis animasi infografis *stop motion* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi mobilitas sosial kelas VIII di SMPN 2 Kademangan
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan media pembelajaran IPS berbasis animasi infografis *stop motion* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi mobilitas sosial kelas VIII di SMPN 2 Kademangan
3. Untuk mengetahui implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis animasi infografis *stop motion* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi mobilitas sosial kelas VIII di SMPN 2 Kademangan.

#### **E. Spesifikasi produk**

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yaitu berupa video pembelajaran animasi infografis *stop motion* pada materi mobilitas sosial untuk siswa kelas VIII, berikut spesifikasi produk yang dihasilkan:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan telah disesuaikan pada materi pembelajaran IPS kelas VIII SMP/MTs
2. Terdapat Kompetensi dasar dan indikator yang juga disesuaikan dengan materi yang ada dengan diperingkas isinya pada media.
3. Media pembelajaran berupa file berformat MP4

4. Media pembelajaran dapat dipakai saat pembelajaran berlangsung di kelas maupun secara mandiri
5. Media dapat digunakan untuk bahan ajar secara *online* dengan cara membagikan di grup *Whatsapp*, *Youtube* dan lainnya.
6. Sasaran produk untuk peserta didik kelas VIII dengan memainkan teks, gambar, gerak dengan materi mobilitas sosial.
7. Media ini juga dapat digunakan baik secara *online* maupun *offline*.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

##### **a. Secara Teoritis**

Adanya media yang dihasilkan berupa animasi infografis *stop motion* dapat membantu dalam memperjelas materi yang sifatnya masih abstrak dan dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

##### **b. Secara Praktis**

###### **a. Bagi penulis**

Dapat menambah pengetahuan peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran IPS.

###### **b. Bagi Lembaga Pendidikan**

###### **1) Bagi kepala SMPN 2 Kademangan**

Penelitian ini dapat dipakai oleh lembaga untuk acuan dalam meningkatkan kualitas dari pembelajaran yang ada di SMPN 2 Kademangan menjadi lebih baik.

###### **2) Bagi Guru SMPN 2 Kademangan**

Penelitian ini dapat dipakai sebagai sarana referensi atau inovasi guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran atau menyampaikan materi pembelajaran khususnya pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk lebih inovatif dan membuat siswa menjadi lebih mudah memahami isi dari materi yang ada.

###### **3) Bagi siswa**

Memudahkan proses pembelajaran, memotivasi siswa dalam meningkatkan semangat untuk belajar melalui media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian yaitu animasi infografis *stop motion*.

4) Bagi peneliti berikutnya

Dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan penelitian lain atau dapat dikembangkan untuk lebih lanjut dan dapat dijadikan referensi terhadap penelitian yang sejenis.

**G. Asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan**

1. Asumsi pengembangan

- a. Media pembelajaran yang ada merupakan salah satu mata pelajaran kelas VIII yakni IPS.
- b. Media mampu meningkatkan motivasi siswa terkait materi yang ada
- c. Media mampu menimbulkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi
- d. Media dapat menambah antusias membaca siswa
- e. Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada.
- f. Media dapat dipakai berkali-kali serta inovatif untuk pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Keterbatasan pemahaman dan penguasaan dalam materi
- b. Keterbatasan dalam pengembangan materi
- c. Materi yang digunakan dalam media secara garis besar saja.
- d. Keterbatasan jumlah ahli dalam pengujian produk.

**H. Penegasan Istilah**

1. Secara Konseptual

a. Pengembangan

Pengembangan merupakan kajian secara sistematis yang berguna untuk memperdalam suatu yang dikaji, memperluas suatu materi, dan menyempurnakan sesuatu yang sudah ada, sehingga produk dapat menjadikan produk yang baik dan lebih maksimal digunakan.<sup>21</sup>

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat komunikasi yang dipakai dalam menyalurkan sebuah informasi dari sumber ke siswa yang dilakukan secara terencana dan sistematis sehingga memunculkan suasana pembelajaran yang lebih kondusif sehingga penerima dapat melakukan

---

<sup>21</sup> Sugiyono, hal. 407.

pembelajaran secara efisien dan efektif.<sup>22</sup> Sehingga pemilihan media pembelajaran ini penting diperhatikan agar tujuan dari pembelajaran sendiri dapat tercapai dengan baik.

c. Animasi Infografis *Stop Motion*

Infografis disini sendiri yaitu sebuah representasi secara visual berupa grafis dalam menyampaikan informasi, data atau pengetahuan dimaksudkan untuk menyajikan sebuah informasi secara penuh, cepat serta jelas. Animasi *stop motion* disebut juga sebagai sebuah animasi rame berhenti dimana menggunakan teknik dengan membuat sebuah objek terlihat seolah-olah bergerak sendiri, baik 3D maupun 2D dengan memanipulasi sehingga terlihat bergerak sendiri membuat sebuah ilusi gerakan saat frame di gabungan secara berurutan dan berkesinambungan. Jadi, animasi infografis *stop motion* merupakan sebuah produk yang menghasilkan sebuah informasi atau data pengetahuan yang cara pembuatannya dengan teknik *frame-per-frame* sehingga menghasilkan sebuah animasi bergerak atau berupa media audiovisual.

d. Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan kekuatan atau energi, sebuah dorongan, kebutuhan, sebuah semangat yang tinggi atau sebuah tekanan yang mampu mendorong peserta didik atau seseorang bahkan sekelompok orang untuk mencapai tujuan yang ingin dikehendakinya.<sup>23</sup> Motivasi belajar ini merupakan kekuatan yang mampu mengeluarkan tingkat kemauanya untuk melakukan suatu kegiatan pembelajaran dengan baik.

e. Mobilitas Sosial

Mobilitas sosial merupakan suatu perpindahan seseorang berupa posisi atau status sosial seseorang dari suatu kelas sosial ke kelas sosial lainya baik mengalami ssebuah kenaikan maupun penurunan status sosialnya di dalam masyarakat.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Hamzah, Nina Lamatenggo. *Teknologi Komunikasi &Informasi Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), hal 122

<sup>23</sup> Damin, Sudarman, *Inovasi Pendidikan*. (Bandung: Pustaka Setia, 2004), hal 2.

<sup>24</sup> J Dwi, Narwoko dan Bagong Suyanto, *Sosiologi:Teks Pengantar dan Terapan*. (Jakarta: Prenanda, Media Grup, 2004)

## 2. Secara Operasional

- a. Media berupa produk media pembelajaran audiovisual berbasis animasi infografis *stop motion*, media ini digunakan dan diujikan untuk peserta didik dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
- b. Motivasi belajar disini dengan tujuan mampu memberikan dorongan kepada siswa dalam menggapai tujuan dari pembelajaran sendiri, menjadikan peserta didik lebih semangat serta pembelajaran akan lebih menyenangkan dan materi yang disalurkan dapat dipahami oleh siswa.

## I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini memiliki maksud untuk memudahkan pembaca dalam memahami maksud dan isi pembahasan dalam penelitian ini. Berikut sistematika penulisan dalam skripsi yang terbagi menjadi 3 bagian yaitu sebagai berikut :

### 1. Bagian awal

Bagian awal dari skripsi : halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran.

### 2. Bagian Inti

BAB I pendahuluan, terdiri dari: latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan, penegasan istilah dan sistematika penulisan.

BAB II landasan teori, terdiri dari: deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir dan hipotesis

BAB III metode penelitian, terdiri dari: metode penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk.

BAB IV hasil penelitian dan pembahasan, terdiri dari: deskripsi data dan pembahasan.

BAB V penutup, terdiri dari : kesimpulan dan saran

### 3. Bagian akhir

Bagian akhir dari skripsi ini meliputi: daftar rujukan dan lampiran-lampiran mengenai penelitian pengembangan.