

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam pembentukan sumber daya manusia yang berpendidikan, inovatif, dan berdaya saing. Pendidikan adalah usaha terencana yang bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan potensi individu agar dapat berfungsi secara optimal dalam masyarakat. Evolusi paradigma pendidikan dari pendekatan tradisional menuju metode yang lebih progresif dan inklusif mendorong pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih relevan dengan tuntutan zaman. Pendidikan kini tidak hanya berfokus pada *transfer* pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan, pemikiran kritis, dan pemberdayaan siswa. Aspek penting dalam proses pendidikan adalah kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran *sains* seperti biologi. Topik yang menjadi fokus utama dalam kurikulum biologi adalah sistem gerak manusia.

Sistem gerak manusia mencakup pemahaman tentang struktur, fungsi, dan interaksi organ-organ yang terlibat dalam gerak tubuh, pada pembelajaran materi tersebut diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal (Zakiyah dan Utami, 2023; Fariah, et al, 2024). Dalam konteks pembelajaran sistem gerak manusia, penting untuk mempertimbangkan pendekatan simultan dan parsial. Pendekatan simultan mengacu pada penggunaan berbagai jenis media pembelajaran secara bersamaan untuk meningkatkan pemahaman siswa (Sulistyo,

et al., 2022). Di sisi lain, pendekatan parsial fokus pada penggunaan media pembelajaran secara bertahap, dimulai dari konsep dasar hingga kompleksitas yang lebih tinggi, sehingga siswa dapat membangun pemahaman secara bertahap dan terstruktur (Irowati, 2017). Kedua pendekatan ini memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran sistem gerak manusia khususnya pada motivasi belajar siswa. Motivasi yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi secara maksimal dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat berimplikasi terhadap pencapaian hasil belajar mereka. Namun, dalam konteks pendidikan biologi, terdapat tantangan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Faktor seperti kompleksitas materi, kurangnya keterlibatan siswa, dan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dapat menjadi hambatan, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi keefektifan media pembelajaran dan strategi motivasi dalam konteks pembelajaran sistem gerak manusia. Berdasarkan kenyataan tersebut, dapat dijelaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang memadukan penggunaan media pembelajaran yang menarik dengan strategi motivasi yang efektif sangatlah penting dalam konteks pembelajaran sistem gerak manusia. Kompleksitas materi yang terkait dengan sistem gerak manusia memerlukan pendekatan yang memudahkan pemahaman dan meningkatkan minat siswa terhadap materi tersebut (Pratama, 2022 ; Suliati, 2024).

Penggunaan media pembelajaran dalam konteks pembelajaran sistem gerak manusia adalah untuk membentuk interaksi yang lebih baik antara pelajar dan pengajar. Media pembelajaran berperan penting dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk memahami konsep tersebut dengan lebih baik. Setiap individu

membutuhkan media pembelajaran yang sesuai agar pemahaman mereka terhadap sistem gerak manusia menjadi lebih mendalam, dalam hal ini video dan gambar merupakan sarana yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan media tersebut, siswa dapat lebih mudah memahami konsep gerak manusia secara langsung. Media pembelajaran bisa dinilai berdasarkan keefektifan perangkat tersebut sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembahasan sistem gerak manusia, hal ini karena video dan gambar dimungkinkan siswa untuk melihat gerakan manusia yang diimplementasikan secara nyata, sehingga memudahkan pemahaman mereka, dengan demikian penggunaan media pembelajaran menjadi suatu keharusan dalam pembelajaran sistem gerak manusia agar siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan mendalam (Syahputri, et al., 2020 ; Arumisore, et al., 2017).

Media belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sangat beragam dan selalu mengalami pengembangan dari yang hanya berupa media cetak hingga berupa multimedia. Media pembelajaran yang efektif diterapkan untuk pembelajaran salah satunya yaitu *motion graphic*. *Motion graphic* merupakan bentuk animasi yang dikoreografikan bersama menggunakan berbagai macam efek. Animasi ini dibentuk untuk menghasilkan rekaman yang menarik dalam menampilkan dan mempelajari tata bahasa. Hasil yang ingin dicapai adalah agar dapat menjadi ekspresif dan menarik. Animasi ini akan memberikan pengalaman atau aktivitas belajar untuk menunjang proses pembelajaran sehingga siswa secara mandiri mampu mencapai tujuan belajar yang spesifik (Nawawi, 2020 ; Pratama, 2022).

Perkembangan yang pesat di bidang teknologi dan informasi memberikan

efek positif di bidang Pendidikan, salah satunya dapat digunakan untuk merancang bahan ajar yang lebih efisien, baik, dan menarik. Bahan ajar yang lebih menarik diharapkan dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa menjadi lebih baik. Motivasi belajar siswa merupakan keadaan seseorang dengan memiliki hasrat atau dorongan dalam diri untuk dapat mengubah perilaku menjadi lebih baik melalui serangkaian pengalaman dalam proses belajar untuk dapat menguasai tujuan pembelajaran. Motivasi dalam belajar dapat mengarahkan kegiatan belajar secara benar dan mendapat dorongan positif dalam kegiatan belajar. Hal ini dilakukan untuk memberikan semangat bagi peserta didik untuk terus belajar. Motivasi dalam belajar. Motivasi ini dapat berasal dari lingkungan sekitar dan dari diri sendiri dengan menciptakan lingkungan yang lebih menarik melalui penerapan bahan ajar yang tepat maka motivasi belajar siswa diharapkan dapat meningkat, berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa motivasi juga erat kaitannya dengan hasil belajar di mana motivasi belajar menyebabkan siswa akan mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik sehingga lebih mudah memahami suatu materi dengan begitu hasil belajar pun dapat ditingkatkan (Rahman, 2022 ; Harefa, et al., 2022).

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media audio visual (video) sudah lebih dikembangkan yaitu dapat dibuat dalam bentuk video animasi interaktif (*motion graphic*), di mana secara esensial, *motion graphic* memanfaatkan prinsip animasi untuk memberikan kehidupan pada objek statis, menciptakan pergerakan yang mengesankan. Teknik ini dapat digunakan dalam berbagai proyek kreatif, termasuk iklan, video musik, presentasi bisnis, promosi produk, bahkan dalam produksi film. Keunggulan *motion graphic* terletak pada kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara kompleks dengan cara yang lebih menarik

dan mudah dipahami, hal ini menjadikannya sebagai alat yang efektif dalam mengomunikasikan ide-ide kompleks dengan daya tarik visual. Penelitian ini, fokus utama adalah untuk membantu peserta didik dalam memahami materi kompleks struktur tulang lewat animasi *motion graphic*. Dalam konteks media digital, *motion graphic* tidak hanya menjadi tren, tetapi juga suatu keharusan. Penggunaan grafika bergerak dapat memperkaya pengalaman pengguna, menciptakan narasi yang lebih kuat, dan meningkatkan daya ingat (Viisanen, et al., 2019 ; Saputri dan Saifuddin, 2022). Kombinasi desain yang estetik dan animasi yang canggih, *motion graphic* memberikan ruang kreatif untuk menyampaikan pesan dengan cara yang lebih dinamis dan menarik. *Motion graphic* dapat diaplikasikan untuk menjelaskan konsep anatomi tulang dari dimensi dua menjadi pengalaman tiga dimensi yang menarik dengan menggunakan animasi, pergerakan, dan efek visual, *motion graphic* mampu memperlihatkan tulang-tulang saling berinteraksi, tumbuh, dan berubah seiring waktu. Keunggulan tersebut diharapkan media pembelajaran ini dapat mempengaruhi motivasi serta hasil belajar siswa khususnya pada materi sistem gerak pada manusia agar lebih mudah dicerna, dalam pemahaman konsepnya. Kenyataan tersebut dapat dijelaskan bahwa penggunaan *motion graphic* dalam menjelaskan konsep anatomi tulang adalah untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Animasi, pergerakan, dan efek visual, *motion graphic* mampu mengubah pemahaman dari dimensi dua menjadi pengalaman tiga dimensi yang lebih mendalam, melalui visualisasi ini, siswa dapat melihat bagaimana tulang-tulang saling berinteraksi, tumbuh, dan berubah seiring waktu dengan lebih jelas (Suwastika, 2018 ; Haryadi dan Al Khansa., 2021).

Studi pendahuluan di SMA Negeri 1 Bangli kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik, namun terbatasnya sumber belajar yang dapat diakses peserta didik menyebabkan kurangnya motivasi dan hasil belajar siswa, hal tersebut dilihat dari hasil ulangan harian biologi kelas X di SMA Negeri 1 Bangli pada materi sistem gerak pada manusia sebelum diadakannya tes belajar < nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)). Rata-rata hasil ulangan dari 30 subjek yang diteliti sebesar 62,55 dengan KKM 70. Diketahui dari 30 subjek yang diteliti hanya terdapat 6 orang atau sebesar 16,66 % peserta didik yang mendapat nilai ulangan di atas nilai ketuntasan, 4 orang (6,66 %) yang memperoleh nilai yang sesuai dengan nilai ketuntasan dan 20 orang (77,66%) yang memperoleh nilai di bawah nilai ketuntasan. Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan untuk mengevaluasi keefektifan pembelajaran biologi, khususnya pada materi sistem gerak manusia, meskipun kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik, hasil studi menunjukkan bahwa terdapat kendala yang penting terkait ketersediaan sumber belajar yang memadai bagi peserta didik. Kendala ini menyebabkan kurangnya motivasi dan hasil belajar yang memuaskan di antara siswa sehingga penting untuk dilakukan penelitian lebih lanjut menyikapi adanya permasalahan tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah dilakukan studi pendahuluan teridentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Kurangnya inovasi pada media belajar yang diterapkan dinilai berdasarkan motivasi belajar dilihat dari hasil tes hanya sebesar 16,66% siswa yang mendapat nilai tes diatas ketuntasan pada pelajaran biologi, materi sistem gerak.

2. Rendahnya hasil belajar siswa dilihat dari hasil ulangan hariannya sebelum diadakan tes remedial yang masih berada di bawah nilai ketuntasan, data hasil tes mata Pelajaran biologi, materi sistem gerak 62,55 dengan nilai KKM 70.
3. Rendahnya rasa keingintahuan siswa mengenai materi pelajaran biologi sistem gerak pada manusia dinilai berdasarkan ketertarikan dan konsentrasi selama pembelajaran dibuktikan dengan jumlah siswa mendapatkan nilai dibawah nilai ketuntasan sebanyak 20 orang (77,7%).
4. Rendahnya motivasi siswa yang dinilai berdasarkan tingkat partisipasi dalam kegiatan belajar, respons terhadap materi pelajaran, dan keinginan dengan kuesioner motivasi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5. Rendahnya konsentrasi siswa pada proses pembelajaran yang dinilai berdasarkan tingkat distraksi, frekuensi gangguan, dan keaktifan dalam mengikuti pelajaran.
6. Rendahnya kemampuan siswa dalam mempelajari media pembelajaran yang dinilai berdasarkan tingkat pemahaman terhadap instruksi, dan hasil evaluasi terhadap penguasaan materi yang disampaikan melalui media tersebut.
7. Belum dilakukan penilaian terhadap motivasi belajar siswa sebagai implikasi dari penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan komunikatif.
8. Belum dilakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa sebagai implikasi dari penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan komunikatif.
9. Belum dilakukan penilaian terhadap simultansi antara motivasi dan hasil

belajar sebagai implikasi dari penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan komunikatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Bertolak dari identifikasi masalah di atas, dibatasi masalah yang hendak dikaji dalam penelitian ini yaitu : (1) penilaian terhadap motivasi belajar siswa belum dilakukan sebagai implikasi dari penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan komunikatif belum terlaksana. Ini mencakup evaluasi terhadap tingkat partisipasi siswa, respons terhadap materi pelajaran, dan keinginan untuk mencapai tujuan pembelajaran setelah penerapan media pembelajaran yang inovatif dan komunikatif, (2) penilaian terhadap hasil belajar siswa belum dilakukan sebagai implikasi dari penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan komunikatif belum terlaksana. Ini mencakup evaluasi terhadap penguasaan materi, keterampilan yang diperoleh, dan pencapaian tujuan pembelajaran oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan komunikatif, (3) simultansi antara motivasi dan hasil belajar siswa belum dievaluasi sebagai implikasi dari penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan komunikatif belum terlaksana. Ini mencakup pengkajian terhadap hubungan antara tingkat motivasi belajar siswa dengan pencapaian hasil belajar setelah menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan komunikatif. Pembatasan masalah tersebut didasari karena kompleksnya masalah pendidikan yang terjadi dan hal tersebut merupakan masalah krusial yang terdapat di SMA Negeri 1 Bangli terutama yang difokuskan pada materi sistem gerak.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dapat dibuat rumusan masalah sebagai

berikut.

1. Apakah penggunaan media pembelajaran *motion graphic* mengakibatkan perbedaan motivasi belajar siswa pada materi sistem gerak kelas XI?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran *motion graphic* mengakibatkan perbedaan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem gerak kelas XI?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran *motion graphic* mengakibatkan perbedaan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa secara simultan pada materi sistem gerak kelas XI?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui penggunaan media pembelajaran *motion graphic* mengakibatkan perbedaan motivasi belajar siswa pada materi sistem gerak kelas XI.
2. Mengetahui penggunaan media pembelajaran *motion graphic* mengakibatkan perbedaan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem gerak kelas XI.
3. Mengetahui penggunaan media pembelajaran *motion graphic* mengakibatkan perbedaan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa secara simultan pada materi sistem gerak kelas XI.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian yang dilakukan sebagai berikut.

1. Bagi akademisi dimanfaatkan sebagai dasar untuk pengembangan

kurikulum dan pembelajaran yang lebih baik, serta untuk memperluas pengetahuan dalam bidang tertentu melalui penelitian lebih lanjut.

2. Bagi peneliti lain dimanfaatkan sebagai landasan untuk memperluas pengetahuan dan menyelidiki implikasi yang lebih dalam dalam bidang studi yang sama atau terkait. Teori dapat menjadi titik awal untuk penelitian lebih lanjut atau untuk mengembangkan model-model baru.
3. Bagi dinas terkait dimanfaatkan sebagai panduan untuk merancang kebijakan dan program yang lebih efektif dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, kesehatan, atau sosial. Teori-teori ini dapat membantu dalam pemahaman lebih baik tentang masalah-masalah yang dihadapi dan menciptakan solusi yang lebih berbasis bukti.
4. Bagi siswa dimanfaatkan sebagai bahan pelajaran yang memperkaya pemahaman mereka tentang suatu subjek atau fenomena tertentu. Teori-teori ini membantu mereka memahami dasar-dasar konsep yang diajarkan dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis.
5. Bagi guru dan kepala sekolah dimanfaatkan sebagai pedoman untuk merancang strategi pengajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Teori-teori ini juga dapat membantu dalam mengelola sekolah secara lebih efisien dan meningkatkan kualitas secara keseluruhan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Bagi pendidik, dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas yang bertujuan untuk menciptakan kelas yang kondusif dan materi

yang disampaikan mudah dipahami serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan interaksi sosial lebih banyak antar sesama sehingga pemahaman konsep, hasil belajar kognitif, dan sikap sosial pada peserta didik menjadi meningkat serta memiliki antusias yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran.

2. Bagi peserta didik, dapat diimplementasikan dalam mengkonstruksi kognitifnya, mengatasi kesulitan dalam belajar, meningkatkan pemahaman konsep peserta didik terhadap materi dalam pembelajaran, meningkatkan tanggung jawab dan rasa peduli terhadap sesama.
3. Bagi pihak sekolah, dapat diimplementasikan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran yang ada di lingkungan sekolah.
4. Bagi dinas pendidikan Kabupaten Bangli, dapat diimplementasikan dalam pembuatan kebijakan tentang penerapan pembelajaran yang tidak membosankan dan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif dan sikap sosial peserta didik se-Kabupaten Bangli.
5. Bagi masyarakat khususnya masyarakat (orang tua peserta didik), dapat diimplementasikan dalam mendukung proses pendidikan anaknya dan memberikan contoh saling tolong-menolong kepada anaknya.