

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perubahan dunia saat ini telah memasuki abad ke 21 dan revolusi industri 4.0 dimana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang begitu pesat dan menjadi basis dalam kehidupan manusia, sehingga menuntut manusia untuk mengembangkan kemampuan agar dapat menghadapi tantangan dan persaingan global. Salahsatu upaya untuk menghadapi tantangan yang besar tersebut adalah menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas melalui pendidikan.

Adapun hubungan dunia pendidikan dengan revolusi industri 4.0 adalah dunia pendidikan dituntut harus mengikuti perkembangan teknologi serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran. Dengan memahami bagaimana teknologi maka dapat membantu memfasilitasi proses pembelajaran sehingga mereka dapat merancang proses pembelajaran yang efektif. (Rose, Meyer &Strangman,2002)

Selain itu, diharapkan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pola pikir pembelajaran dapat bergeser dari berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered*). Kemajuan teknologi memberikan kemudahan dalam melakukan dan mengembangkan teknik pembelajaran yang inovatif sehingga akan menghasilkan

keluaran yang baik dan berkualitas. Selain itu peserta didik akan menjadi individu yang memiliki kecakapan berpikir dan kecakapan belajar (*thinking and learning skills*)

Untuk mewujudkan keberhasilan peningkatan pendidikan harus melakukan upaya dari berbagai sisi yakni memperhatikan seluruh komponen yang berperan penting seperti peningkatan kualitas guru, kurikulum, sarana dan prasarana, manajemen sekolah dan partisipasi masyarakat. Salahsatu komponen penting yang harus diperbaiki adalah kualitas guru, guru dituntut untuk bisa mengembangkan kecerdasan intelektual serta pengembangan keterampilan anak. Selain itu guru juga diharapkan mampu fasilitator dan pembimbing dalam kelas, dan guru diharapkan mampu menyajikan materi pelajaran dengan kreatif, menggunakan media pembelajaran serta mengadakan evaluasi yang tepat untuk mencapai hasil belajar.

Reigeluth (1983:20) menyatakan bahwa hasil belajar secara umum dapat dikategorikan menjadi 3 indikator, yakni 1) Efektivitas pembelajaran yang biasanya diukur dari tingkat keberhasilan (prestasi) siswa dari berbagai sudut, 2) Efisien pembelajaran yang biasanya diukur waktu belajar atau biaya pembelajaran, dan 3) Daya tarik pembelajaran yang biasanya diukur dari tendensi siswa ingin belajar secara terus menerus.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMAN 1 Kualuh Selatan di kelas XI IPS-2, proses pembelajaran ekonomi yang dilaksanakan pada saat ini belum memenuhi harapan. Peneliti menemukan berbagai permasalahan yang menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif yaitu pada saat proses belajar mengajar guru cenderung bersifat konvensional seperti ceramah, tanya

jawab dan pemberian tugas, guru hanya berfokus pada buku ketika menerangkan pelajaran sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kemudian peserta didik terlihat pasif dan hanya berperan sebagai pendengar saja, bahkan ketika guru mencoba mengajukan pertanyaan kecil peserta didik hanya menjawab seadanya saja sesuai buku teks dan sebagian besar peserta didik kurang merespon. Selain itu guru juga jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa kurang termotivasi.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara diluar kelas, beberapa peserta didik mengatakan bahwa mata pelajaran ekonomi kurang disenangi, menjenuhkan, kurang menarik, kurang bersemangat dan peserta didik kurang dilibatkan aktif dalam proses pembelajaran dan kurang percaya diri apabila menjawab pertanyaan yang diberikan guru, sehingga siswa tidak bisa menciptakan prestasi belajar yang baik. Hal ini dibuktikan dengan data siswa yang didapat dari guru mata pelajaran ekonomi bahwa peserta didik memperoleh hasil belajar rendah dan menunjukkan belum memuaskan. Seperti terlihat pada Tabel 1.1 berikut ini :

**Tabel 1.1 : Rekapitulasi Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI-2 SMA N 1 Kualuh Selatan Tahun Ajaran 2018/2019**

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	80-85	4	11,11
2	75-79	3	8,33
3	70-74	3	8,33
4	65-69	5	13,89
5	60-64	6	16,67
6	55-59	9	25
7	50-54	6	16,67
<b>Jumlah</b>		<b>36</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan Tabel 1.1 menunjukkan dari 36 siswa, yang sudah tuntas hanya 9 (sembilan) orang atau 25 persen siswa, sisanya 27 orang atau 75 persen siswa belum tuntas atau masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Melihat kondisi yang terjadi, maka perlu diadakan perubahan dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan meningkatkan keefektifan pembelajaran dengan mengembangkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Model pembelajaran merupakan faktor penting dalam pembelajaran karena merupakan suatu rencana yang dapat membantu berlangsung proses pembelajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran baik peserta didik maupun guru. Maka dalam hal ini guru harus memiliki keterampilan dan kreatifitas dalam memilih model pembelajaran yang sesuai yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Model pembelajaran menurut Joyce & Weil (1980:3) adalah *“a pattern or a plan, which can be used to shape a curriculum of course, to select instructional material, and to guide a teacher action”*. Artinya, model pembelajaran adalah sejenis pola atau rencana yang dapat digunakan untuk menentukan kurikulum atau pengajaran, memilih materi pelajaran, dan membimbing kegiatan guru.

Sedangkan slavin (2010) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu acuan kepada suatu pendekatan pembelajaran termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya dan sistem pengelolaannya.

Selain pengembangan model pembelajaran, guru juga diharapkan mampu menciptakan media yang menarik agar dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Burden dan Byrd (1999:137) bahwa media pembelajaran merupakan sebagai alat pengantar informasi pembelajaran. Sedangkan menurut Gagne (2006: 14) mengemukakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Selanjutnya menurut Sari dan Samawi (2014) menyatakan bahwa media memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan sendiri dan meningkatkan keterampilan mereka untuk pengembangan profesional. Maka dengan adanya media siswa dapat berinteraksi, berbagi informasi dan memperoleh keterampilan dan pemahaman yang baik.

Media pembelajaran menurut Adam dan Syastra (2015) adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sedangkan menurut Kartikawati dkk (2017) media pembelajaran adalah segala jenis sarana pengajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan keefektivitas pencapaian tujuan pendidikan.

Salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan guru adalah media animasi. Materi pembelajaran yang dikemas dalam media animasi menambah rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang akan dipelajarinya dengan demikian dapat

memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa yaitu siswa akan mudah menyerap materi dengan lebih sehingga apa yang disampaikan oleh guru akan lebih cepat diterima dan diingat dengan baik oleh siswa.

Menurut Vaughan (2011:140) animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Menurut Mayer dan Moreno (2002:88) Salah satu bentuk presentasi gambar yang paling menarik adalah animasi. Animasi mengacu pada gambar gerak yang disimulasikan menggambarkan pindahan untuk ditarik (atau disimulasikan) pada objek.

Hal ini senada Fernandes (2002) yang mendefinisikan bahwa "*Animation is the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continuous motion*". Artinya animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Harahap (2016) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Tekstil Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Stabat" menyatakan bahwa kelas yang menggunakan media animasi mendapatkan nilai siswa yang lebih tinggi dari kelas yang menggunakan media gambar. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa media animasi dapat memberi pengaruh yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Sedangkan menurut Kriz dan Hegarty (2007) yang menyatakan bahwa animasi dapat secara langsung dan terang-terangan mewakili gerakan bagian-bagian mesin, ketika gerakan mesin yang sebenarnya harus dilihat secara langsung, namun sebuah animasi bisamenampilkan gerakan dengan cepat ataupun lambat untuk dirasakan secara nyata.

Dari beberapa uraian di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran berbantuan Media Animasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMAN 1 KUALUH SELATAN”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah yang sudah dijabarkan, identifikasi masalah yang dapat ditarik sebagai berikut:

- a. Teknik mengajar guru yang masih konvensional dengan didominasi metode ceramah dan pemberian tugas dalam pembelajaran.
- b. Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran ekonomi.
- c. Guru kurang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.
- d. Kurangnya kemauan dan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
- e. Perlunya pengembangan kreativitas guru ekonomi dalam mengelola pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- f. Nilai siswa belum mencapai KKM.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan latar belakang masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang dikembangkan adalah berbantuan media animasi yang akan digunakan dalam pembelajaran ekonomi di SMAN 1 Kualuh Selatan
2. Pengembangan model pembelajaran berbantuan media animasi pada mata pelajaran ekonomi dengan materi ketenagakerjaan dan pengangguran.
3. Fasilitas sarana media komputer yang tersedia untuk memfasilitasi model pembelajaran berbantuan media animasi dengan aplikasi *Adobe animate CC 2019* pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Kualuh Selatan.
4. Penelitian yang dilaksanakan hanya sampai uji kelayakan dan keefektifan pada produk yang dikembangkan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah model pembelajaran berbantuan media animasi pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMAN 1 Kualuh Selatan yang dikembangkan layak digunakan?
2. Apakah model pembelajaran berbantuan media animasi efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMAN 1 Kualuh Selatan



### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam pengembangan ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui kelayakan model pembelajaran berbantuan media animasi yang dikembangkan pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI SMAN 1 Kualuh Selatan.
2. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran berbantuan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI SMAN 1 Kualuh Selatan.

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

- a. Memberikan sumbangan terhadap konsep, prinsip dan prosedur pengembangan model pembelajaran berbantuan media animasi.
- b. Dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan akhirnya pembelajaran menjadi lebih berkualitas

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

### a. Bagi Siswa

Memberikan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa.

### b. Bagi Kepala Sekolah

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi pada sekolah yang dipimpinnya dengan dikembangkannya model pembelajaran berbantuan media animasi.

### c. Bagi Guru

Berguna untuk memecahkan masalah belajar mengajar dengan model pembelajaran berbantuan media animasi untuk meningkatkan pemanfaatan sumber belajar dan media pembelajaran yang ada.

### d. Bagi Peneliti

Sebagai bahan kajian untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang pengembangan-pengembangan lain dalam rangka meningkatkan potensi diri sebagai guru dan peningkatan pembelajaran ekonomi di SMAN 1 Kualuh Selatan.