

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia. Melalui pendidikan manusia diajarkan bagaimana memberdayakan diri, berinteraksi dan bersosialisasi dengan masyarakat dalam mengikuti perkembangan zaman. Pendidikan merupakan salah satu aspek yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga dapat memajukan kualitas bangsa negara.

Melalui pendidikan seseorang akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya agar digunakan untuk hidup di masyarakat. Hal tersebut dijelaskan dalam UU NOMOR 44 TAHUN 2020 (Sispendik) yang merupakan pengembangan dari UU no 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Pendidikan tentu membutuhkan berbagai hal agar pendidikan dapat berjalan salah satunya adalah sekolah dan guru. Guru adalah seorang pendidik yang profesional, guru merupakan salah satu aktor utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menurut Djamarah (2015 : 281) Guru adalah

seseorang yang berpengalaman dalam bidang profesinya. Dengan keilmuan yang dimilikinya, dia dapat menjadikan anak didik menjadi orang yang cerdas. Sistem Pendidikan Nasional (SPN), Menyatakan bahwa pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi.

Sedangkan sekolah merupakan wadah tempat bertemunya peserta didik dan guru. Dimana disekolah siswa di bimbing, motivasi serta dinilai baik dari segi karakter, pengetahuan maupun skill sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas dari siswa itu sehingga kelak dapat menggantikan peran-peran yang dibutuhkan dinegara ini.

Untuk terlaksananya pendidikan dengan baik pendidikan tentu harus selalu meninjau situasi dan kondisi sesuai perkembangan zaman. Hal itu dikarenakan zaman yang semakin berkembang. Pada saat ini perkembangan teknologi mengalami pertumbuhan yang pesat. Seiring dengan berkembangnya teknologi yang mendunia telah berpengaruh dalam segala aspek kehidupan baik dibidang ekonomi, politik, seni, kebudayaan dan terkhususnya dibidang pendidikan. Teknologi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi setiap penggunanya dan juga memberikan kemudahan dalam melakukan suatu aktivitas. Namun selain memberikan manfaat positif, teknologi ini juga bisa memberikan manfaat negatif jika digunakan dengan tidak bijak.

Perkembangan tehnologi di pendidikan tentu sangat membantu guru maupun sekolah, hal itu dikarenakan dapat mempermudah komunikasi siswa

dengan guru ataupun siswa dengan siswa itu sendiri, selain itu siswa maupun guru dapat mempermudah mendapatkan materi pembelajaran, E-book, jurnal, dan masih banyak lainnya. Selain itu dari dari teknologi yang berkembang saat ini masih banyak media belajar yang dapat digunakan oleh guru agar pembelajaran tidak membosankan.

Menurut wandah (2017:6) media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan. Media pembelajaran merupakan salah satu cara yang bagus digunakan oleh guru agar pembelajaran tidak cenderung monoton sehingga siswa dapat lebih tertarik untuk belajar. Salah satu media yang dapat digunakan untuk memudahkan siswa memahami materi adalah multimedia video-animasi yaitu penggabungan dari media video dengan media animasi.

Menurut Adjie (2011 : 6) Media animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang terus menerus memiliki hubungan satu dengan yang lainnya, yang awalnya dari potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup. Video animasi saat ini telah berkembang sangat pesat, video animasi banyak digunakan untuk banyak keperluan salah satunya ke video pembelajaran dan menjadi dapat menjadi media pembelajaran agar siswa lebih cepat memahami materi.

Berdasarkan observasi awal dengan pengamatan dan wawancara langsung dengan guru mata pelajaran ekonomi bahwasanya di sekolah ini belum menerapkan pembelajaran menggunakan media animasi, siswa kelas X IPS SMAN 11 Medan pada saat belajar offline lebih sering menggunakan metode

ceramah dan tanya jawab menggunakan media buku, papan tulis, dan spidol saja. Guru masih jarang menggunakan media yang telah disediakan sekolah seperti infokus dan sebagainya. Penulis juga mengamati bahwasanya pada saat guru menerangkan di papan tulis siswa banyak tidak memperhatikan guru, pada saat ditanya masih terdapat beberapa siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan guru tersebut.

Kejadian kurang berkonsentrasinya siswa dalam pembelajaran ekonomi tersebut mengindikasikan rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran tersebut. Dampak yang terjadi dari gangguan konsentrasi belajar yakni siswa tidak dapat menerima dengan baik apa yang dipelajari sehingga akan menghambatnya dalam menyelesaikan tugas-tugas, kuis, ulangan dan seterusnya yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar Sunami (2021 : 1944).

Kurang optimalnya metode pembelajaran dan media belajar tersebut diduga menjadi penyebab rendahnya minat belajar siswa terkait mata pelajaran ekonomi di sekolah tersebut. Hal itu didukung oleh penelitian terdahulu yakni Sunami (2021 : 1944) dimana sebelum digunakan media, nilai siswa cukup rendah dan kurang berminat untuk mempelajari mata pelajaran, namun setelah digunakan media video animasi untuk pembelajaran hasilnya sangat mempengaruhi minat belajar siswa, dari yang memperhatikan video dan aktif di dalam kelas kemudian mempengaruhi nilai. Penelitian lain yang dilakukan oleh Ahmad Mahatir (2021 : 86) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh minat belajar murid setelah murid diajar dengan menggunakan media animasi dengan sebelum murid yang diajar menggunakan media animasi. Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut diharapkan dengan menerapkan pembelajaran media

visual di sekola tersebut akan mampu meningkatkan minat belajar siswa terkait pelajaran ekonomi.

Ahmadi (2009; 148) menjelaskan bahwa Minat adalah sikap jiwa orang seorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat". Dalam proses pembelajaran siswa tentu harus memiliki minat hal itu dikarenakan minat merupakan faktor yang penting. Minat belajar tentu muncul dari niat peserta didik itu sendiri. Kalau siswa merasa tertarik siswa siswa akan lebih serius, akan tetapi jika siswa sudah tidak tertarik mungkin susah untuk memahami materi yang disampaikan. Untuk itu peran guru untuk menarik perhatian siswa sangat dibutuhkan apalagi di era tehnologi saat ini.

Untuk mengetahui sejauh mana minat belajar siswa penulis telah menyebarkan angket awal kepada 20 siswa untuk mencari permasalahan awal mengenai minat belajar siswa. Untuk mengetahui lebih jelas permasalahan mengenai minat belajar peneliti menyebarkan angket awal pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Angket awal Minat Belajar

No	Pertanyaan	Ya	Persentase (%)	Tidak	Persentase (%)
1	Saya senang saat mengikuti pembelajaran ekonomi.	9	45%	11	55%
2	Saya memperhatikan setiap materi yang disampaikan oleh guru.	6	30%	14	70%
3	Saya membaca materi sebelum pembelajaran dimulai.	7	35%	13	65%

Sumber : angket awal dengan siswa

Berdasarkan tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwasanya minat belajar masih kurang optimal dimana dari 20 siswa 55% tidak terlalu senang mengikuti pembelajaran ekonomi, 70% siswa kutang memperhatikan materi yang diberikan guru, dan 65% tidak memperhatikan dan membaca materi sebelum materi dimulai. Rendahnya minat belajar itu diduga dikarenakan kurang optimal nya media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Salah satu faktor yang juga dipengaruhi karena tidak optimalnya media pembelajaran disekolah ini adalah hasil belajar siswa. Hal itu didukung oleh penelitian tedahulu yaitu Fatakh (2010 : 23) yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan animasi terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar yang baik tentu dapat melampaui batasan yang telah diberikan oleh sekolah, hasil belajar sendiri dapat dilihat dari beberapa cara seperti nilai ulangan harian, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti dikelas X IPS SMAN 11 pada mata pelajaran ekonomi yang memiliki Kriteria Kelulusan Minimum (KKM) dengan nilai 75. Jumlah siswa seluruhnya adalah 108 orang. Data hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai ujian ekonomi kelas X IPS SMAN 11 Medan pada tabel 1.2 dibawah ini :

Tabel 1.2. Presentase nilai Ujian Tengah Semester Genap siswa kelas X IPS SMAN 11 Medan Tahun Pembelajaran 2021/2022

Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Presentase	Tidak Tuntas	Presentase
X IPS 1	36	11	30,6%	25	69,4%
X IPS 2	36	13	36,1%	23	63,9%
X IPS 3	36	14	38,9%	22	61,1%
Total	108	38	35,2%	70	64,8%

Sumber : Arsip nilai guru mata pelajaran Ekonomi

Pada tabel 1.2 dapat dilihat bahwa rendahnya nilai hasil belajar yang diperoleh Siswa kelas X IPS SMAN 11 Medan. Presentasi siswa kelas X IPS yang mencapai nilai KKM adalah 35,2%. Sedangkan presentase siswa yang tidak mencapai KKM adalah 64,8%. Rendahnya minat belajar itu diduga dikarenakan kurang optimal nya media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Untuk memperbaiki minat dan hasil belajar siswa sebaiknya guru harus lebih kreatif, inovatif, dan memanfaatkan media serta jaringan internet pada masa kini, salah satu media pembelajaran yang cukup menarik dan kreatif adalah Media Video Animasi. Media Video Animasi merupakan vidio yang dapat di gabungkan dengan audio hal itu tentu dapat menarik perhatian siswa apalagi dirancang dan disusun dengan penjelasan yang baik .

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS di SMA N 11 Medan Tahun Ajaran 2021/2022”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan penelitian sebagai berikut.

1. Minat belajar ekonomi siswa kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan tergolong kurang baik yang di buktikan dengan kurangnya keaktifan dan fokus siswa terhadap pembelajaran tersebut
2. Hasil belajar ekonomi siswa kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan masih

banyak dibawah Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah tersebut.

3. Pembelajaran konvensional hanya dijalankan dengan kegiatan pemaparan materi menggunakan media papan tulis dengan didukung beberapa buku mata pelajaran serta pemberian tugas kepada siswa.
4. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran seperti media video animasi yang akan membantu pendidik menyampaikan materi kepada siswa.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 11 Medan Tahun Ajaran 2021/2022.

1.4. Rumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan hal yang sangat penting didalam kegiatan penelitian, sebab masalah merupakan objek yang akan diteliti dan dicari jalan keluarnya melalui penelitian. Bertitik tolak dari latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah

1. “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar siswa kelas X SMAN 11 Medan”.
2. “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 11 Medan”.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah ingin

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar siswa kelas X SMAN 11 Medan.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 11 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penerapan media ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi referensi bahan ajar guru untuk meningkatkan minat belajar dalam materi Ekonomi. Selain itu, meningkatkan pengetahuan dan motivasi bagi guru untuk mengadakan inovasi dalam menerapkan media pembelajaran yang lebih bervariasi guna mendukung proses belajar mengajar dikelas. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan referensi untuk penelitian yang akan diterapkan selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran Ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video.

b. Bagi Siswa

Peningkatan minat belajar dalam pembelajaran Ekonomi.

c. Bagi Guru

Menambah pengetahuan dan peningkatan kreativitas sebagai tambahan referensi terkait dengan pembuatan alternatif media pembelajaran video dalam pembelajaran Ekonomi.



THE
Character Building
UNIVERSITY