

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, Ilmu Pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat cepat. Seiring dengan berkembang pesatnya teknologi informasi dan ilmu pengetahuan, manusia dituntut buat mengetahui isu yang berkembang sebagai akibat kemampuan rakyat dalam menerima secara tepat menjadi sumber daya manusia yang siap dalam menghadapi era globalisasi. Salah satu cara untuk mempersiapkan dan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas yaitu dengan melalui pendidikan. Menurut UU No.20 tahun 2003 pasal 1 butir 1 tentang sistem pendidikan nasional (Sisdiknas), yaitu :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan program pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia dari buruk menjadi lebih baik. Sesuai dengan cita-cita bangsa Indonesia yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pemerintah Indonesia melakukan berbagai upaya untuk dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar dapat meningkatkan taraf hidup masyarakat Indonesia sehingga mampu bersaing dengan negara lain. Peningkatan kualitas sumber daya manusia yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia ditempuh dengan berbagai cara salah satunya melalui pendidikan. Pemerintah Indonesia telah banyak melakukan berbagai perubahan

dalam sistem pendidikan Indonesia agar dapat menciptakan sistem pendidikan yang baik sehingga mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia maupun kualitas pendidikan itu sendiri.

Untuk mencapai pendidikan yang dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu dengan memperbaiki proses belajar mengajar disekolah. Salah satunya yaitu memperbaiki media yang digunakan pada saat berlangsungnya pembelajaran. Media pembelajaran yaitu sarana yang digunakan guru untuk menyajikan materi pembelajaran. Media yang digunakan tentunya dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Menurut Hanafi dkk (2018:60) Pembelajaran adalah :

Suatu kegiatan yang dilakukan guru atau pendidikan dalam merangsang, membimbing, mengarahkan, dan mendorong, serta mengorganisir proses belajar anak didik sehingga mereka memiliki pengetahuan dan kebudayaan serta mampu mengembangkan pengetahuan yang diperoleh sesuai dengan bentuk dan tujuan kegiatan pendidikan yang dilakukan.

Pendidikan dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Menurut AECT, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan.

Media pembelajaran merupakan elemen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena fungsi dari media itu sendiri adalah untuk memudahkan komunikasi. Dengan adanya media, komunikasi antara guru dan siswa dapat terjadi secara dua arah, dimana siswa akan dengan mudah memahami apa yang akan disampaikan oleh guru dan dapat terangsang aktif dalam proses belajar mengajar.

Dari hasil observasi yang dilakukan penulis tentang masalah yang terjadi di SMA Swasta Darussalam Medan pada waktu kegiatan belajar mengajar khususnya di kelas X IPS adalah guru masih menggunakan pembelajaran konvensional dengan menggunakan media pembelajaran buku dan papan tulis dan menggunakan ppt sederhana. Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana. Sedangkan banyak media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar seperti video animasi, namun guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi. Hal ini membuat siswa bosan yang pada akhirnya menjadi pasif dalam menerima pelajaran yang diberikan guru. Oleh karena itu, perlu adanya komponen pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar seperti menggunakan alat atau media belajar sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Salah satu media yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar adalah media pembelajaran berbasis video animasi.

Penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Hadirnya media animasi dalam pembelajaran dapat pula membantu siswa memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa tidak hanya bosan dan menghayal. Seperti pada materi Masalah Ekonomi

dalam Sistem Ekonomi, dalam materi tersebut jika guru hanya menjelaskan menggunakan media buku dan papan tulis dan juga ppt sederhana siswa akan merasa bosan karena siswa hanya mendengarkan dan menyimak saja. Namun dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi siswa dapat melihat dan memahami langsung apa saja masalah dalam perekonomian serta mengetahui apa itu sistem ekonomi. Guru beranggapan bahwa dengan hanya menggunakan media buku dan papan tulis lebih mudah diterapkan dan lebih efektif dalam melaksanakan proses belajar mengajar, namun realitanya siswa masih bersikap pasif dalam pembelajarannya. Hal ini dapat dilihat dari persentase Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMA Darussalam Medan :

Tabel 1.1

Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMA Swasta Darussalam Medan

Ulangan Harian	Jumlah siswa	KKM	Jumlah Siswa yang Memperoleh Nilai diatas KKM	%	Jumlah Siswa yang Memperoleh Nilai dibawah KKM	%
UH 1	26	75	12	46%	14	54%%
UH 2	26	75	14	54%%	12	46%

Sumber : Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Swasta Darussalam Medan

Berdasarkan tabel persentase nilai ulangan harian mata pelajaran Ekonomi di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa kelas X IPS SMA Darussalam Medan masih rendah, hal ini dapat dilihat dari Ulangan Harian 1 jumlah siswa yang lulus KKM hanya sebanyak 12 orang dan yang tidak lulus KKM sebanyak 14 orang, sedangkan pada Ulangan Harian 2 jumlah siswa yang lulus KKM hanya sebanyak 14 orang dan yang tidak lulus KKM sebanyak 12 orang. Hal ini menandakan bahwa penguasaan siswa terhadap mata pelajaran Ekonomi masih kurang. Maka dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi mendorong siswa untuk lebih aktif dan tidak bosan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil permasalahan tersebut peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan aplikasi powtoon untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar siswa kelas X IPS di Sma Swasta darussalam Medan. Video animasi pembelajaran ini bisa digunakan pada pembelajaran dikelas tersebut karena terdapat sarana dan prasarana yang memadai seperti proyektor infocus, komputer dan laptop sehingga memudahkan guru dalam mengoperasikan video animasi pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Masalah Ekonomi Dalam Sistem Ekonomi untuk Siswa Kelas X IPS di SMA Swasta Darussalam Medan T.A 2022/2023”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut :

1. Guru hanya menggunakan media pembelajaran buku dan papan tulis dalam proses belajar mengajar.
2. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang tidak membosankan.
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran seperti media video animasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan tenaga, dana dan waktu, maka tidak semua permasalahan akan dipecahkan melalui penelitian ini, oleh karena itu penulis membatasi dan memfokuskan penelitian ini, dengan :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi.
2. Penilaian respon kelayakan dan kemenarikan dari kualitas media pembelajaran oleh ahli materi, ahli media, ahli desain dan praktisi pembelajaran ekonomi.
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi efektif dan praktis digunakan pada siswa kelas X IPS SMA Swasta Darussalam Medan.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi oleh ahli materi, ahli media, ahli desain dan praktisi pembelajaran ekonomi ?

2. Apakah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi efektif dan praktis digunakan untuk siswa kelas X IPS SMA Swasta Darussalam Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video pembelajaran ekonomi berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan praktisi pembelajaran ekonomi.
2. Mengetahui efektifitas dan praktikalitas penggunaan video animasi kepada peserta didik.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi penulis, memberikan pengetahuan dan pemahaman ketika mengembangkan media pembelajaran ekonomi dengan media pembelajaran berbasis video animasi.
 - b. Bagi fakultas, sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran untuk Fakultas Ekonomi khususnya program studi Pendidikan Ekonomi.
 - c. Bagi peserta didik, Guru, dan Sekolah, membantu peserta didik untuk lebih memahami materi Masalah Ekonomi dalam Sistem Ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien. Sebagai media pembelajaran untuk memudahkan guru

menjelaskan materi pelajaran. Sebagai masukan untuk menjadikan media pembelajaran dengan video animasi dan menyusun program peningkatan kualitas sekolah dan kinerja guru.

- d. Bagi pengembangan IPTEK, sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi selanjutnya.
- e. Bagi penulis selanjutnya, sebagai bahan masukan dan perbandingan untuk melakukan penelitian dalam masalah yang sama.

