

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan menjadi aspek yang sangat penting bagi kehidupan manusia yang diperoleh melalui kegiatan belajar. Slameto (2003) menyatakan dalam tulisannya bahwa “Belajar bermakna sebagai upaya seseorang agar dapat mendapatkan suatu perubahan tingkah laku baru dengan menyeluruh yang merupakan hasil pengalaman dengan lingkungannya”. Piaget melalui teori pengembangan kognitif, Menurut Trianto (2003) menjelaskan bahwa pengetahuan yang didapat dari proses belajar harus dilakukan secara aktif melalui tindakan.

Akhir-akhir ini metode pembelajaran konvensional *Teacher Centered Learning* (TCL) yang umumnya menggunakan model ceramah oleh guru atau dosen dalam kegiatan belajar mulai ditinggalkan, Menurut Hamdan (2003) *working memory* yang dimiliki mahasiswa terbatas untuk memproses dan menyimpan informasi baru, apabila kapasitas *working memory* melewati batas dapat mengganggu proses belajar mahasiswa. Menyesuaikan dengan teori Piaget sebelumnya saat ini mahasiswa cenderung belajar dengan metode *Student Centered Learning* (SCL) yang secara aktif melakukan kegiatan-kegiatan belajar untuk memahami sebuah konsep tertentu.

Hal ini berarti mahasiswa sebagai peserta didik dituntut untuk secara aktif memperoleh informasi secara terbimbing maupun mandiri dengan harapan dapat

membangun pemahaman mengenai sebuah konsep yang ingin dipahami. Salahsatu upaya yang bisa dilakukan yaitu memfasilitasi mahasiswa untuk dapat berkembang dan menemukan fakta-fakta tentang materi yang sedang dipelajarinya. Peran dosen sebagai fasilitator tentunya sangat dibutuhkan untuk menyediakan berbagai sumber belajar, media belajar maupun bahan ajar yang dibutuhkan oleh mahasiswa sebagai sarana dan prasarana untuk belajar.

Riyani (2012) memberikan penjelasan bahwa salah satu faktor yang memengaruhi kualitas belajar mahasiswa yakni sarana dan prasarana. Sarana ialah segala sesuatu yang berpengaruh pada kelancaran proses belajar seperti media belajar, alat-alat pembelajaran, perlengkapan sekolah dan lainnya. Dan prasarana merupakan sesuatu yang turut memengaruhi keberhasilan proses belajar secara tidak langsung seperti penerangan sekolah, toilet dan lainnya.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kini semakin berkembang sehingga dapat dimanfaatkan oleh dosen sebagai fasilitator dalam pembelajaran untuk dapat menyediakan segala sesuatu yang dapat membantu mahasiswa untuk belajar salah satunya media pembelajaran berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat banyak pilihannya. Seorang dosen harus mampu menganalisa kondisi dan keadaan peserta didik agar dapat memilih media pembelajaran yang tepat bagi mahasiswa seperti video pembelajaran. Video pembelajaran dapat dijadikan sebagai media pembelajaran merangkap sebagai sumber belajar yang mampu memicu motivasi belajar mahasiswa sebagai peserta didik. Dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan di lapangan, 100% mahasiswa sebagai responden menyatakan video pembelajaran sangat membantu

mahasiswa untuk memahami konsep pada mata kuliah tertentu. Djamarah (2002) menjelaskan fungsi media pembelajaran yakni alat bantu yang berpengaruh pada keadaan serta lingkungan yang diciptakan oleh pendidik.

Dalam hal ini video pembelajaran sangat membantu dosen sebagai pendidik untuk membangun suasana atraktif dalam proses pembelajaran. Melalui kombinasi yang tepat antara video pembelajaran dan kegiatan belajar tertentu dapat meningkatkan efektivitas pemanfaatan video pembelajaran sebagai media pembelajaran terhadap sasaran dan target dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran harus bersifat menarik bagi mahasiswa agar dapat menjadi dorongan eksternal tersendiri bagi mahasiswa didukung oleh tulisan Arsyad (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan media video pembelajaran akan meningkatkan keinginan serta minat yang baru, menjadikan peserta didik lebih semangat belajar, serta memberikan berbagai pengaruh psikologis bagi peserta didik. Media yang dimanfaatkan harus efektif serta efisien sehingga materi yang diajarkan dosen bisa tersampaikan dengan baik oleh mahasiswa.

Maka dari itu, penggunaan video pembelajaran perlu dipilih secara tepat agar mampu membangun pengetahuan mahasiswa dengan baik, video pembelajaran dapat diakses dengan mudah melalui sumber terbuka dan internet, namun belum tentu video yang ada di sumber terbuka internet memuat materi yang dimaksud dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sebagai target capaian mahasiswa pada mata kuliah, oleh karena itu pemilihan video pembelajaran dari sumber terbuka perlu dilakukan. Berdasarkan observasi yang dilakukan di lapangan ditemukan fakta bahwa sebagian mahasiswa kesulitan untuk

menemukan video pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahamannya mengenai materi yang sedang dikaji.

Dengan adanya kondisi yang tidak terduga yang dialami Indonesia yaitu pandemi covid 19 ini sangat membawa pengaruh pada berbagai sektor, salah satunya dunia pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah juga sudah memberi larangan bagi perguruan tinggi dalam menyelenggarakan aktivitas belajar secara konvensional atau bertatap muka sehingga penyelenggaraan perkuliahan dilakukan menggunakan sistem daring (SuratEdaran Kemendikbud Dikti No. 1 tahun 2020). Perguruan tinggi diwajibkan melakukan pelaksanaan pembelajaran dengan sistem online/daring (Firman, F., & Rahayu, S., 2020). Tenaga pendidik tetap mengajar secara online tanpa harus menghadirkan mahasiswa secara tetap muka. Solusinya, tenaga pendidik perlu mendesain media pembelajaran agar menjadi suatu inovasi pembelajaran daring. Kuntarto, E. (2017) memaparkan pembelajaran online aktivitas belajar dimana dosen maupun mahasiswa berinteraksi melalui bantuan internet.

Moore, Dickson-Deane, & Galyen (2011) menerangkan pembelajaran daring ialah aktivitas belajar melalui jaringan internet melalui aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, serta kemampuan dalam melibatkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Media pembelajaran *online* bermakna sebagai media yang dilengkapi alat pengendali yang bisa dioperasikan *user* agar *user* mampu mengontrol serta mengakses kebutuhannya, seperti mengunduh materi pelajaran yang diperlukan. Kelebihan pembelajaran online yaitu memiliki sifat mandiri serta interaktifitas yang tinggi, bisa meningkatkan ingatan, memberi banyak

pengalaman belajar dari *teks*, *audio*, maupun *video* guna menyampaikan informasi, serta memudahkan penyampaian informasi.

Dan Dabbagh dan Ritland (2005) menguraikan tiga komponen pembelajaran online yakni: (1) model pembelajaran, (2) strategi instruksional, serta pembelajaran, (3) media pembelajaran. Pembelajaran yang praktis serta bervariasi perlu diterapkan pada proses belajar agar meningkatkan minat serta antusiasme peserta didik sehingga tidak akan merasa jenuh pada proses belajar. Upaya ini perlu memanfaatkan media visual dalam mempengaruhi tingkat capaian belajar peserta didik, melalui media ini diharapkan peserta didik mampu memahami materi yang diajarkan.

Menurut Pelipa dkk, (2016) media *audio visual* bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar lebih terlibat aktif, hal ini terlihat dari capaian hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi studi pendahuluan yang diselenggarakan di Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medanyang diberikan kepada dua angkatan yang berbeda menyatakan dosen sebagai fasilitator menggunakan berbagai macam media pembelajaran dalam menyampaikan materi pada mata kuliah tertentu, antara lain buku, gambar, *film*, *hand out*, naskah untuk bermain peran, sampai video pembelajaran, namun kebanyakan masih menggunakan media *Power Point* (PPT) yang dirasa kurang menarik perhatian mahasiswa.

Peneliti juga menemukan fakta bahwa 84,7% dari total responden menyatakan menyukai video pembelajaran berbasis animasi. Video pembelajaran berbasis animasi dinilai memiliki nilai estetika dan nilai *entertainment* yang lebih

bagi mahasiswa sebagai penonton sehingga tidak mudah bosan menyimak kandungan materi yang ada di dalamnya.

Tabel 1.1
Jenis Video Pembelajaran Yang Menarik Perhatian mahasiswa sebagai Peserta Didik

No.	Jenis Video Pembelajaran	Jumlah Respon Mahasiswa	Persentase
1.	Person's Explanation (Penjelasan oleh narasumber)	31	52,5%
2.	Slide Show	13	22%
3.	Animasi	50	84,7%
4.	Film Dokumenter	16	27,1%

(Data Primer Observasi, 2020)

Pada tabel 1.1 menunjukkan persentase jumlah mahasiswa yang memilih jenis video pembelajaran animasi adalah yang terbesar yaitu 84,7%, disusul oleh persentase jumlah pemilih jenis video pembelajaran *person explanation* sebesar 52,5%, kemudian film dokumenter 27,1% dan *slide show* sebesar 22%. Berdasarkan data yang diperoleh video pembelajaran berbasis animasi dinilai mahasiswa memiliki nilai estetika dan nilai *entertainment* yang lebih bagi mahasiswa sebagai penonton sehingga tidak mudah bosan menyimak kandungan materi yang ada di dalamnya. Selaras dengan pernyataan Sari (2017) dalam karya tulisnya menjelaskan bahwa salah satu keuntungan pemanfaatan media video pembelajaran berbasis animasi melalui desain menarik akan melibatkan peserta didik lebih aktif belajar sehingga akan meningkatkan motivasi belajarnya.

Penggunaan video animasi pada pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar mahasiswa sebagai hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran itu sendiri. Riyani (2012) mengemukakan faktor-faktor yang bisa

meningkatkan prestasi belajar mahasiswa meliputi (1) Proses Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Sumber belajar, serta Mahasiswa sebagai peserta didik. (2) Bahan ajar, Alat, Motivasi serta Evaluasi. (3) Interaksi mahasiswa pada materi serta lingkungannya serta kondisi kesehatannya selama proses belajar. Dan (4) tujuan pembelajaran dan bakat dari mahasiswa. Berdasarkan penjabaran faktor- faktor diatas, kita dapat melihat bahwasanya video pembelajaran berbasis animasi cukup kompleks yang memuat banyak faktor-faktor sekaligus, yaitu sebagai sumber belajar, bahan ajar bagi dosen sebagai tenaga pendidik, alat yang dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, menuntut mahasiswa untuk memanfaatkan beberapa inderanya dalam proses belajar dengan berinteraksi langsung melalui media visual dan audio dan faktor lain sebagainya.

Berdasarkan permasalahan maupun fakta di lapangan peneliti bermaksud untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis animasi agar dapat dimanfaatkan sebagai media dan sumber pembelajaran oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Medan mengingat adanya sarana serta prasarana yang dapat memenuhi yaitu LCD, komputer, dan lainnya.

Banyak sekali aplikasi dan *platform digital* yang bisa dimanfaatkan pada proses pengembangan video pembelajaran berbasis animasi, salah satunya melalui *powtoon*. Video animasi berbasis *powtoon* adalah video animasi kartun yang bisa dikonfigurasi sedemikian rupa agar dapat dimasukan muatan materi mata kuliah dengan tampilan yang atraktif dan menarik. *Powtoon* ialah program aplikasi berbasis *online* yang dapat diakses melalui internet serta berperan sebagai aplikasi khusus dalam membuat video pembelajaran. Aplikasi ini mudah untuk

digunakan dengan tampilan *user interface* (UI) yang tidak sulit untuk dioperasikan, selain itu aplikasi ini juga tidak memerlukan *coding* tertentu untuk menjalankan animasi secara manual. *Powtoon* memiliki banyak pilihan tema dan objek yang menarik untuk dapat dikombinasikan dengan muatan materi yang diinginkan agar menjadi suatu video pembelajaran yang siap untuk dimanfaatkan pada proses belajar.

Materi uang yaitu salah satu materi pokok pada mata kuliah Ekonomi Moneter yang diajarkan kepada mahasiswa di Universitas Negeri Medan. Dimana pada materi ini mahasiswa diharapkan mampu memahami tentang teori uang kalsik, teori uang Keyner dan Milton Friedman, serta teori uang setelahnya, dan bentuk-bentuk uang. Karena merupakan materi yang sifatnya kontekstual dan memerlukan ilustrasi yang tepat maka penulis berencana mengembangkan video pembelajaran terkait materi ini untuk membantu mahasiswa memvisualisasikan teori-teori uang dan bentuk bentuk uang agar mudah dipahami dengan harapan dapat menjadi ingatan jangka panjang bagi mahasiswa mengingat uang adalah hal mendasar yang akan dibahas pada mata kuliah ekonomi moneter.

Melalui uraian di atas, maka diselenggarakan penelitian mengenai **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Uang Dalam Mata Kuliah Ekonomi Moneter.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang ditemukan meliputi:

1. Kurangnya media yang digunakan pada pembelajaran yang sifatnya atraktif yang bisa meningkatkan motivasi belajar mahasiswa sebagai peserta didik.

2. Pemanfaatan media pembelajaran yang cenderung monoton berbasis pada presentasi *Power Point* dalam pembelajaran.
3. Masih terdapat beberapa mahasiswa kesulitan untuk memperoleh video pembelajaran sebagai media pendukung proses belajar.
4. Video pembelajaran yang digunakan masih belum berisi muatan-muatan materi yang dimaksud dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sebagai target capaian mahasiswa pada mata kuliah.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memperinci tujuan penelitian, maka permasalahan penelitian ini dibatasi pada:

1. Video pembelajaran yang dirancang adalah video pembelajaran berbasis animasi yang dikembangkan pada materi materi Uang pada mata kuliah Ekonomi Moneter.
2. Pengembangan instruksional menggunakan model pengembangan R&D yang diadaptasi dari Metode *Research and Development* menurut Sugiyono.
3. Video pembelajaran berbasis animasi yang dikembangkan terbatas pada penilaian Ahli Materi, Ahli Media, dan tanggapan mahasiswa prodi Pendidikan Ekonomi Unimed sebagai peserta didik.

1.4 Rumusan Masalah

Dari batasan masalah di atas, maka bisa diuraikan beberapa rumusan masalah berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi tentang Uang dalam mata kuliah Ekonomi Moneter?

2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi tentang Uang dalam mata kuliah Ekonomi Moneter?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini meliputi:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi tentang Uang dalam mata kuliah Ekonomi Moneter.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi tentang Uang dalam mata kuliah Ekonomi Moneter.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari tujuan di atas, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

1. Bagi peneliti
Menambah wawasan pengembangan pendidikan serta pengalaman berinovasi pada pembuatan video pembelajaran berbasis animasi yang baik dan benar.
2. Bagi dosen sebagai tenaga pendidik.

Video Pembelajaran yang diperoleh dari penelitian ini bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran.

3. Bagi mahasiswa sebagai peserta didik.
Memperoleh pengalaman serta sumber belajar yang mampu meningkatkan mahasiswa agar belajar lebih aktif.

4. Bagi peneliti selanjutnya.

Tulisan ini bisa dijadikan sebagai acuan dalam melakukan pengembangan produk media video animasi pada materi atau pokok bahasan lainnya, atau

menjadi sumber informasi untuk mengembangkan jenis produk lainnya untuk pembelajaran ekonomi.

