

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan bidang teknologi yang berkembang semakin pesat telah membawa perubahan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Di dalam dunia pendidikan para siswa saat ini lebih banyak menghabiskan waktu mereka untuk menggunakan berbagai media teknologi seperti komputer, laptop, dan smartphone untuk bermain game dan berinteraksi dengan teman, guru, serta mencari berbagai referensi belajar dari internet (Farida et al., 2015). Hal ini lantas memberikan pengaruh terhadap cara belajar siswa dan hasil sumber daya manusia (SDM) yang dihasilkan oleh lembaga pendidikan khususnya sekolah.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif sehingga siswa dapat mengembangkan potensi dirinya dan memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan guna bersaing secara global. Hal ini sejalan dengan pendapat Hasbullah (2013:1) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan alat atau perantara untuk menghasilkan sumber daya manusia yang cerdas, unggul dan mampu bersaing secara kompetitif serta mencapai taraf hidup yang lebih tinggi. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pendidikan nasional adalah menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu bersaing.

Tujuan pendidikan nasional tersebut akan terwujud apabila guru yang memiliki peran sebagai fasilitator mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (Ardianto, 2022). Salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik sehingga mampu menumbuhkan minat belajar siswa (Wahyono et al, 2020). Menurut Jalinus & Ambiyar (2016) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat di gunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran kepada siswa, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat sehingga proses pembelajaran (di dalam dan di luar kelas) menjadi lebih efektif. Hal ini dipertegas oleh Sudjana & Rivai (2010) yang menyatakan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses pembelajaran di kelas, seperti: (1) pembelajaran lebih menarik, (2) bahan pembelajaran lebih mudah dipahami, (3) metode mengajar bervariasi, (4) siswa lebih aktif (*student centered learning*). Selanjutnya Zulherman et al. (2021) menyatakan media pembelajaran dapat meningkatkan, membangkitkan keinginan dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Namun dalam prakteknya, masih banyak dijumpai guru-guru yang belum memanfaatkan media dalam proses pembelajaran yang menyebabkan pembelajaran menjadi tidak menarik (Permatasari et al., 2019). Hal serupa juga terjadi di MTs Negeri 4 Mandailing Natal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MTs Negeri 4 Mandailing Natal, diketahui bahwa sebagian besar guru belum memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Hal ini karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan

guru akan teknologi komputer serta ketidaksesuaian media pembelajaran yang tersebar di internet dengan kebutuhan belajar siswa di sekolah. Selain itu guru juga menyatakan bahwa model pembelajaran yang di gunakan masih terbatas pada model pembelajaran konvensional. Sehingga pembelajaran di kelas berlangsung pasif (*teacher centered learning*). Hal ini lantas berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berikut tabel rekapitulasi hasil ulangan harian siswa kelas VIII MTs Negeri 4 Mandailing Natal.

**Tabel 1. 1. Hasil Ulangan Harian IPS Kelas VIII MTs Negeri 4 Mandailing Natal**

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa dengan nilai > KKM		Siswa dengan nilai < KKM	
			Jumlah Siswa	Persentase (%)	Jumlah Siswa	Persentase (%)
VIII A	32	76	11	34,38	21	65,63
VIII B	30		13	43,33	17	56,67
VIII C	32		13	40,63	19	59,37
VIII D	30		16	53,33	14	46,67
VIII E	30		15	50	15	50
VIII F	30		12	40	18	60
VIII G	30		11	36,67	19	63,33
VIII H	32		14	43,75	18	56,25
VIII I	30		11	36,67	19	63,33
VIII J	30		14	46,67	16	53,33
Rata-rata					42,54	

Sumber: Ulangan Harian Siswa Kelas VIII T.P 2023-2024

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa persentase siswa yang lulus mata pelajaran IPS sebesar 42,54% sedangkan sisanya sebanyak 57,46% belum lulus mata pelajaran IPS. Ini menunjukkan bahwa siswa kelas VIII MTs Negeri 4 Mandailing Natal belum mampu mencapai KKM yang ditetapkan oleh madrasah. Melalui wawancara yang peneliti lakukan dengan beberapa siswa kelas VIII diketahui bahwa ketidak adanya pemanfaatan media pembelajaran di kelas serta

guru yang hanya berfokus dengan buku paket IPS membuat siswa merasa tidak tertarik dan mengantuk selama pembelajaran berlangsung. Apalagi tidak seluruh siswa di kelas memiliki buku paket IPS, yang menyebabkan mereka tidak mampu mengikuti dan memahami pelajaran dengan baik. Selain itu pembelajaran IPS juga umumnya terjadi pada jam-jam terakhir pelajaran, yang mana kondisi siswa sudah lelah dan tidak bersemangat lagi dalam mengikuti pembelajaran.

Dari hasil wawancara dengan guru dan siswa tersebut maka perlu adanya perbaikan dalam kegiatan pembelajaran IPS. Sebab apabila dibiarkan terus-menerus akan mempengaruhi mutu pendidikan di MTs Negeri 4 Mandailing Natal. Adapun alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan melakukan inovasi pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran IPS yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa di MTs Negeri 4 Mandailing Natal, seperti media video animasi berbasis pembelajaran *flipped classroom*.

Menurut Roehl et al. (2013) *flipped classroom* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan sesuai dengan kondisi belajar siswa saat ini. Pada pembelajaran *flipped classroom*, bahan pelajaran berupa video pembelajaran akan dipelajari oleh siswa di rumah sebelum pembelajaran di sekolah berlangsung (Lin & Chen, 2016:233). Kemudian ketika di kelas siswa akan melakukan penugasan seperti latihan, diskusi, presentasi dan praktek. Dengan dilakukannya penugasan di sekolah diharapkan ketika siswa mengalami kesulitan belajar maka dapat berkonsultasi langsung dengan guru (Pratiwi & Oktaviani, 2017). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Enfield (2013)

diketahui bahwa model *flipped classroom* mampu meningkatkan hasil belajar dan kemampuan belajar mandiri siswa. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dalam penelitian ini.

Sesuai dengan model pembelajaran *flipped classroom* tersebut maka media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan adalah media video animasi. Video animasi merupakan media pembelajaran berupa gambar animasi yang bergerak dan memiliki suara (Yasa et al., 2021). Melalui penggunaan media video animasi diharapkan siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru dan meningkatkan minat siswa dalam belajar (Listiyanto, 2015). Video animasi yang telah di kembangkan selanjutnya akan di kirim ke group whatsapp kelas atau youtube untuk dibaca dan dipelajari siswa sebelum pembelajaran di kelas berlangsung. Tujuannya agar ketika pembelajaran berlangsung, siswa dapat bersikap aktif dan kreatif. Penelitian Davies et al. (2013) menyatakan bahwa menggunakan video ajar dapat membuat kegiatan belajar-mengajar lebih efektif, menarik, dan dapat menghemat waktu pengajar dalam menyampaikan ceramah panjang di kelas. Selanjutnya penelitian Wikandari et al. (2021) menunjukkan bahwa baik video animasi maupun *flipped classroom* secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. Sebaliknya penelitian yang dilakukan oleh Sahara & Sofya (2020) menunjukkan bahwa penggunaan *flipped classroom* tidak mempengaruhi motivasi belajar siswa, yang artinya digunakan model *flipped classroom* atau tidak, motivasi belajar siswa sama atau tidak berubah.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan judul **“Pengembangan Video Animasi Berbasis Pembelajaran *Flipped Classroom* Pada Mata Pelajaran IPS Ekonomi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di MTs Negeri 4 Mandailing Natal.**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa merasa bosan dan mengantuk dalam proses pembelajaran IPS
2. Guru hanya menggunakan media pembelajaran konvensional yaitu papan tulis dan buku paket siswa.
3. Kurangnya tingkat pengetahuan dan keterampilan guru tentang media pembelajaran interaktif
4. Ketidaksesuaian media pembelajaran yang tersebar di internet dengan kebutuhan siswa di MTs Negeri 4 Mandailing Natal
5. Persentase siswa kelas VIII MTs Negeri 4 Mandailing Natal yang tidak lulus ulangan harian IPS sebesar 57,46%
6. Diperlukan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis pembelajaran *flipped classroom* pada mata pelajaran IPS ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Negeri 4 Mandailing Natal.

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk memberikan ruang lingkup yang jelas dalam pembahasan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Video Pembelajaran yang dikembangkan yakni video animasi berbasis pembelajaran *flipped classroom* pada mata pelajaran IPS ekonomi siswa kelas VIII di MTs Negeri 4 Mandailing Natal
2. Penelitian yang dilaksanakan hanya sampai uji kelayakan dan keefektifan pada video animasi berbasis pembelajaran *flipped classroom* yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar IPS ekonomi siswa kelas VIII di MTs Negeri 4 Mandailing Natal

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Apakah video animasi berbasis pembelajaran *flipped classroom* yang dikembangkan layak digunakan untuk siswa kelas VIII di MTs Negeri 4 Mandailing Natal
2. Apakah video animasi berbasis pembelajaran *flipped classroom* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS ekonomi siswa kelas VIII di MTs Negeri 4 Mandailing Natal

## 1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kelayakan video animasi berbasis pembelajaran *flipped classroom* yang digunakan untuk siswa kelas VIII di MTs Negeri 4 Mandailing Natal
2. Untuk mengetahui efektifitas video animasi berbasis pembelajaran *flipped classroom* dalam meningkatkan hasil belajar IPS ekonomi siswa kelas VIII di MTs Negeri 4 Mandailing Natal

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki banyak manfaat baik teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dalam bidang pembelajaran IPS ekonomi, khususnya pengembangan video animasi berbasis pembelajaran *flipped classroom*

### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini bermanfaat sebagai berikut

#### a. Bagi sekolah

Sebagai bahan informasi atau referensi sekolah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami pelajaran IPS ekonomi serta untuk memberikan dorongan bagi sekolah dalam menciptakan media video animasi berbasis pembelajaran *flipped classroom* yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Bagi guru

Sebagai acuan tambahan untuk menganalisis masalah yang dialami siswa ketika memahami materi IPS ekonomi. Selain itu hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru bidang studi IPS untuk lebih aktif dan kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

c. Bagi siswa

Sebagai petunjuk atau keterangan untuk membantu siswa mengatasi kendala dalam memahami materi IPS ekonomi. Siswa juga akan lebih senang dan tertarik dengan pembelajaran IPS karena penggunaan media video animasi.

d. Bagi mahasiswa lain

Hasil penelitian dapat dijadikan perbandingan terutama dalam hal pengembangan video animasi berbasis pembelajaran *flipped classroom* dan dapat menjadi masukan bagi mahasiswa lainnya untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi informasi yang lebih menarik lagi.