

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Abdurrahman (sebagaimana dikutip dalam Jihad dan Haris, 2013: 14) menyatakan bahwa "Hasil belajar mengacu pada keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pendidikan." Keberhasilan hasil belajar siswa sangat erat kaitannya dengan strategi dan proses yang digunakan dalam pendidikan. Efektivitas proses belajar mengajar dipengaruhi oleh strategi dan teknik yang digunakan, yang secara signifikan dapat mempengaruhi keberhasilan belajar. Tercapainya kemajuan siswa yang baik artinya guru juga berhasil dalam menerapkan media pendidikan yang efektif, Sehingga penerapan media video animasi yang lebih menarik lebih bervariasi juga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan observasi awal dan data dari ulangan harian yang telah dilakukan di SMA GKPI Padang Bulan, para peneliti mengamati bahwa rendahnya kinerja siswa dalam mata pelajaran Ekonomi terutama disebabkan oleh pendekatan yang berpusat pada guru di dalam kelas. Guru sangat mengandalkan ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga keterlibatan siswa sangat minim. Selama pelajaran, siswa terlihat pasif, hanya menyerap informasi yang disajikan oleh guru tanpa keterlibatan aktif, sehingga hasil belajar ekonomi siswa belum mencapai kriteria ketercapaian maksimal

Berikut diperoleh data hasil belajar

Tabel 1 1 Data Ulangan Harian kelas X

Kelas	Jumlah Siswa	Test	KKM	Siswa Mencapai KKM	(%)	Siswa Tidak Mencapai KKM	(%)
X-1	32	UH-1	75	15	47%	17	53%
		UH-2	75	12	37,5%	20	62,5%
X-2	32	UH-1	75	15	47%	17	53%
		UH-2	75	16	50%	16	50%
X-3	32	UH-1	75	12	37,5%	20	62,5%
		UH-2	75	14	44%	18	56%
Jumlah	96			84	89%	108	11%

*Sumber: Data SMAS GKPI Padang Bulan*

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa rata rata ketuntasan ulangan harian pertama ekonomi kelas X-1 yaitu 47% yang sudah mencapai nilai KKM sebanyak 15 siswa, sedangkan Sebagian besar 53% belum mencapai KKM. Namun pada nilai ulangan harian kedua kelas X-1 mengalami penurunan hanya 37,5% atau 12 siswa yang mencapai KKM, sedangkan sisanya 62,5% yang tidak mencapai KKM. Sehingga dari data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ulangan harian ekonomi masih banyak yang belum memenuhi KKM, karena berdasarkan yang terjadi di lapangan media pembelajaran yang diduga menjadi penyebab hasil belajar siswa tergolong rendah. Hampir semua guru yang ada sekolah ini kurang memanfaatkan media

pembelajaran karena masih cenderung dengan pembelajaran konvensional atau dengan memberikan PPT yang bukan dibuat sendiri namun mengambil di google dan hanya polos saja. sehingga dalam penelitian ini peneliti ingin menggunakan media video animasi sebagai media belajar dengan konsep *Problem based learning*.

*Problem based learning* adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (otentik) yang tidak terstruktur (ill-structured) dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi para peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berfikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan yang baru (Hosnan, 2014, p.298). Praktek pengajaran dengan model *problem based learning* mengubah arah interaksi pembelajaran yang berpusat pada guru kepada pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Mergendoller, Maxwell, dan Bellisino, 2006, p.50).

Dina Fitriana (2014:9) mendefinisikan “Media Animasi Pembelajaran” sebagai sumber daya yang membantu proses belajar mengajar dengan melibatkan pikiran, perasaan, dan emosi, dan motivasi siswa melalui ilustrasi gambar bergerak yang disandingkan dengan audio naratif. Media ini membantu memperjelas pesan yang dikomunikasikan, sehingga dapat meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran.

Guru memegang peran utama dalam proses belajar mengajar, yang merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Mengembangkan potensi siswa dan menetapkan tujuan pembelajaran di sekolah adalah salah satu tanggung jawab utama

guru. Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 menggariskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Undang-undang tersebut berupaya untuk membina siswa menjadi individu yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki nilai moral yang tinggi, menjaga kesehatan, berpengetahuan luas, terampil, inovatif, mandiri, dan berkembang menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan demokratis. Jadi, pembelajaran harus diubah dengan menggunakan teknologi saat ini agar guru dapat mendekati diri dengan siswa.

Media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar dan dunia pendidikan. Mahnun (2012) menjelaskan bahwa kata "media" berasal dari bahasa Latin "medium," yang berarti "perantara" atau "pengantar." Media, dalam konteks ini, berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengaruh signifikan dalam mencapai keberhasilan proses belajar.

Arsyad (2013) menyatakan bahwa "media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar." Berdasarkan penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar memudahkan serta memperjelas materi yang disampaikan, sehingga peserta didik lebih mudah memahami pelajaran. Hal ini diharapkan berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Menurut Harjanto (2010), media visual mencakup gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Dalam penelitian ini, media visual yang digunakan meliputi gambar/foto, bagan/chart, dan grafik. Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran sangat penting bagi siswa, karena mereka perlu mencapai tujuan belajar dengan hasil yang optimal. Media pembelajaran yang bersifat audiovisual dan interaktif diduga mampu meningkatkan minat belajar siswa, karena mereka akan lebih tertarik dengan video yang kreatif, inovatif, dan variatif dibandingkan dengan penyampaian materi secara verbal oleh guru.

Media audiovisual memiliki aplikasi yang luas, dapat digunakan untuk hampir semua topik, jenis siswa, serta domain kognitif, afektif, psikomotorik, dan interpersonal. Dalam domain kognitif, video memungkinkan siswa mengamati peristiwa masa lalu atau merekam peristiwa yang sedang berlangsung. Elemen seperti warna, suara, dan gerakan dalam video dapat membuat karakter atau situasi terasa lebih hidup, membantu siswa lebih memahami pelajaran, baik sebelum maupun setelah membaca materi. Dalam domain afektif, video dapat memperkuat pengalaman

emosional siswa dan memperdalam keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Pengaruh emosional yang ditimbulkan oleh video, seperti tawa atau tangis, dapat secara langsung mempengaruhi aspek personal dan sosial siswa, membantu mereka meresapi pembelajaran secara lebih mendalam. Untuk domain psikomotorik, video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik siswa memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengamati dan mengevaluasi kinerja praktikum mereka. Siswa dapat melakukan evaluasi diri atau menerima umpan balik dari teman-teman mereka, yang berkontribusi pada peningkatan keterampilan praktis dan refleksi kritis terhadap pekerjaan mereka. Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan media video pembelajaran adalah:

1. Video dapat meningkatkan pengalaman belajar mendasar siswa dengan melengkapi bacaan, diskusi, dan praktik mereka. Video berfungsi sebagai pengganti dunia fisik dan dapat menampilkan objek yang biasanya tidak terlihat.
2. Video dapat mendemonstrasikan suatu proses secara efektif dan dapat diputar ulang kapan pun diperlukan.
3. Video bersifat serbaguna dan dapat digunakan untuk menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kecil, serta kepada peserta didik yang beragam atau perorangan (Daryanto, 2015: 40-43).

Premiere Pro adalah tempat atau aplikasi yang peneliti gunakan untuk

merangkai atau mengedit sebuah materi pembelajaran yang akan dianimasikan dalam bentuk video sehingga siswa lebih mudah mengerti karena melihat video fenomena materi tersebut dan dapat ditambahkan suara jika tenaga pendidik berkenan. Cara ini dapat menjadi alternatif atau pendekatan kita kepada siswa. Berdasarkan Uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Video Pembelajaran Animasi Menggunakan Aplikasi Premiere Pro Terhadap Hasil Belajar Kelas X SMAS GKPI Padang Bulan”**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dasar belum mencapai KKM
2. Proses pembelajaran yang berpusat kepada guru
3. Partisipasi siswa rendah dalam kegiatan pembelajaran
4. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran
5. Kurangnya kesadaran siswa untuk bertanya kepada guru apabila dapat materi ekonomi yang sulit dipahami

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi dan di fokuskan pada:

1. Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media video animasi menggunakan aplikasi premiere pro.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMAS GKPI Padang Bulan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah tersebut, penelitian ini akan membahas Apakah ada perbedaan hasil belajar ekonomi dengan menggunakan media video pembelajaran animasi pada kelas X SMA Swasta GKPI Padang Bulan

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat perbedaan hasil belajar ekonomi setelah menggunakan media video pembelajaran animasi pada kelas X SMA Swasta GKPI Padang Bulan.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

##### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

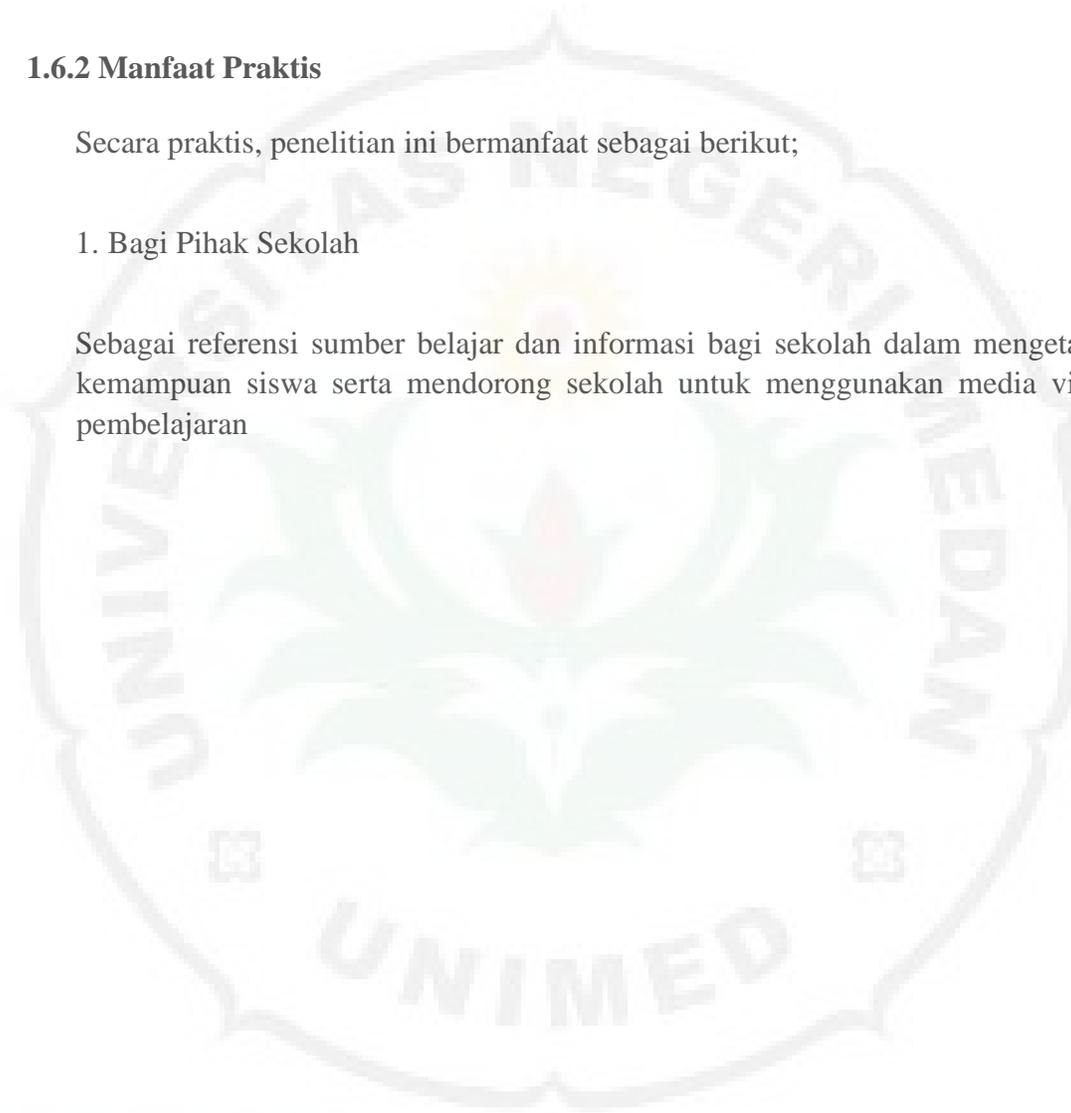
1. Peneliti diharapkan dapat menambah wawasan bagi peneliti lain yang ingin mengenalkan media video pembelajaran animasi.
2. Bagi penulis penelitian ini bermanfaat menambah pengalaman dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan mengenai pengembangan pembelajaran yang diterapkan dalam dunia Pendidikan.
3. Bagi Peneliti lain dapat menjadi contoh dan referensi bahan yang akan mereka buat sesuai dengan judulnya.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat sebagai berikut;

#### 1. Bagi Pihak Sekolah

Sebagai referensi sumber belajar dan informasi bagi sekolah dalam mengetahui kemampuan siswa serta mendorong sekolah untuk menggunakan media video pembelajaran



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY