

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hasil belajar merupakan perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti kegiatan proses belajar. Hasil belajar tersebut dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran. Sudjana (dalam Tahar, Irzan, 2016: 94) mengemukakan bahwa "hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia mengalami pengalaman belajarnya". Sejalan dengan itu, Soedijarto (dalam Tahar, Irzan, 2016: 94) mengemukakan bahwa "hasil belajar merupakan tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan".

Apa yang telah dikemukakan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar secara esensial dapat menunjukkan ketercapaian tujuan pembelajaran dari suatu mata pelajaran yang dibelajarkan di sekolah. Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari pada jenjang SMA yang termasuk ke dalam kelompok Mata Pelajaran IPS. Gilarso (dalam Erni, 2013) mengemukakan Ilmu Ekonomi mempelajari tingkah laku manusia dalam mengelola kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi barang dan jasa dengan sumber daya produktif yang terbatas dengan tujuan memenuhi kebutuhan manusia sebaik-baiknya. Selain itu, Ilmu Ekonomi juga memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari yang tak lepas dari kegiatan pemenuhan kebutuhan."

Hasil belajar siswa sebagai produk pembelajaran yang diterapkan guru untuk membelajarkan Mata Pelajaran Ekonomi dinilai masih rendah. Rendahnya hasil

belajar pada mata Pelajaran ekonomi menunjukkan bahwa kegiatan proses belajar siswanya mengalami kendala. Wahyono (2001:13) menyatakan bahwa kelemahan pendidikan ekonomi di sekolah salah satunya adalah sumber belajar pendidikan ekonomi yang belum sampai pada pembahasan kehidupan ekonomi yang biasa ditemui dan dialami oleh siswa dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Hal ini menjelaskan bahwa pembelajaran ekonomi di sekolah belum bersifat kontekstual atau dengan kata lain belum menterjadikan CTL dalam proses pembelajarannya. Ayu dan Cahyono (2016) juga mengemukakan terdapat masalah berkenaan dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Nande (2021) juga mengemukakan rendahnya hasil belajar siswa pada mata Pelajaran ekonomi yang disebabkan oleh rendahnya minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi.

Mengacu pada masalah berkenaan dengan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa pemilihan strategi, pendekatan, dan model pembelajaran yang tepat akan sangat sangat menentukan hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Alie (2013) dan Darkasyi et al. (2014) bahwa pemilihan strategi, pendekatan, maupun model pembelajaran yang relevan dalam suatu pembelajaran akan sangat sangat menentukan hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 4 Denpasar, hasil belajar siswa untuk mata Pelajaran ekonomi juga tergolong masih rendah. Berikut merupakan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Perhatikan Tabel 1.1!

Tabel 1.1
 Hasil Belajar Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi
 di SMA Negeri 4 Denpasar

Kelas XI	Ketutasan Belajar Siswa					
	Jumlah yang Tuntas		Jumlah yang Belum Tuntas		Total	
	N	%	N	%	N	%
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
XI. 1	10	23,81	32	76,19	42	100,00
XI. 2	20	45,45	24	54,55	44	100,00
XI. 3	15	34,09	29	65,91	44	100,00
XI. 4	20	47,62	22	52,38	42	100,00
XI. 5	20	48,78	21	51,22	41	100,00
XI. 6	18	40,91	26	59,09	44	100,00
XI. 7	26	59,09	18	40,91	44	100,00
XI. 8	24	61,54	15	38,46	39	100,00
XI. 9	17	41,46	24	58,54	41	100,00
XI. 10	14	36,84	24	63,16	38	100,00
XI. 11	19	48,72	20	51,28	39	100,00
XI. 12	13	35,14	24	64,86	37	100,00
Total	216	43,64	279	56,36	495	100,00

Sumber: Ulangan harian siswa

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa sebagian besar hasil belajar siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Denpasar tergolong dalam kategori belum tuntas. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Ekonomi terlihat pada 10 kelas dari 12 Kelas XI yang ada di AMA Negeri 4 Denpasar. Memperhatikan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi tersebut tentu berkaitan dengan faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut. Fitri dkk. (2019) megemukakan bahwa terdapat sejumlah faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, yaitu aspek fisiologis dan aspek psikologis. Aspek fisiologis meliputi kebugaran tubuh dan kondisi panca indra. Aspek psikologis meliputi intelegensi atau kecerdasan, sikap,

minat, bakat, motivasi dan kepribadian. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar peserta didik seperti keluarga, sekolah, keadaan masyarakat dan lingkungan sekitar dan metode pembelajaran.

Hasil penelusuran lebih lanjut berkenaan dengan rendahnya hasil belajar siswa Kelas XI pada mata Pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Denpasar disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa dalam suatu proses belajar mengajar, memiliki peran yang sangat besar terhadap hasil belajar, karena dengan adanya motivasi dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Pada semua usia, motivasi memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan seseorang dan mempunyai dampak yang besar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung akan mempunyai sikap positif untuk berhasil (Slameto, 2010: 4-72).

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran, seperti keberadaan media pembelajaran sehingga siswa memiliki perasaan, perhatian, kemauan, ingatan, dan pikiran yang mengalami perubahan berkat pembelajaran kontekstual dan menarik yang diimplementasikan guru (Dimiyati dan Mujiono, 2002). Berkenaan dengan itu, salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang baik dan benar serta menarik (media inovatif). Tujuan pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah untuk membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Selain itu, permasalahan

pembelajaran yang berorientasi pada siswa aktif (SCL) dan kontekstual (CTL) dapat teratasi

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran sehingga pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang mendapat perhatian dalam setiap kegiatan pembelajaran. Melalui berbagai metode dan media yang terimplementasikan, pembelajar akan menterjadikan interaksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan. Pada hakikatnya media pembelajaran juga merupakan media komunikasi, karena proses pendidikan juga merupakan proses komunikasi (Wiratmojo dan Sasonohardip, 2002).

Memperhatikan rendahnya hasil belajar siswa dalam mata Pelajaran ekonomi dan factor yang menjadi penyebabnya, penting dikembangkan suatu media pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan hasil belajar siswa tersebut. Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Powtoon* dapat dijadikan solusi guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Ekonomi. Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Powtoon* memiliki keunggulan jika diterapkan dalam suatu pembelajaran. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Powtoon* sudah diterapkan dan menunjukkan keberhasilannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Animasi *Powtoon* ini memiliki fitur animasi yang menarik, di antaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah. Selain itu, kelebihan aplikasi *Powtoon* adalah bersifat interaktif, menarik secara visual maupun audio/mencakup segala aspek indera, penggunaannya praktis, variatif, memungkinkan terjadinya *feedback*

dari peserta didik dan mampu memberikan motivasi kepada peserta didik (Rosiyanti, dkk. 2020). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi *Powtoon* sudah diterapkan dan menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian yang dilakukan Zee dkk. (2017) menunjukkan bahwa ketuntasan secara individual meningkat dari 63% pada siklus I menjadi 79% pada siklus II dan 92% pada siklus III. Hal ini menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan video animasi *Powtoon* sangat menarik dan membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Zee (2022) mendapatkan hasil penerapan media pembelajaran animasi *powtoon* mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Jadi dengan dapat dikemukakan bahwa interaksi antara penggunaan media pembelajaran animasi *powtoon* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa melalui peningkatan minat belajar siswa.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Ervina (2021). Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran *powtoon* sebagai media pembelajaran ekonomi sudah memenuhi kriteria layak dengan nilai kepraktisan yang tinggi dan menarik digunakan sebagai media pembelajaran. Implikasi dari penggunaan media ini adalah terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian yang dilakukan Vanny (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *software Powtoon* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik setelah mendapatkan perlakuan dengan digunakannya media pembelajaran yang dimaksud. Hal serupa juga diungkapkan oleh Mafita (2017) bahwa *software powtoon* merupakan salah satu jenis layanan *online* yang memiliki fitur animasi yang

menarik dalam penyampaian pesan berupa video. Media ini adalah salah satu alternatif dari berkembangnya teknologi untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada materi yang dianggap sulit sehingga menjadi lebih menyenangkan, karena disajikan dengan kombinasi beberapa media seperti audio dan visual. Oleh karena itu media pembelajaran ini sangat menarik untuk digunakan di dalam kelas sebagai alternatif agar peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran dan guru juga dapat mengembangkan media pembelajaran yang variatif.

Guru dalam membimbing dan membina peserta didik memiliki kemampuan tersendiri. Kemampuan yang diharapkan, di antaranya adalah mengawasi, membina, mengembangkan potensi peserta didik, baik individu maupun kelompok dengan jalan personal dan professional secara keseluruhan melalui media dan atau sumber belajar yang dipergunakan. Kenyataan yang terlihat, guru belum melaksanakan tugas dan fungsinya secara profesional dengan baik, sementara guru dituntut untuk bekerja dengan teratur, sistematis dan konsisten tanpa menghilangkan kreatifitas dan inovasinya (Wulandari, dkk., 2020). Hal tersebut menyebabkan media pembelajaran kurang mendapat perhatian dari guru, karena itu dianggap problem atau menambah pekerjaan terutama dengan menciptakan media pembelajaran yang cocok dan mendukung pembelajaran yang dilaksanakan.

Ada beberapa indikasi terhadap kondisi demikian, yang menyimpulkan pada kurangnya kreatifitas guru dalam mempersiapkan media pembelajaran. Guru cenderung statis dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan materi yang diberikan. Di samping itu kadang kala media pembelajaran tidak sesuai

dengan materi pelajaran yang diberikan guru, karena tidak semua media pembelajaran sesuai digunakan untuk semua materi (Suswanto, 2021).

Memperhatikan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dan keunggulan dan keberhasilan Animasi *Powtoon* dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik, dilakukan penelitian dan pengembangan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Powtoon* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi. Penelitian dan Pengembangan yang dilakukan dikemas dalam suatu judul penelitian ”Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Powtoon* dan Implikasinya terhadap Hasil Belajar Ekonomi di Sekolah Menengah Atas (SMA)”

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, dapat teridentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.1.1 Rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata Pelajaran ekonomi di SMA
- 1.1.2 Rendahnya hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA
- 1.1.3 Belum diterjadikannya pembelajaran yang bersifat SCL dan CTL dalam membelajarkan mata Pelajaran Ekonomi di SMA
- 1.1.4 Belum digunakannya media pembelajaran yang inovatif sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap mata Pelajaran ekonomi.
- 1.1.5 Belum dikembangkannya media pembelajaran inovatif oleh guru untuk membelajarkan materi dalam mata Pelajaran ekonomi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi tersebut, pembatasan masalah penting untuk dilakukan sehingga penelitian yang dilakukan menjadi lebih terarah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini dikemukakan sebagai berikut.

- 1.3.1 Ruang lingkup penelitian ini hanya mencakup pada pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi *powtoon* sebagai upaya untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata Pelajaran Ekonomi SMA.
- 1.3.2 Pengembangan dilakukan hanya melibatkan satu sekolah (SMA Negeri 4 Denpasar) dan satu kelas untuk melakukan uji coba pada produk pengembangan yang dihasilkan.
- 1.3.3 Pengembangan dilakukan pada Mata Pelajaran Ekonomi yang termasuk ke dalam kelompok mata Pelajaran IPS pada Fase F di SMA.

1.4 Rumusan Masalah

Memperhatikan masalah yang teridentifikasi dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana prototipe media pembelajaran berbasis video animasi *Powtoon* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi SMA?
- 1.4.2 Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis video animasi *Powtoon* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi SMA?
- 1.4.3 Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis video animasi *Powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran

Ekonomi SMA?

1.5 Tujuan Penelitian

Berpijak pada masalah yang telah dirumuskan, dapat dikemukakan tujuan penelitian sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan prototipe media pembelajaran berbasis video animasi *Powtoon* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi SMA.
- 1.5.2 Untuk Menganalisis validitas media pembelajaran berbasis video animasi *Powtoon* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi SMA.
- 1.5.3 Untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran berbasis video animasi *Powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi SMA.

1.6 Manfaat Penelitian

Memperhatikan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, dapat dijabarkan manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap ilmu pendidikan, mengoptimalkan kualitas pembelajaran khususnya di jenjang SMA, serta untuk memperkaya konsep-konsep, teori-teori dan cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran videoanimasi *Powtoon*.

1.6.2 Manfaat praktis

Penelitian ini secara praktis bermanfaat untuk peserta didik, guru, peneliti dan bermanfaat bagi lembaga Pendidikan. Berikut merupakan manfaat praktis yang dimaksud.

a. Bagi Peserta Didik

Materi pembelajaran multimedia dengan video animasinya yang merupakan hasil dalam penelitian dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan dapat meningkatkan kreativitas guru. Melalui media pembelajaran yang inovatif (Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon*), guru dapat dengan mudah menarik dan memfokuskan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama di bangku kuliah untuk menghadapi masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.

d. Bagi Lembaga Pendidikan

Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan positif, menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi

penggunaan video animasi pembelajaran sebagai media pembelajaran.

