BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

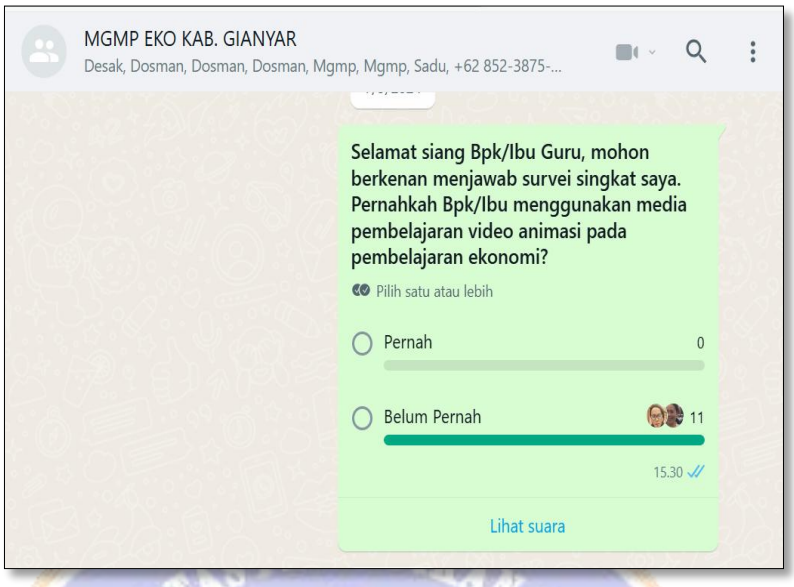
Pembelajaran merupakan kesatuan dari ilmu dan pengetahuan yang diharapkan mampu memberikan penanaman nilai dan pewarisan kebudayaan kepada generasi ke generasi pada pembelajaran abad 21 ini. Dalam lanskap Pendidikan global di abad 21 ditandai oleh serangkaian karateristik dan tuntutan yang menekankan pentingnya pengembangan keterampilan 4C yaitu berpikir kritis, kreativitas, komunikasi dan kolaborasi. Pembelajaran di abad ke-21 tidak lagi terbatas pada transfer pengetahuan semata, melainkan harus berkembang menjadi proses yang lebih dinamis dan interaktif. Salah satunya yaitu pendekatan pembelajaran berbasis teknologi digital yang dapat diimplementasikan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi seperti membuat membuat media pembelajaran video animasi. Media pembelajaran berbasis digital tidak hanya meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, tetapi juga memperluas akses terhadap sumber belajar yang kaya, beragam dan juga iteraktif. Integrasi media pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi sangat krusial, peserta didik perlu dibekali dengan keterampilan untuk terus memperbaharui pengetahuan mereka secara mandiri dan mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan kompleks di masa depan. Dimana Effendi dan Wahidy (2019) mengemukakan bahwa pembelajaran abad 21 menerapkan kecakapan belajar &

inovasi, kecakapan informasi, media dan teknologi (melek digital). Teknologi memainkan peran vital dalam pembelajaran abad ke-21, memungkinkan akses luas ke informasi, mendorong kolaborasi global, dan memfasilitasi pengalaman belajar yang personal dan interaktif, sehingga mempersiapkan siswa untuk sukses di era digital yang terus berkembang. Hasan et al.(2021:81) menyatakan bahwa "media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar- mengajar".

Peranan media dalam pendidikan sangatlah penting agar pembelajaran lebih efektif, efisien dan capaian tujuan pendidikan terwujud. Menurut (Maryani dalam Garnisia, 2020) media pengajaran yang efektif adalah media pembelajaran interaktif berupa gambar, suara dan animasi. Video dapat menyajikan informasi, menggambarkan suatu proses dan tepat mengajarkan keterampilan, menyingkat dan mengembangkan waktu serta dapat mempengaruhi sikap (Kemp, 1985 dalam Hasan et al.2021). Dengan fitur animasi yang menarik mempermudah guru dalam mengimplementasikan bahan ajar kedalam pembelajaran di kelas. Menurut Garsinia et al.(2020) bahwa animasi memberikan tampilan audio visual yang lebih menarik dan menyenangkan. Animasi dapat digunakan untuk membuat karakter atau dunia yang tidak mungkin menjadi lebih konkrit karena tidak dibatasi oleh realitas fisik, sehingga dapat digunakan untuk membuat apapun yang dapat dibayangkan.

Integrasi teknologi dalam pengembangan media pembelajaran sangatlah diperlukan terutama dalam ranah pendidikan, sehingga dapat membawa perkembangan pada ilmu pengetahuan, termasuk pada konsep-konsep mata pelajaran ekonomi di

sekolah yang merupakan salah satu komponen integral dalam ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Media pembelajaran saat ini yang sedang berkembang pada abad 21 adalah media yang memanfaatkan teknologi yaitu salah satunya media video animasi untuk membangun ketertarikan dan minat pengguna. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya video animasi menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan dalam pembelajaran abad ke 21, tetapi pada kenyataannya dilapangan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif ini belum optimal, terutama dalam mata pelajaran IPS bidang ekonomi. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi secara langsung mengenai penggunaan media pembelajaran yang sering digunakan guru-guru ekonomi di SMA Negeri 1 dan SMA negeri 2 Gianyar, guru selama ini hanya menggunakan media pembelajaran seperti *powerpoint* dan modul dalam proses pembelajaran IPS. Peneliti juga melakukan survei lebih spesifik penggunaan media pembelajaran video animasi kepada guru-guru ekonomi di lingkungan kabupaten Gianyar mengenai penggunaan media pembelajaran video animasi yang dilakukan terhadap guru- guru IPS bidang ekonomi di Kabupaten Gianyar melalui forum grub Whatshap (WA) MGMP Ekonomi Kabupaten Gianyar. Dimana terlihat sebagian besar guru IPS bidang ekonomi di Kabupaten Gianyar masih banyak yang belum pernah menggunakan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran IPS disekolah.



Gambar 1. 1 Survei Awal
(Sumber: WA MGMP Ekonomi Kab. Gianyar)

Kondisi di atas juga di dukung dengan beberapa penelitian yang dilakukan bagaimana masih kurangnya pengoptimalan penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran IPS. Dalam penelitian pemgembangan media pembelajaran video animasi oleh Mawaddhah dan Sakti (2022) mengungkapkan tidak adanya penggunaan media pembelajaran video animasi saat pembelajaran *hybrid* saat kasus covid-19. Putri (2021) mengungkapkan pemanfaatan media pembelajaran cenderung menggunakan media yang kurang bervariasi pada mata pelajaran ekonomi termasuk di dalamnya rendahnya variasi media pembelajaran berbasis teknologi seperti video animasi. Selanjutnya Alannasir (2016) mengungkapkan bahwa fakta yang terjadi saat ini dalam dunia pendidikan terutama dalam pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar (SD), yaitu dalam proses pembelajaran guru masih sangat minim

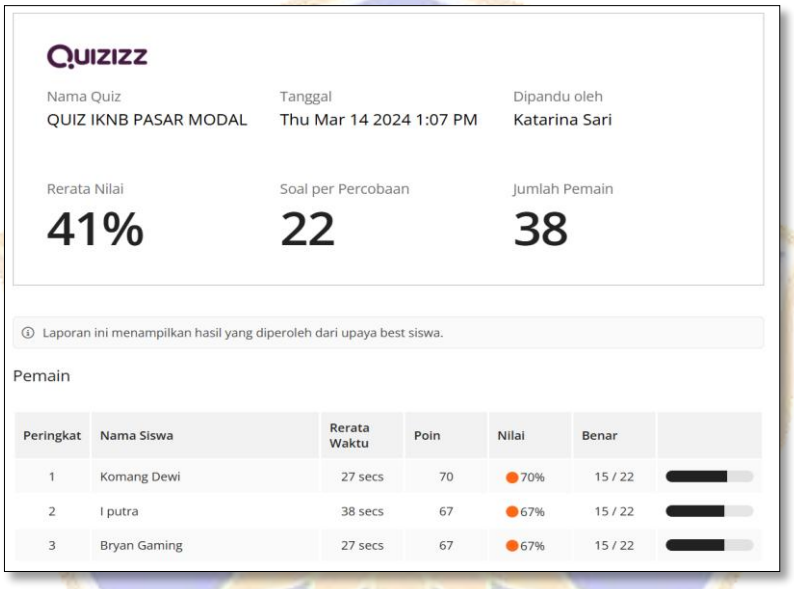
dalam hal penggunaan media yang inovatif. Walangadi dan Pratama, (2018) menyatakan bahwa guru kurang ahli dalam merancang media pembelajaran audio visual sehingga guru hanya menggunakan media gambar yang sudah jadi. Hal ini menujukkan bahwa minimnya penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran IPS. Fardany (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran ekonomi pada Sekolah MAN Sidoarjo umumnya diajarkan menggunakan media *powerpoint* dengan lebih dominan dengan tulisan *(powertext)* dan desain *powerpoint* kurang menonjolkan variasi warna, gambar, dan visual sehingga kurang menarik. Hal tersebut membuat peserta didik banyak menemui kesulitan untuk memahami materi dan seringkali merasa bosan ketika diterangkan.

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dapat memberikan dampak terhadap aktivitas belajar siswa yang tercermin pada tingkat motivasi belajar siswa yang menurun. Jika kondisi ini dibiarkan berlanjut maka hal ini akan bermuara pada hasil belajar siswa seperti penelitian yang dilakukan Kasaomada dan Fitrayati (2017) mengungkapkan bahwa materi pelajaran ekonomi yang dirasa sulit adalah diantaranya produk, struktur, serta mekanisme pasar modal sehingga berdampak terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam tingkat literasi keuangan siswa yang rendah. Zusryn et al.(2021) juga menyatakan bahwa banyak guru mengalami kesulitan terkait cara untuk menunjukkan contoh praktik pada bahasan umum pasar modal dan perbankan, sehingga hal ini akhirnya juga membuat hasil belajar siswa menjadi rendah. Ulya dan Yanto (2016) mengungkapkana aktivitas siswa dan hasil belajar ekonomi kompetensi dasar pasar modal masih rendah. Meutianingrum et

al.(2024) mengungkapkan bahwa tingkat literasi keuangan siswa masih rendah dengan dilihatnya hasil belajar siswa mengenai materi pasar modal, hal ini dikarenakan penyampaian materi investasi dan pasar modal tidak dikemas secara menarik sehingga menjadi sulit untuk dipahami para siswa. Selanjutnya Nasruddin et al.(2024) mengungkapkan aktivitas siswa cenderung pasif dalam kegiatan proses pembelajaran IPS pada bidang ekonomi materi pasar modal, siswa lebih banyak melakukan aktivitas mencatat dan mendengarkan sehingga hal ini mempengaruhi motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar tergolong masih kurang. Hal ini tidak menutup kemungkinan sekolah lain mengalami hal yang sama.

Rendahnya motivasi belajar siswa kelas X pada saat pembelajaran materi pasar modal juga dialami oleh siswa di SMA Negeri 1 Gianyar berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa, di dapati aktivitas siswa dalam pembelajaran cenderung pasif. Tingkat partisipasi siswa untuk bertanya dari sejumlah siswa 38 siswa, hanya 2 siswa yang bertanya selama proses pembelajaran dan hasil tes siswa kelas X pada materi industri keuangan non bank yaitu pasar modal semester genap tahun ajaran 2023/2024 di SMA Negeri 1 Gianyar materi pasar modal menjadi salah satu materi yang dianggap sulit oleh siswa. Hal ini di dukung berdasarkan observasi dan hasil tes melalui quiz yang dilakukan oleh guru mata pelajaran pada siswa, masih banyak siswa yang kurang dapat memahami materi konsep pasar modal. Terlihat pada gambar dibawah dari jumlah 38 siswa hanya 9 orang siswa yang dapat menjawab soal dengan benar dan hanya 1 siswa yang nilainya hampir mencapai ketuntasan ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Rendahnya hasil belajar siswa dalam materi pasar modal

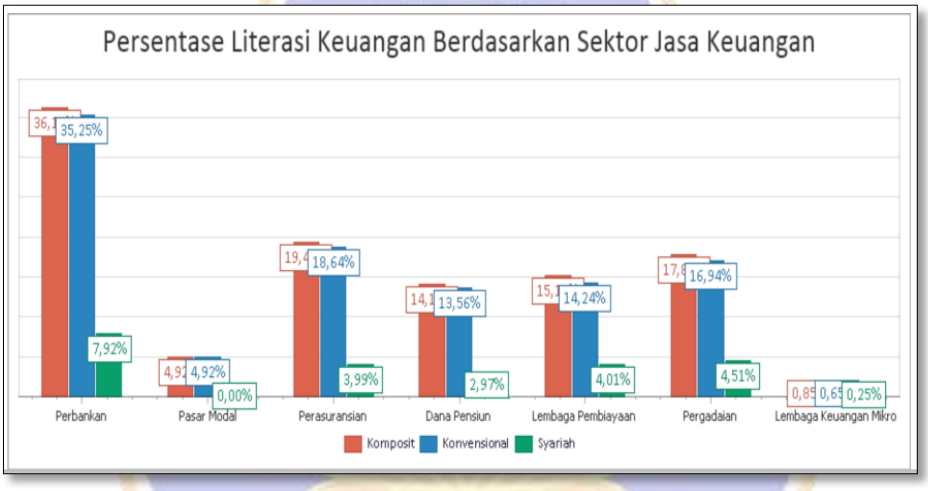
juga dilatar belakangi faktor motivasi belajar siswa yang rendah karena menganggap materi pasar modal sulit untuk dipahami sehingga siswa tidak termotivasi untuk mempelajarinya dan guru yang hanya menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dikelas saat menyampaikan materi. Hal ini juga ditemukan pada sekolah lain seperti di SMA Negeri 2 Gianyar berdasarkan hasil wawancara dan observasi kepada guru mata pelajaran ekonomi dan siswa kelas X di SMA Negeri 2 Gianyar.



Gambar 1. 2 Hasil Belajar Siswa
(Sumber : Akun Quizizz Guru Mata Pelajaran Ekonomi)

Hal ini juga sejalan dengan hasil survey Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SnLIK) tahun 2024 yang diselenggarakan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dimana tingkat persentase literasi masyarakat terhadap sektor jasa keuangan pasar modal masih tergolong rendah berkisar di 4,92%. Rendahnya keterlibatan masyarakat di pasar modal yang hanya berada pada 4.92 % persen merupakan akibat dari masih rendahnya literasi

masyarakat Indonesia terhadap pasar modal. Karena itu masih perlu usaha yang lebih keras dari otoritas pasar modal untuk meningkatkan literasi masyarakat terhadap pasar modal dalam rangka mengejar ketinggalan sub sektor keuangan ini dari sub sektor lainnya. Dan instansi pendidikan menjadi salah satu media yang dapat di berdayakan untuk mendorong peningkatan literasi keuangan terhadap pasar modal melalui siswa yang merupakan bagian dari masyarakat yang akan memiliki tingkat literasi keuangan yang baik dalam berbagai sub sektor keuangan.

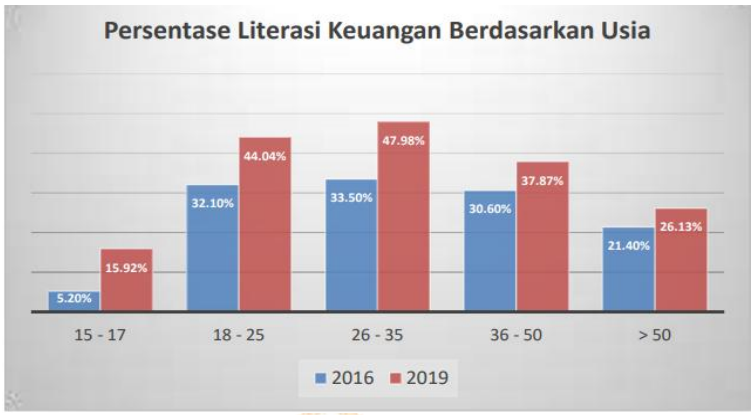


Gambar 1. 3 Persentase Literasi Keuangan Berdasarkan Sektor Jasa Keuangan (Sumber : Survei Nasional Literasi Keuangan. OJK)

Materi pasar modal meskipun hanya merupakan bagian kecil dari materi mata pelajaran Ekonomi, namun merupakan salah satu materi penting untuk dipahami siswa. Pasar modal memiliki peran penting dalam perekonomian suatu negara. Pemahaman yang baik mengenai pasar modal sangat diperlukan bagi masyarakat, terutama generasi muda, agar mereka dapat mengambil keputusan investasi yang tepat dan bijak. Namun, realitanya, literasi keuangan di Indonesia masih tergolong rendah. Survei Nasional

Literasi dan Inklusi Keuangan (SNLIK) tahun 2022 yang dilakukan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) menunjukkan bahwa indeks literasi keuangan masyarakat Indonesia hanya mencapai 41,41%, jauh di bawah standar ideal. Otoritas Jasa Keuangan (OJK) mendefinisikan literasi keuangan adalah pengetahuan *(knowledge)*, keterampilan *(skill)*, keyakinan *(confidence)* yang mempengaruhi sikap *(attitude)*, dan perilaku keuangan *(behaviour*) seseorang untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan pengelolaan keuangan dalam rangka mencapai kesejahteraan. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Indonesia, Pendidikan literasi keuangan sangat diperlukan untuk mendidik manusia sadar dan paham tentang bagaimana cara mengelola keuangan secara bijak. Hal ini juga sejalan dengan pembelajaran literasi dasar dalam kurikulum Merdeka salah satunya adalah aspek literasi keuangan yang termuat dalam kurikulum Merdeka.

> Menurut Suryanto, (2019: 126), “salah satu faktor penyebab rendahnya literasi keuangan adalah kurangnya metode pembelajaran yang menarik dan efektif dalam menyampaikan materi pasar modal. Kebanyakan metode pembelajaran yang digunakan saat ini masih bersifat konvensional dan kurang interaktif, sehingga sulit untuk menarik minat dan motivasi siswa dalam mempelajari topik ini”.



Gambar 1. 4 Persentase Literasi Keuangan Berdasarkan Usia
(Sumber : Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia 2021 – 2025 (ojk.go.id))

Tabel 1. 1 Indeks Literasi dan Inklusi Keuangan

Indeks	2022	Indeks	2022
Literasi Nasional	49,68%	Literasi Pelajar	47,56%
Inklusi Nasional	85,10%	Inklusi Pelajar	77,80%

(Sumber : Siaran Pers Survei Nasional Literasi Dan Inklusi Keuangan Tahun 2024. SP 09/GKPB/OJK/01/2024)

Menurut survey Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan (SnLIK) tahun 2024 yang diselenggarakan oleh Otoritas Jasa Keuangan (OJK) indeks literasi keuangan pelajar Indonesia berada di di 47,56% dibandingkan dengan tingkat literasi keuangan secara nasional yang mencapai 49,68%, tingkat literasi keuangan pelajar tergolong lebih rendah, ini menunjukkan bahwa hampir setengah dari masyarakat Indonesia termasuk pelajar masih belum memiliki pengetahuan dan pemahaman yang memadai tentang produk dan layanan keuangan. Apabila melihat Skor Indeks Literasi Keuangan Indonesia pada tahun 2024 adalah sebesar 49,68%, dimana angka tersebut menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan skor tahun 2019 yang hanya sebesar 38,03% tetapi masih dalam kategori rendah (Ferinia et al, 2023 dalam Fath, zain 2024). Meski meningkat, apabila dibandingkan dengan negara ASEAN lainnya

seperti Thailand dan Malaysia, misalnya angka ini lebih kecil. Sedangkan jika dibandingkan dengan Thailand dan Malaysia telah mencapai angka 82% dan 85%, sehingga dapat disimpulkan bahwa literasi keuangan masyarakat Indonesia lebih rendah dibandingkan dengan kedua negara ASEAN tersebut.

Siswa SMA dalam masa pertumbuhan mampu menyerap informasi yang merupakan bagian dari pembelajaran. Pengolahan informasi dimulai dari stimulus yang diberikan dengan berbagai macam cara dan strategi. Garnisia, et al (2020), menyatakan bahwa sangat jelas guru harus memanfaatkan media pembelajaran sebagai salah satu kebutuhan pokok dalam pembelajaran guna memotivasi siswa dalam menangkap dan memahami materi, sehingga siswa dapat fokus dengan media yang disampaikan guru. Dalam penelitian ini media pembelajaran animasi yang akan di kembangkan sudah sesuai dengan konsep materi pasar modal. Pengembangan media pembelajaran animasi menjadi salah satu pilihan guru dalam memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran pada konsep pasar modal dan dapat membantu siswa lebih termotivasi dalam belajar dan dapat lebih memahami materi pasar modal yang juga menjadi bagian penting dari pemahaman akan literasi keuangan bagi siswa sebagai generasi muda yang akan melanjutkan pertumbuhan dan pembangunan berkelanjutan perekonomian di negara kita. Sejalan dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis animasi menjadi salah satu alternatif yang menjanjikan. Animasi mampu menyajikan informasi kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, terutama bagi generasi muda yang terbiasa dengan media visual. Selain itu, Riyana (2007) juga menyatakan bahwa animasi juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena

sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran animasi pada materi pasar modal menjadi sangat penting untuk dilakukan. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan efektif, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang meningkat dalam dalam memahami konsep-konsep pasar modal juga diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam hal literasi keuangan karena materi pasar modal menjadi salah indikator dari aspek pengetahuan dalam literasi keuangan. Hal ini juga pada akhirnya akan berkontribusi pada peningkatan literasi keuangan masyarakat secara keseluruhan, yang merupakan salah satu kunci dalam mencapai stabilitas dan pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan.

Berdasarkan uraian diatas, penting dilakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi animasi pada materi pasar modal dalam pembelajaran ekonomi SMA dan dianalisis efektivitasnya terhadap peningkatan motivasi dan literasi keuangan siswa. Judul penelitian yang diangkat adalah ***Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Literasi Keuangan Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Gianyar.***

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dipergunakan dalam pembelajaran saat ini masih sebatas konvensional berupa media gambar yang sudah jadi dan media *powerpoint* dengan lebih dominan dengan tulisan *(powertext)* yang kurang menonjolkan variasi warna, gambar, dan visual sehingga kurang menarik sedangkan perkembangan IPTEK bersifat dinamis.
2. Guru masih mengalami kendala dalam penyampaian materi pasar modal yang bersifat abstrak, dikarenakan kekurangan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan terknologi dan dapat diterima siswa.
3. Urgensi literasi keuangan di era digital dan rendahnya tingkat literasi keuangan siswa.
4. Siswa membutuhkan suasana belajar ekonomi yang lebih menarik dan tidak membosankan agar motivasi belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi tidak rendah.
5. Belum banyak tersedia di sekolah media animasi yang praktis dan menarik yang dapat membantu siswa memahami materi ekonomi dan literasi keuangan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran perlu pengembangan media pembelajaran untuk peningkatan motivasi dan pemaham literasi keuangan siswa.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi animasi.
3. Pembelajaran IPS (Ekonomi) fase E kelas X SMA pada capaian memahami lembaga keuangan non bank Pasar Modal di SMA Negeri 1 Gianyar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas didapat beberapa rumusan masalah antara lain:

1. Bagaimanakah draf pengembangan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran materi pasar modal ?
2. Bagaimanakah validitas dan kepraktisan dari media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dalam pembelajaran pasar modal ?
3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran video animasi yang dikembangkan terhadap peningkatan motivasi dan literasi keuangan siswa ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mengalisis draf pengembangan pengembangan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran materi pasar modal.

2. Menganalisis validitas dan kepraktisan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dalam pembelajaran materi pasar modal.
3. Menganalisis efektivitas media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dalam pembelajaran materi pasar modal terhadap motivasi dan literasi keuangan siswa

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Mengembangkan konsep atau teori dalam membuat video berbasis animasi, khususnya analisis efektivitas video berbasis animasi dalam proses pembelajaran dan memperkaya pemahaman konsep atau teori pasar modal dalam meningkatkan motivasi dan literasi keuangan siswa.

2. Manfaat Praktis

   Bagi siswa, pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa tentang literasi keuangan melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Bagi guru, penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam menyampaikan materi literasi keuangan, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif di kelas. Bagi sekolah, khususnya SMA Negeri 1 Gianyar, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk mata pelajaran lainnya, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Selain itu, penelitian ini juga

dapat memberikan data dan infromasi yang dapat digunakan sebagai referensi dan menyediakan model pengembangan media pembelajaran yang dapat di adaptasi atau dikembangkan lebih lanjut bagi peneliti lain.