

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam perbaikan mutu generasi-generasi muda dalam menghadapi tantangan perkembangan zaman. Pendidikan diyakini mampu meningkatkan segala aspek dan memajukan Bangsa dan Negara. Melalui pendidikan yang baik dan optimal dalam implementasinya, maka akan mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional. Dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan itu perlu adanya pemanfaatan ilmu dan teknologi dalam pembelajaran. Perkembangan ilmu dan teknologi dijadikan landasan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan terus melakukan berbagai pembenahan sistem pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional dengan cara perubahan metode dan media pembelajaran.

Pendidikan dapat diperoleh dari mana saja yaitu lingkungan keluarga yang disebut dengan pendidikan informal dan pendidikan yang diperoleh di sekolah yang disebut pendidikan formal. Tujuan pendidikan yang sudah diatur dalam Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan adalah proses pengendalian secara sadar dimana perubahan-perubahan didalam tingkah laku dihasilkan pada diri seseorang itu melalui kelompok (Ahmadi, 2004: 74).

Proses pembelajaran yang terjadi di sekolah merupakan hal terpenting dalam proses pendidikan, dan sebagai titik ukur keberhasilan pendidikan adalah tercapainya tujuan pendidikan yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran dapat dilihat berdasarkan tinggi rendahnya hasil belajar siswa. Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan

yang paling pokok, berhasil tidaknya pendidikan tergantung pada proses pembelajaran yang dilaksanakan. Pembelajaran yang berkualitas sangat mempengaruhi kualitas pendidikan pula.

Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa, mentransfer pengetahuan, pengalaman, dan gagasan (ide) guru ke siswa atau siswa ke siswa lain itu tidaklah mudah. Keberlangsungan proses belajar dan pembelajaran yang baik akan tercapai dengan adanya dukungan dari seluruh komponen pendidikan terutama media pembelajaran. Di era teknologi modern dengan terciptanya media pembelajaran yang aneka ragam untuk upaya memperbaiki dan mengembangkan kualitas pendidikan. Tujuan media pembelajaran yaitu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbal dan mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur (Cheppy Riyana, 2007)

Sadiman, dkk (2010: 6) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dipergunakan sebagai sarana menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Media pembelajaran yang kreatif juga menjadi salah satu faktor yang membuat kurang berminatnya peserta didik dalam belajar ekonomi. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional. Dengan menggunakan metode konvensional menyebabkan penggunaan media pembelajaran kurang optimal sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Sedangkan Musfiqon (2012: 28) mengartikan media dalam dunia pembelajaran sebagai alat dalam bentuk apapun baik secara fisik maupun nonfisik yang dengan sadar digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan secara efektif dan efisien. Jika media yang digunakan tidak sesuai dengan kebutuhan materi maka akan membuat siswa kesulitan dalam memahami isi materi tersebut. Selanjutnya akan berujung pada prestasi siswa disekolah (Daryanto, 2011).

Inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang saat ini semakin pesat, peran teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan dapat menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran multimedia interaktif *power point*. Media pembelajaran *power point* berisi materi pembelajaran yang dilengkapi berbagai konten yang dapat membantu dalam menyampaikan isi pembelajaran, konten-konten tersebut dapat berupa gambar, ilustrasi, suara, video bahkan animasi interaktif (Kasmawati, 2016).

Power point merupakan program aplikasi presentasi dalam komputer. Sedangkan *power point* dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali (Susilana, 2007). Dengan menggunakan *power point*, para pengajar dapat mendesain aplikasi yang membantu para pelajar untuk lebih mudah berinteraksi dengan materi pelajaran yang disampaikan (Mangkulo, 2011).

Mata pelajaran ekonomi merupakan suatu mata pelajaran di mana pembelajarannya bersifat abstrak dan terkadang di luar kehidupan sehari-hari (belum pernah dialami langsung oleh siswa). Sehingga apa yang telah dijelaskan oleh guru sulit dipahami oleh siswa. Media *power point* adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menjelaskan sesuatu yang abstrak. Dalam proses pembelajaran umumnya guru yang sudah menggunakan media *power point* dengan tampilan yang sangat biasa dan sederhana, maka dalam penelitian ini akan menggunakan *power point* dengan tampilan *motion graphics*. *Motion graphics* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Dalam penggunaan media pembelajaran tidak hanya sekedar membantu guru dalam proses mengajar

tetapi lebih ditujukan untuk memudahkan siswa agar lebih memahami materi yang diberikan (Sukarno, 2014).

Motion graphics merupakan grafis yang menggunakan video atau animasi untuk menciptakan sebuah ilusi dari gerak ataupun sebuah *transformasi*. Media pembelajaran yang berbentuk animasi dapat membantu mempermudah penyampaian informasi/pesan kepada siswa. Animasi menjadi pilihan untuk menunjang proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, memperkuat motivasi, dan untuk menanamkan pemahaman pada siswa tentang materi yang diajarkan (Hayati, 2013).

Keberhasilan pembelajaran salah satunya ditentukan oleh media pembelajaran yang dibuat oleh guru. Pengetahuan siswa yang diperoleh melalui media pembelajaran selama belajar merupakan modal dasar yang dapat digunakan untuk hasil prestasi belajar. Media pembelajaran *motion graphics* diharap dapat mendorong tumbuhnya minat untuk belajar dengan tampilannya yang lebih menarik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Azhar Arsyad, 2011: 15). Dari pendapat tersebut maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik, sebab minat merupakan hal yang bukan didapatkan sejak lahir melainkan diperoleh kemudian karena adanya rasa ketertarikan pada suatu hal.

Proses pembelajaran yang melibatkan keaktifan dan partisipasi siswa secara penuh selama proses pembelajaran, menjadikan guru bukan sebagai sumber belajar tetapi pembimbing dan fasilitator siswa dalam proses pembelajaran. Tetapi, masalah yang sering terjadi belum terlibatnya peran dan partisipasi siswa dalam mendapatkan pengetahuan, peran guru masih mendominasi dibandingkan siswanya sehingga media pembelajaran guru masih menggunakan ceramah yang bersumber dari sumber utama pengetahuan. Tujuan dari pembelajaran kurang tercapai yang disebabkan oleh proses

pembelajaran kurang kondusif dan tidak terpusat. Penggunaan media *motion graphics* bisa dimanfaatkan untuk memudahkan guru dalam menampilkan masalah autentik, sehingga meningkatkan keefektifan pembelajaran berbasis masalah.

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pembelajaran yang lebih bervariasi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan pula hasil belajar siswa. Pemilihan media *motion graphics* berbasis *power point* dalam penelitian ini untuk memudahkan dalam mengembangkan media pembelajaran. *Motion graphics* yang biasanya dibuat menggunakan aplikasi *After Effect*. *Power point* yang sudah sering digunakan oleh guru dapat lebih divariasikan tampilannya dengan tampilan *motion graphics*. Proses pembuatan media dengan *power point* lebih mudah dibandingkan dengan *After Effect*. Sebab *power point* lebih sering digunakan oleh guru sehingga guru lebih menguasai cara penggunaannya.

Dari hasil telaah referensi penelitian terdahulu yang relevan, penggunaan media *power point* maupun *motion graphics* dalam proses pembelajaran mendapat respon positif siswa dan mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu pada penggunaan aplikasi untuk membuat media *motion graphics* yaitu dengan menggunakan *power point*. Selain itu, penelitian ini lebih menginovasi tampilan *power point* yang dibuat guru masih biasa menjadi lebih menarik untuk siswa dalam belajar ekonomi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran kurang aktif, karena guru dalam mengajar hanya menggunakan metode ceramah sehingga kurang aktif akibatnya hasil belajar siswa rendah.
2. Rendahnya minat siswa dan cepat bosan dalam memperhatikan pembelajaran sehingga mengalami kesulitan dalam belajar.
3. Penerapan media pembelajaran *motion graphics* berbasis *power point* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan untuk memfokuskan pada masalah yang diteliti maka berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *motion graphics* berbasis *power point* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Gondang.

D. Rumusan Masalah

Untuk memudahkan penelitian diperlukan rumusan masalah yang jelas. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa antara yang menggunakan dengan yang tidak menggunakan media *motion graphics* berbasis *power point* pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Gondang?
2. Adakah perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara yang menggunakan dengan yang tidak menggunakan media *motion graphics* berbasis *power point* pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Gondang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai untuk mengetahui:

1. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa antara yang menggunakan dengan yang tidak menggunakan media *motion graphics* berbasis *power point* pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Gondang.
2. Untuk mengkaji perbedaan peningkayan hasil belajar siswa antara yang menggunakan dengan yang tidak menggunakan media *motion graphics* berbasis *power point* pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Gondang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penerapan media ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran yang dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran ekonomi dan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran pada umumnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan media *motion graphics* berbasis *power point*

b. Bagi siswa

Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pembelajaran ekonomi dengan menggunakan media *motion graphics* berbasis *power point* dan membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran karena materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk media *motion graphics* berbasis *power point* mudah dipahami serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi guru

Menambah pengetahuan dan peningkatan kreativitas sebagai tambahan referensi terkait dengan pembuatan alternatif media pembelajaran *motion graphics* berbasis *power point* dalam mata pelajaran ekonomi.

d. Bagi jurusan

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadikan masukan bagi jurusan dalam upaya meningkatkan kemampuan dan kompetensi mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran

e. Bagi peneliti

Untuk menambahkan pengetahuan dan sarana dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh saat kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan secara nyata.