

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan diri nya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Belajar merupakan proses perubahan perilaku atau pengetahuan yang terjadi baik melalui pengalaman maupun latihan yang berulang-ulang. Pada saat belajar ini akan melibatkan interaksi antara individu dengan lingkungannya dan meliputi pemahaman, penerimaan, dan penggunaan informasi, (Tarumasely, 2024: 16). Pada proses pembelajaran sebagai suatu proses interaksi yang dilakukan antara peserta didik dengan pendidik dalam suatu lingkungan belajar tertentu dengan susunan, dan terjadi umpan balik diantara keduanya (Djamaluddin dan Wardana, 2019: 28).

Proses belajar juga tidak harus monoton atau dalam arti lain proses belajar juga dapat menggunakan pembelajaran yang memberikan kenyamanan serta dapat memberikan motivasi bagi peserta didik. Pada proses pembelajaran tidak terlepas dari perkembangan zaman yang juga dapat memberikan efek samping terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan adanya teknologi dapat mempermudah bagi guru dan peserta didik. (Karmila, 2024: 2).

Media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, karena media menjadi perantara guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa, selain itu guru juga menyadari bahwa tanpa bantuan media bahan atau materi pelajaran akan sulit untuk dipahami oleh siswa terutama bahan pelajaran yang rumit dan kompleks (Suwarni, 2020: 1)

Menurut Suryaningsih dan Kurniawan (2021: 4), menyatakan video merupakan elemen multimedia yang dapat menggambarkan pesan yang ingin disampaikan melalui gambar, video digital adalah bagian penting dari multimedia yang paling memikat.

Berdasarkan pemilihan media tersebut bahwa video dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dikelas, karena mudah di akses dan hanya menggunakan alat bantu seperti proyektor, laptop, internet dan speaker, dengan tujuan mempermudah pemahaman peserta didik tentang materi pembelajaran.

Menurut Taufik, Dwijayanti dan Rasiman (2023: 20), menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil aktivitas maksimal yang dilakukan dalam memperoleh pengetahuan dengan memenuhi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar ini merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik dengan adanya proses belajar maka akan memperoleh hasilnya yang akan dicapai. Untuk memperoleh hasil belajar siswa yang maksimal, maka guru membutuhkan alat bantu dalam penyampaian pembelajaran berupa media.

Berkenaan dengan rendahnya partisipasi belajar siswa, maka dalam kegiatan pembelajaran siswa perlu mendapatkan perhatian penuh oleh guru. Oleh karena itu, perlu adanya upaya-upaya untuk meningkatkan efektivitas belajar, yaitu dengan merancang dan menggunakan media secara sistematis dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Dengan demikian, perlu adanya komitmen para guru yang lebih menekankan pada pemberdayaan media pembelajaran di kelas, dalam hal ini guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran video.

Hadirnya media video dalam proses belajar mengajar sangat membantu peserta didik untuk lebih memahami hal atau materi pembelajaran yang sedang di pelajari. Penggunaan media video jika dimanfaatkan di sekolah-sekolah yang jauh dari perkotaan, asalkan ada sumberdaya listrik maka media dapat digunakan.

Berdasarkan hasil pra observasi peneliti di sekolah SMPN 07 Sintang bahwa kurangnya partisipasi siswa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Pada saat proses pembelajaran dikarenakan tidak menggunakan media pembelajaran, hasil pembelajaran siswa menjadi kurang efektif. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, masih ditemui beberapa siswa yang sibuk sendiri dan berbicara dengan teman sebangku. Kemudian pada pra observasi, guru mengajar disertai dengan *ice breaking* akan tetapi tidak menggunakan media pembelajaran.

Pada saat wawancara singkat dengan guru pengampu mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP Negeri 7 Sintang, terdapat keterangan bahwa kemampuan siswa mengerjakan tugas untuk mencapai nilai yang maksimal belum optimal, karena masih banyak siswa yang kurang memahami materi karena tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dalam menyelesaikan tugas secara mandiri. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan Suardi, dkk (2021: 62) masih ada guru yang menyampaikan materi hanya dengan berceramah saja, proses pembelajaran yang seperti ini membuat siswa kurang minat untuk belajar serta kurang memahami materi yang diberikan, oleh sebab itu guru harus berinovasi dengan menggunakan sebuah media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik untuk meneliti lebih mendalam tentang “pengaruh media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS di kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Sintang”

## **B. Rumusan Masalah**

### **1. Masalah Umum**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah umum pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS di kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Sintang?”

## 2. Sub Masalah

- a. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran awal (*pre-test*)?
- b. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran akhir (*post-test*)?
- c. Apakah terdapat perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol yang diberi pembelajaran tanpa perlakuan?
- d. Apakah terdapat perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen yang diberi pembelajaran menggunakan media pembelajaran video?
- e. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran video pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VII SMP Negeri 7 Sintang?

## C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah “untuk mengetahui pengaruh media video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Sintang Tahun Pelajaran 2024/2025”.

Tujuan Khusus dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran awal (*pre-test*)
2. Untuk perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran akhir (*post-test*)

3. Untuk perbedaan hasil pre-test dan post-test pada kelas kontrol yang diberi pembelajaran tanpa perlakuan
4. Untuk perbedaan hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen yang diberi pembelajaran menggunakan media pembelajaran video
5. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran video mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VII SMP Negeri 7 Sintang

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian mempunyai manfaat yang berguna baik secara teoritis maupun secara praktis, yang dijabarkan sebagai berikut:

##### **1. Manfaat teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan wawasan dalam ilmu pendidikan yang berkaitan dengan penggunaan media video terhadap proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan, khususnya Pendidikan Ekonomi, terkait dengan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Lebih lanjut, penelitian ini dapat memperkaya teori-teori pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa, peningkatan pemahaman konsep, serta pemanfaatan media sebagai alat bantu pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan teori dan praktik pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dan

karakteristik peserta didik di era digital, khususnya dalam pembelajaran ekonomi.

## **2. Manfaat praktis**

### **a. Bagi siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi IPS dengan penggunaan media video sehingga hasil belajarnya meningkat atau mencapai ketuntasan.

### **b. Bagi guru**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan dan memperkaya pengetahuan guru tentang berbagai penggunaan media khususnya media video dalam proses pembelajaran sehingga mampu menstimulus keaktifan siswa untuk mencapai kriteria ketentuan minimal.

### **c. Bagi sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang berarti untuk perbaikan mutu sekolah selanjutnya.

### **d. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa**

Penelitian ini sebagai masukan dalam memberikan informasi baik dalam pustakaan maupun yang lainnya.

### **e. Bagi peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan bagi peneliti dalam mengembangkan pengetahuan khususnya berkenaan dengan penggunaan media video.

## **E. Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2016: 38) variabel Penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulanya.

### **1. Variabel Bebas (*independen*)**

Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi variabel dependen atau variabel terikat. Menurut Sugiyono (2016 : 39) variabel bebas adalah yang akan menjadi sebab atau dapat mempengaruhi timbulnya variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media video (X).

### **2. Variabel Terikat (*dependen*)**

Menurut Sugiyono (2016 : 39) variabel terikat adalah variabel yang nilainya bergantung pada variabel bebas karena dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar (Y).

## **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional dibuat untuk memudahkan pengumpulan data dan menghindari perbedaan interpretasi serta membatasi ruang lingkup variabel.

Pada penelitian ini untuk menghindari perbedaan penafsiran pada beberapa istilah yang peneliti gunakan, maka perlu didefinisi secara operasional beberapa istilah yang digunakan yaitu :



Semester : 2

Kelas : VII

Tujuan Pembelajaran :

- a. Menjelaskan pengertian uang dan fungsinya
- b. Mengidentifikasi berbagai bentuk pendapatan
- c. Menjelaskan pengertian tabungan dan manfaatnya
- d. Menjelaskan konsep investasi sederhana
- e. Membedakan antara tabungan dan investasi
- f. Menjelaskan pentingnya pengelolaan keuangan keluarga
- g. Menyusun anggaran sederhana dalam keluarga

Capaian Pembelajaran:

- a. Siswa mampu menjelaskan pengertian uang dan fungsinya
- b. Siswa mampu mengidentifikasi berbagai bentuk pendapatan
- c. Siswa mampu menjelaskan pengertian tabungan dan manfaatnya
- d. Siswa mampu menjelaskan konsep investasi sederhana
- e. Siswa mampu membedakan antara tabungan dan investasi
- f. Siswa mampu menjelaskan pentingnya pengelolaan keuangan keluarga
- g. Siswa mampu menyusun anggaran sederhana dalam keluarga

Materi :

- a. Uang dan Pendapatan
- b. Tabungan dan investasi
- c. Pengelolaan keuangan keluarga

## 1. Media Pembelajaran Video

Media pembelajaran video yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. video animasi yang berjudul Uang, Pendapatan, Tabungan, dan Investasi Media Pembelajaran IPS kelas 7 yang berdurasi 4 menit 35 detik dari *channel youtube* Mbak Ariyani (<https://youtu.be/TEzUiGloVy0?si=DZvPgHTNepkJInbb>).
- b. video animasi yang berjudul Tips Mengelola Keuangan Keluarga yang berdurasi 4 menit 27 detik dari *channel youtube* Remon Hendra <https://youtu.be/nzxx9Ac6hyw?si=V2g7FgX23yz8W4Ou>

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini berfokus pada ranah kognitif, yaitu kemampuan siswa dalam memahami dan menjelaskan pengelolaan keuangan. Ranah kognitif yang diukur pada peserta didik kelas VII SMP mencakup tingkat kemampuan mulai dari mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), hingga menganalisis (C4) terhadap materi yang telah diajarkan melalui proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran di tingkat SMP kelas VII tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan dasar, tetapi juga mendorong siswa untuk memahami konsep, mengaplikasikannya dalam konteks nyata, serta mampu menganalisis informasi secara lebih mendalam.