

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan diartikan sebagai suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan manusia agar dapat menghadapi segala bentuk peralihan dan permasalahan yang ada. Melalui pendidikan, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan seseorang untuk dapat menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi yang ada (Tirtiana, 2016, hlm. 16). Kemajuan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, serta pendidikan. Pendidikan juga berperan sebagai jembatan yang akan menghubungkan individu dengan lingkungannya, sehingga individu tersebut mampu menjadi sumber daya manusia yang berkualitas (Yunita & Wijayanti, 2017, hlm. 153).

Melihat realita pendidikan di Indonesia saat ini, bahwa keadaan kualitas pendidikan di Indonesia masih terbilang rendah dan membutuhkan banyak pembenahan. Berdasarkan data yang dipublikasikan oleh *World Population Review*, pada tahun 2021 yang lalu Indonesia masih berada pada posisi ke-54 dari total 78 negara yang masuk ke dalam pemeringkatan tingkat pendidikan dunia. Berdasarkan data tersebut, Indonesia masih kalah unggul jika dibandingkan dengan negara yang berada dikawasan Asia Tenggara seperti Singapura yang berada di peringkat 21, Malaysia di peringkat 38 serta Thailand di peringkat 46 (*World Populatin Review*, 2022).

Menurut Sudjana (Yunita & Wijayanti, 2017, hlm. 154) hasil belajar merupakan seluruh keterampilan yang dimiliki oleh seorang siswa setelah memperoleh pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan salah satu indikator yang sangat diperhitungkan dalam mengukur keberhasilan sebuah pendidikan dalam mendapatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Hasil belajar dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian tujuan pendidikan melalui kegiatan belajar

mengajar di sekolah. Selain itu, hasil belajar dapat diketahui sejauh mana siswa dalam menerima proses belajarnya dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2009, hl. 22) menyebutkan bahwa secara garis besar hasil belajar terbagi ke dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini sejalan juga dengan tujuan dari belajar, yakni adanya perubahan peserta didik menyangkut pengetahuan, keterampilan dan juga sikap.

Meskipun berbagai pihak mengharapkan tercapainya hasil belajar yang tinggi, namun tidak dapat dipungkiri bahwa pada kenyataannya hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Berikut data hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai rata-rata Penilaian Akhir Semester (PAS):

Tabel 1. 1
Rata-rata Penilaian Akhir Semester (PAS) Mata Pelajaran Ekonomi SMA
Negeri 11 Bandung

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata Nilai	KKM
1	X IPS 1	36	65,3	75
2	X IPS 2	36	63	75
3	X IPS 3	36	64,1	75
4	X IPS 4	36	63,3	75
5	X IPS 5	36	67,9	75
Jumlah		180	323,6	
Rata-Rata			64,7	

Sumber: Data Sekolah (data diolah)

Berdasarkan tabel 1.1 nilai rata-rata Penilaian Akhir Semester (PAS) pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di SMA Negeri 11 Bandung sebesar 64,7, sedangkan kriteria nilai ketuntasan yang ditetapkan untuk mata pelajaran ekonomi adalah 75. Terlihat jelas bahwa nilai yang diperoleh siswa tersebut masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini mengisyaratkan bahwa pengetahuan siswa terhadap kompetensi dasar masih tergolong rendah.

Menurut Purwanto (2011, hlm. 12) keberhasilan suatu proses pembelajaran tergantung pada berbagai faktor. Faktor-faktor tersebut yaitu: (1) faktor individu, meliputi kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan latihan, motivasi, serta faktor pribadi. (2) Faktor sosial, meliputi keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan dalam belajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia serta motivasi sosial.

Salah satu faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah yaitu berasal dari alat yang digunakan dalam belajar kurang menarik, atau biasa disebut sebagai media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Tidak sedikit dalam proses pembelajaran di kelas para guru membiasakan hanya menggunakan media yang telah disediakan oleh pihak sekolah saja, sehingga penggunaan media tersebut tidak didasarkan pada kesesuaian dengan tujuan, materi, dan karakteristik siswanya (Munandi, 2010, hlm. 185-186).

Dari hasil wawancara dengan guru dan pengamatan di lapangan umumnya proses pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi masih menggunakan metode ceramah dan *powerpoint* serta proyektor menjadi perangkat utama pembelajaran selain papan tulis. Media pembelajaran yang konvensional masih mendominasi serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, sehingga siswa sulit menggali dan menguraikan mata pelajaran ekonomi yang berakibat rendahnya hasil belajar siswa.

Kehadiran teknologi dalam proses pembelajaran dapat menjadi salah satu instrumen dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Menurut Nurdyasnyah, N., & Andiek (2015, hlm. 137) mengungkapkan bahwa teknologi merupakan penunjang dalam proses pembelajaran. Terdapat banyak media pembelajaran yang dapat diterapkan dengan memanfaatkan teknologi, salah satunya adalah video pembelajaran. Menurut Sukiman (Kurniawan, 2016, hlm. 23) media video adalah sekumpulan komponen atau media yang dapat menampilkan gambar dan suara secara bersamaan. Video pembelajaran ini tentunya memudahkan guru dalam mengajar dan membuat siswa agar tidak bosan dengan berbagai materi yang mereka terima. Penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa (Febriani, 2017), (Hapsari et al., 2019), (Hernawati et al., 2021), (Oktavera, 2015).

Mery Afrilia Inayah, 2022

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN DAN SELF REGULATED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Namun hasil yang berbeda ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Van Alten et al., (2020) yang mengatakan bahwa media video tidak berpengaruh terhadap hasil belajar.

Selain faktor eksternal siswa, terdapat faktor internal siswa yaitu kondisi subjek belajar. Salah satu kondisi subjek belajar yang berasal dari dalam diri siswa adalah kemandirian belajar atau *Self regulated learning*. *Self regulated learning* adalah proses aktif dan konstruktif dengan jalan siswa menetapkan tujuan untuk proses belajarnya dan berusaha untuk memonitor, meregulasi, dan mengontrol kognisi, motivasi, dan perilaku, yang kemudian semuanya diarahkan dan didorong oleh tujuan dan disesuaikan dengan konteks lingkungan (Boekaerts et al., 2000, hlm.453). Menurut Rohman (Oktavera, 2015, hlm. 316) siswa dengan gaya belajar mandiri, termasuk ke dalam tipe kepribadian *Autonomy*. Tipe kepribadian *Autonomy* adalah tipe kepribadian siswa yang ditandai dengan keinginan untuk melakukan sesuatu secara mandiri, bertindak proaktif, tidak suka dibantu orang lain, juga tidak suka disuruh-suruh.

Selain media pembelajaran, aspek lain yang perlu diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran adalah aspek psikologis peserta didik. Aspek psikologis yang diduga dapat mempengaruhi hasil belajar adalah *self regulated learning* atau kemandirian belajar. Menurut Zimmerman (Mahmudi et al., 2015, hlm. 32) *self regulated learning* merupakan proses proaktif siswa untuk memperoleh keterampilan akademis, seperti menetapkan tujuan, memilih dan menyiapkan strategi dan pengendalian yang efektif. Dengan *self regulated learning* yang tinggi terhadap pembelajaran, ia akan dengan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru (Alotaibi, 2017), (Sideridis, n.d.), (Meiliati et al., 2018). Namun hasil yang berbeda ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Putry & Armen (2018) yang mengatakan bahwa *self regulated learning* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, dan didukung oleh kajian empiris serta *research gap* yang ada, maka penulis tertarik untuk meneliti pengaruh video pembelajaran dan *self regulated learning* terhadap hasil belajar. Sehingga penulis mengangkat judul “**Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran dan Self Regulated**

Learning Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 11 Bandung)

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki *self regulated learning* tinggi dan *self regulated learning* rendah pada kelas eksperimen yang menggunakan media video?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki *self regulated learning* tinggi dan *self regulated learning* rendah pada kelas kontrol yang menggunakan media *powerpoint*?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *video* dan kelas kontrol yang menggunakan media *powerpoint* pada siswa yang memiliki *self regulated learning* tinggi?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *video* dan kelas kontrol yang menggunakan media *powerpoint* pada siswa yang memiliki *self regulated learning* rendah?
5. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *video* pada siswa yang memiliki *self regulated learning* tinggi dan kelas kontrol yang menggunakan media *powerpoint* pada siswa yang memiliki *self regulated learning* rendah?
6. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *video* pada siswa yang memiliki *self regulated learning* rendah dan kelas kontrol yang menggunakan media *powerpoint* pada siswa yang memiliki *self regulated learning* tinggi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki *self regulated learning* tinggi dan *self regulated learning* rendah pada kelas eksperimen yang menggunakan media video.
2. Perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki *self regulated learning* tinggi dan *self regulated learning* rendah pada kelas kontrol yang menggunakan media *powerpoint*.
3. Perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *video* dan kelas kontrol yang menggunakan media *powerpoint* pada siswa yang memiliki *self regulated learning* tinggi.
4. Perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *video* dan kelas kontrol yang menggunakan media *powerpoint* pada siswa yang memiliki *self regulated learning* rendah.
5. Perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *video* pada siswa yang memiliki *self regulated learning* tinggi dan kelas kontrol yang menggunakan media *powerpoint* pada siswa yang memiliki *self regulated learning* rendah.
6. Perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *video* pada siswa yang memiliki *self regulated learning* rendah dan kelas kontrol yang menggunakan media *powerpoint* pada siswa yang memiliki *self regulated learning* tinggi.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian mengenai pengaruh penggunaan video pembelajaran dan *self regulated learning* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi (penelitian kuasi eksperimen pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 11 Bandung), sebagai berikut:

1. Teoritis

Menambah pengetahuan baru serta menjadi salah satu *referensi*, terutama terkait dengan pengaruh penggunaan video pembelajaran dan *self regulated learning* terhadap hasil belajar siswa.

2. Praktis

Mery Afrilia Inayah, 2022

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN DAN SELF REGULATED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas guru dalam proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran video sebagai salah satu alat yang dapat digunakan dalam pembelajaran ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta memperhatikan *self regulated learning* (kemandirian belajar) para siswanya agar tujuan pendidikan dapat tercapai.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bagi pihak sekolah dalam menyelenggarakan pelayanan pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu peneliti memberikan masukan bagi pihak sekolah agar lebih memperhatikan proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pendidikan.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi *referensi* bagi peneliti selanjutnya sehingga dapat mengembangkan penelitian menjadi lebih baik lagi.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan karya tulis ilmiah ini merujuk pada pedoman karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019.

1. BAB I Pendahuluan

Bagian pendahuluan dalam skripsi pada dasarnya menjadi bab perkenalan yang biasanya menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan juga struktur organisasi penulisan skripsi.

2. BAB II Kajian Pustaka, Kerangka Teoretis, dan Hipotesis

Bagian kajian pustaka dalam skripsi memberikan konteks yang jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat melalui kajian pustaka, penelitian terdahulu, kerangka teoritis, dan hipotesis penelitian.

3. BAB III Metode Penelitian

Bagian metode penelitian membahas mengenai objek dan subjek penelitian, metode penelitian, desain penelitian yang terdiri dari populasi dan sampel, teknik dan alat pengumpulan data, serta teknik analisis data.

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini mengemukakan tentang hasil penelitian dan pembahasan mengenai deskripsi subjek penelitian, deskripsi objek penelitian, serta analisis data dan pengujian hipotesis.

5. BAB V Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bagian ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil penelitian, serta memuat hal-hal penting yang diajukan mengenai implikasi dan rekomendasi yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.