

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi pada abad 21 memberi pengaruh yang signifikan bagi masyarakat. Mulai dari budaya hingga gaya hidup masyarakat sudah terpengaruh oleh perangkat elektronik yang membuat semakin mudahnya mengakses informasi. Informasi saat ini semakin serba terbuka dan tersedia luas serta dapat dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan, seperti keperluan ekonomi dan perdagangan. Perkembangan dan perubahan budaya tersebut sangat mempengaruhi paradigma pembelajaran (Dianti et al, 2023:433).

Pendidikan memegang peranan penting sebagai penentu kemajuan suatu bangsa dan pencapaian cita-citanya, terutama dalam mendorong perkembangan bangsa dan negara. Pendidikan merupakan upaya yang disengaja untuk mengelola proses belajar serta menciptakan lingkungan yang kondusif bagi peserta didik guna mengembangkan potensi diri secara spiritual, religius, intelektual, kepribadian, akhlak mulia, pengendalian diri, serta kemampuan lain yang dibutuhkan oleh individu, masyarakat, bangsa, dan Negara (Bachri et al, 2024:4304). Dalam era modern, pendidikan telah berkembang menjadi bagian dari kebudayaan baru yang terintegrasi dalam pengembangan kehidupan manusia.

Pendidikan di Indonesia dilaksanakan berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan. Kurikulum di Indonesia sering mengalami perubahan dari waktu ke waktu, salah satu contohnya adalah perubahan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 memiliki perbedaan mendasar dibandingkan dengan KTSP, di mana proses pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada pendidik (*teacher-centered*) berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*) (Sari et al, 2023:1154). Oleh karena itu, model pembelajaran dapat dijadikan alternatif, sehingga para pendidik memiliki

kebebasan untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dan efektif dalam mencapai tujuan pendidikan. Dalam hal ini, pendidik diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang tepat untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Rahmawati, 2023:146).

Peneliti (Nadhifah, 2023:4) menuliskan pada abad ke-21, masyarakat semakin menyadari pentingnya mempersiapkan generasi muda yang kreatif, mampu berpikir kritis, berdiskusi secara efektif, bekerja sama baik secara individu maupun kelompok, mengambil keputusan dengan tepat, serta mampu memecahkan masalah yang dihadapi. Di era ini, keterampilan belajar dan inovasi yang dibutuhkan dirangkum dalam konsep 4C, yaitu kreativitas (*creativity*), kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), kemampuan berkolaborasi (*collaboration*), dan kemampuan berkomunikasi (*communication*) (Novitasary, 2023:101).

Pembelajaran diartikan sebagai proses pemberian bimbingan kepada peserta didik dalam menjalani proses belajar (Robiatul et al, 2024:329). Dalam proses belajar, terdapat berbagai perbedaan individu, seperti peserta didik yang mampu memahami materi pelajaran dengan cepat dan peserta didik yang lebih lambat dalam memahaminya. Perbedaan tersebut mengharuskan pendidik untuk dapat merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan pemilihan model pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang bersifat sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu (Robiatul et al, 2024:329). Model pembelajaran memiliki fungsi sebagai pedoman bagi perancangan pembelajaran dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar di kelas atau pembelajaran dalam tutorial untuk mencapai tujuan kompetensi seperti yang diharapkan. Penerapan model pembelajaran yang bervariasi dapat mengatasi kejenuhan peserta didik, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat prestasi peserta didik. Aktivitas belajar peserta didik

merupakan salah satu faktor penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik cenderung merasa bosan jika tidak terdapat variasi dalam model pembelajaran yang menarik. Hal ini menekankan pentingnya kegiatan belajar mengajar yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Selain itu, kegiatan belajar juga dipandang sebagai salah satu bentuk komunikasi yang efektif antara pendidik dan peserta didik.

Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara di kelas VII, kebanyakan kegiatan pembelajaran dikelas masih berpusat kepada guru. Pembelajaran dengan model dan metode pembelajaran yang monoton seperti itu membuat kegiatan pembelajaran kurang menarik, akibatnya ketika proses pembelajaran siswa kurang aktif dan responsif sehingga hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara menjadi rendah salah satunya pada mata pelajaran ekonomi. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa hasil belajar ekonomi siswa masih rendah, bukti tersebut dilihat dari hasil. Penilaian Akhir Semester I kelas VII SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara, dimana masih ada nilai siswa yang berada dibawah standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yakni 75.

Dalam melaksanakan proses belajar mengajar, guru menemukan bahwasanya siswa tidak dapat mengembangkan kreativitasnya dikarenakan sering kali terbatas dalam waktu untuk mengekspresikan kreativitasnya karena proses belajar yang selalu terstruktur. Hal ini dapat mengurangi kesempatan mereka untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi pembelajaran. Rasa takut siswa terhadap penilaian negatif dari teman sebaya menjadi salah satu faktor yang menghambat kreativitas mereka. Selain itu, siswa sering kali kesulitan untuk beralih dari pola pikir yang sudah mereka kenal menuju pemikiran yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga membatasi kemampuan mereka dalam menemukan solusi baru dan orisinal.

Penggunaan model atau metode pembelajaran konvensional oleh guru selama proses pembelajaran juga tidak mendorong pengembangan kreativitas

siswa. Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif selama pembelajaran, yang berdampak pada rendahnya pemahaman belajar mereka (Robiatul et al, 2024:330). Beberapa kendala juga sering dihadapi oleh para pendidik yaitu kurangnya sumber daya yang memadai, kurikulum yang kaku, dan kurangnya pendekatan yang menarik bagi siswa. Setiap siswa memiliki cara belajar yang berbeda-beda. Ada yang lebih mudah memahami materi melalui praktik langsung, ada yang lebih menyukai pembelajaran visual, dan ada pula yang membutuhkan penjelasan teori secara mendalam. Jika variasi metode pengajaran tidak diterapkan, banyak siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya perubahan yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih mengoptimalkan cara berpikir dan mengembangkan ide-ide mereka. Oleh karena itu, peneliti menerapkan model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) berbasis video untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep dalam mata pelajaran ekonomi. Dengan memanfaatkan video sebagai media pembelajaran, siswa dapat melihat langsung penerapan materi ekonomi dalam kehidupan nyata, memperdalam pemahaman mereka, dan meningkatkan minat belajar. Pembelajaran Ekonomi diharapkan dapat menjadi sarana bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri, memahami lingkungan sekitar, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan pendidik dalam merancang dan melaksanakan model pembelajaran yang tepat sangat memengaruhi hasil yang dicapai. Ketidaktepatan dalam penggunaan model pembelajaran dapat menyebabkan kebosanan selama proses belajar, sehingga peserta didik kesulitan memahami konsep yang diajarkan, yang pada akhirnya akan memengaruhi pemahaman belajar mereka (Robiatul et al, 2024:330).

Setelah mengidentifikasi masalah yang terjadi di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara, rendahnya metode pembelajaran berbasis proyek menggunakan video pada pelajaran Ekonomi maka diperlukan model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan. Pemahaman pembelajaran berbasis *Project-Based Learning*. Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning* atau PjBL)

mengarahkan siswa untuk menyelesaikan proyek atau kegiatan yang berkaitan dengan masalah nyata. Pendekatan ini bertujuan untuk mengembangkan berbagai kompetensi, termasuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Metode PjBL memiliki beberapa tujuan utama, di antaranya memberikan wawasan yang luas kepada siswa dalam menghadapi masalah secara langsung. Siswa didorong untuk mencari informasi dan memahami berbagai sudut pandang dalam menyelesaikan masalah. Selain itu, metode ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam menghadapi permasalahan nyata, melatih mereka untuk menganalisis masalah, mengidentifikasi solusi alternatif, dan memilih solusi terbaik (Sari et al, 2023:1154).

Model *Project-Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran berbasis proyek, di mana peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pembuatan proyek yang berkaitan dengan materi pelajaran. PjBL dikenal efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman peserta didik karena metode ini menawarkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan praktis. Namun, implementasi PjBL sering kali menghadapi tantangan, terutama dalam pemilihan media dan alat bantu yang dapat mendukung dan memaksimalkan efektivitas model pembelajaran ini (Aziz, 2024:6). Media audiovisual (video) pembelajaran merupakan salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara visual dan audio. Video ini dapat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep, memberikan contoh, atau mendemonstrasikan keterampilan tertentu, sehingga mempermudah pemahaman peserta didik. Video pembelajaran sering digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, baik di sekolah, perguruan tinggi, maupun dalam pelatihan profesional, dan dapat diakses melalui berbagai platform, seperti *YouTube*, situs pendidikan, atau aplikasi pembelajaran (Nadhifah, 2023:8).

Pemanfaatan teknologi pada dasarnya bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan dunia digital di bidang pendidikan juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pola interaksi antara pendidik dan peserta didik. Peserta didik yang umumnya

memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat merasa bosan apabila pembelajaran dilakukan secara konvensional. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik dapat diserap oleh peserta didik secara optimal.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari berbagai aspek kehidupan manusia dalam konteks sosial. Cakupan mata pelajaran IPS terdiri dari Sejarah, Geografi, Ekonomi, serta Ilmu sosial lainnya. Tujuan ekonomi dibagi menjadi berbagai aspek tergantung pada konteksnya, seperti kesejahteraan masyarakat, efisiensi sumber daya, atau pertumbuhan ekonomi (Fauzia Irawan, 2024:3). Pembelajaran ekonomi dengan model berbasis proyek menggunakan video di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara, penerapan model pembelajaran berbasis proyek menggunakan video memungkinkan guru untuk memvisualisasikan konsep-konsep ekonomi secara lebih menarik dan interaktif. Siswa dapat dilibatkan dalam pembuatan video terkait topik-topik ekonomi yang mereka pelajari, baik melalui wawancara, dokumentasi, maupun eksperimen ekonomi. Hal ini juga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar serta mengembangkan kemampuan teknologi mereka. Keuntungan lain dari metode ini adalah siswa tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga dapat melihat bagaimana teori ekonomi diterapkan dalam dunia nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan aplikatif (Sari et al, 2023:1155).

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Sari et al, 2023:1161), (Yudhit Rizkayanti et al, 2024:1652) dan (Edtami et al, 2023:60) yang mengemukakan bahwa adanya pengaruh menggunakan model pembelajaran proyek berbasis video untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi ekonomi. Peran media video pembelajaran, diantaranya 1) mampu menarik minat siswa, mendatangkan motivasi belajar, 2) menambah keragaman metode pengajaran, 3) memperjelas materi, mudah dipahami

siswa, 4) siswa menjadi lebih aktif melakukan kegiatan. Berdasarkan pemaparan di atas, dilihat dari pemilihan model yang belum tepat, belum diterapkannya model pembelajaran *Project-Based Learning* berbantu video, serta masih rendahnya pemahaman konsep pada peserta didik, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Menggunakan Video untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pembelajaran Ekonomi di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara Tahun Pelajaran 2024/2025”**. Karena yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini menggunakan model *Project-Based Learning* berbasis video, mengukur pemahaman konsep peserta didik pada materi ekonomi, yang mana memiliki keterbaruan dengan menggunakan video yaitu menggabungkan model dan teknologi yang ada saat ini di dalam proses pembelajarannya.

1.2 Identifikasi Masalah

Pembelajaran ekonomi di tingkat SMP memiliki peranan penting dalam membangun pengetahuan dasar siswa terkait konsep-konsep ekonomi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Namun, beberapa kendala dapat memengaruhi pembelajaran berbasis proyek, di antaranya:

1. Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran ekonomi di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara masih rendah.
2. Model pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif.
3. Belum optimalnya penggunaan teknologi seperti video dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya penelitian tentang pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran ekonomi.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih berfokus, maka penelitian dibatasi pada:

1. Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan video terhadap pemahaman materi pembelajaran ekonomi.

2. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara pada Tahun Pelajaran 2024/2025.
3. Materi yang diteliti adalah topik-topik tertentu dalam mata pelajaran ekonomi yang diajarkan selama semester genap.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah ada pengaruh model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan video terhadap pemahaman materi pembelajaran ekonomi siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah:

Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan video terhadap pemahaman materi pembelajaran ekonomi siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara ?

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang metode pembelajaran. Menambah referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai model pembelajaran berbasis proyek.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dalam memilih metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

2. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, dan meningkatkan pemahaman dan minat belajar terhadap materi pembelajaran ekonomi.

3. Bagi Sekolah

Memberikan masukan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara.

4. Bagi Peneliti Lain

Memberikan data dan informasi yang dapat dijadikan referensi untuk penelitian lanjutan terkait model pembelajaran inovatif lainnya atau pengembangan lebih lanjut dari pembelajaran proyek berbasis video.