**BAB I PENDAHULUAN**

**1.1. Latar Belakang Masalah**

Pada perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat dan arus globalisasi juga semakin hebat maka muncullah persaingan dibidang pendidikan. Salah satu cara yang ditempuh adalah melalui peningkatan mutu pendidikan (Darsono, 2000). Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang terjadi dalam diri individu dengan usaha agar memperoleh hal yang baru. Belajar juga merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap. Belajar terjadi karena adanya hubungan yang baik antara pemberi pelajaran dan yang menerima pelajaran agar terjadi situasi yang berarti bagi pelajar. Untuk mencapai tujuan belajar maka perlu diciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Lingkungan ini dipengaruhi oleh materi yang ingin diajarkan, guru, siswa, jenis kegiatan yang dilakukan serta sarana dan prasarana yang tersedia.

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran yang menjadikan siswa berupaya menggali, memecahkan sendiri masalah dari suatu konsep yang dipelajari, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai motivator dan fasilitator.

Dalam peningkatan motivasi belajar siswa yang sejalan dengan peningkatan hasil belajar siswa, guru harus mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa. Namun, dari observasi awal di kelas X terdapat bahwa guru sudah menggunakan model dan media pembelajaran tetapi belum sesuai dengan materi yang diajarkan. Terlihat juga antusias siswa dalam pembelajaran masih pasif. Hal ini berdampak pada hasil belajar. Hasil belajar berkaitan dengan ketuntasan individual dan klasikal yang telah ditentukan yaitu

75. Dari 35 siswa, hanya 14 siswa (40%) yang tuntas atau mendapatkan nilai 75

keatas. Untuk menyelesaikan permasalahan di atas, dapat dikembangkan model

1

pembelajaran yang dianggap relevan, menerapkan model *Project Based Learning*

*( PJBL )* menggunakan media animasi.

Lebih lanjut Bie (Ngalimun, 2013) menegaskan *project based learning* yaitu: “model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama *(central)* dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberikan peluang siswa bekerja secara otonom mengkonstruk belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai dan realistik”. PJBL dapat mengurangi kompetisi didalam kelas dan mengarahkan siswa lebih kolaboratif daripada bekerja sendiri-sendiri.

Menteri Pendidikan Indonesia, Nadiem Makarim menegaskan bahwa sistem pembelajaran berbasis proyek harus digalakkan agar kolaborasi antar pelajar terus terbangun melalui proyek pembelajaran tersebut. Dengan berkolaborasi juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Lee dan Owens (2004) juga mengatakan bahwa penggunaan animasi memiliki efek khusus sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian siswa dalam situasi pembelajaran baik awal pembelajaran maupun akhir rangkaian pelajaran. Di sisi lain, motivasi belajar merupakan faktor dalam diri siswa yang memiliki pengaruh terhadap proses dan hasil belajar seseorang. Motivasi belajar (*motivation to learn)* merupakan dorongan internal pribadi siswa untuk melakukan aktivitas belajar secara giat agar ia memperoleh kesuksesan di bidang akademik ( Hari Witono, 2007). Motivasi belajar memiliki dua sifat yaitu umum dan khusus. Sifat umum motivasi belajar adalah disposisi individu untuk bersikap ulet (*enduring)* dengan menghargai belajar sebagai kebutuhan sendiri, dalam proses belajar individu belajar dengan segenap pikiran dan usaha keras yang dilandasi oleh perasaan senang untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Sikap khusus motivasi belajar muncul ketika siswa mengerjakan tugas belajar yang bertujuan untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan yang diinginkan. Siswa yang memiliki motivasi belajar tidak hanya mengerjakan tugas belajar dengan senang dan ulet, tetapi juga dengan serius, penuh makna dan mencoba mengambil manfaat dari kegiatan itu ( Elliot, et.al.,2000 ).

Dalam proses pembelajaran, sebenarnya sudah ada motivasi siswa di dalam kelas, hanya saja motivasi yang dilakukan kebanyakan siswa melakuan kegiatan memecahkan masalah dan mengambil keputusan, interaksi antar siswa sangatlah dibutuhkan menggunakan pola pembelajaran tersebut diharapkan mengurangi kebosanan dan kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat menjaga kestabilan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran animasi merupakan solusi bagi guru dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Hal ini dapat terjadi karena siswa dapat melihat, dan mendengarkan materi pembelajaran dengan jelas. Manfaat dari penggunaan media animasi dalam pembelajaran tidak hanya dirasakan oleh siswa tetapi juga dapat dirasakan oleh guru yaitu tidak perlu menghabiskan waktu lama untuk menjelaskan materi pembelajaran dan dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dilakukan penelitian kependidikan dengan judul : Penerapan Model *Project Based Learning ( PJBL )* Dengan Media Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa SMK PAB 1

Helvetia. Dengan penerapan model pembelajaran ini diharapkan siswa yang sebelumnya tidak percaya diri maka dapat memotivasi dengan lebih bermakna baik untuk dirinya sendiri, guru, teman maupun lingkungan belajarnya.

**1.2. IdentifikasiMasalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka yang menjadi identifikasi masalah sebagai penyebab ketidakberhasilan proses pembelajaran di kelas XI SMK PAB 1 Helvetia antara lain sebagai berikut:

1. Adanya anggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit.

2. Kurangnya kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

3. Model pembelajaran yang selama ini digunakan tidak melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

4. Motivasi siswa sangat kurang aktif dalam proses belajar mengajar.

5. Siswa kurang kreatif dalam mengemukakan ide atau pendapat.

6. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik.

7. Selama proses belajar mengajar, interaksi antar siswa belum terlihat.

8. Belum adanya kepercayaan diri dan menghargai pendapat orang lain.

9. Siswa kurang menguasai materi pelajaran, sehingga tingkat keberhasilan siswa juga rendah.

**1.3. Batasan Masalah**

Karena luasnya masalah yang terdapat pada penelitian ini, maka perlu untuk membatasi ruang lingkup permasalahan. Hal ini dimaksudkan agar masalah yang akan diteliti dapat terjangkau sesuai kemampuan dan menjadi terarah. Maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian adalah Penerapan metode pembelajaran PJBL dengan Media Animasi terhadap motivasi belajar siswa SMK PAB 1

Helvetia.

**1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat dirumuskan masalah yaitu :

1. Apakah dengan menerapkan model *Pembelajaran Project Based Learning (PJBL)* dengan media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar di kelas XI SMK PAB 1 Helvetia?

2. Bagaimana cara menerapkan model Pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)* dengan media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas XI SMK PAB 1 Helvetia?

3. Bagaimanakah motivasi belajar di kelas XI SMK PAB 1 Helvetia Medan ketika diterapkan model pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)* dengan media animasi*?*

**1.5. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan model *Pembelajaran Project Based Learning (PJBL)* dengan media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar di kelas XI SMK PAB 1 Helvetia.

2. Untuk mengetahui cara menerapkan model Pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)* dengan media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas XI SMK PAB 1 Helvetia.

3. Untuk mengetahui motivasi belajar di kelas XI SMK PAB 1 Helvetia Medan ketika diterapkan model pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)* dengan media animasi*.*

**1.6. Manfaat Penelitian**

Peneliti mengharapkan melalui pengembangan media pembelajaran yang dilaksanakan dapat membawa manfaat bagi pihak-pihak terkait, diantaranya:

a. Manfaat Teoritis

a. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa video animasi sebagai bentuk untuk mengetahui motivasi siswa dengan media pembelajaran serta dengan model *Project Based Learning ( PJBL ).*

b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan dan bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan suasana baru dalam kegiatan belajar mengajar, sehinggah siswa tidak merasa bosan dengan media animasi yang digunakan guru saat mengajar dan juga diharapkan siswa dapat menjadi lebih aktif dalam belajar.

b. Baik guru, mempermudah proses penyampaian materi baik secara teori maupun praktik karena siswa turut andil dalam pemahaman materi yang akan disampaikan.

c. Bagi SMK PAB 1 Helvetia, penelitian ini diharapkan dapat menambah variasi metode dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga proses kegiatan belajar bisa lebih efektif dan kreatif.

d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan keterampilan peneliti sebagai calon pendidik mengenai model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL).

**1.7. Anggapan Dasar**

Menurut (Arikunto S, 2013) mengemukakan bahwa “anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang dipakai untuk tempat berpijak bagi peneliti di dalam melaksanakan penelitiannya’’

Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah: “Dengan penerapan model *project based learning (PJBL)* dengan media animasi untuk meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran pendidikan di SMK PAB 1 Helvetia ’