

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Pada dasarnya guru adalah seorang pendidik. Pendidik adalah orang dewasa dengan segala kemampuan yang dimilikinya untuk dapat mengubah psikis dan pola pikir anak didiknya dari yang tidak tahu menjadi tahu serta mendewasakan anak didiknya. Salah satu hal yang harus dilakukan oleh guru adalah dengan mengajar di kelas. Salah satu yang paling penting adalah *performance* guru di kelas. Bagaimana seorang guru dapat menguasai keadaan kelas sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian guru harus memberikan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didiknya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya

dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan penagajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang sederhana yang akan digunakannya apabila media interaktif belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman cukup tentang media.

Seperti yang di kemukakan oleh Hamalik (2011:235), untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pengajaran, yang meliputi: (1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, (2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, (3) Seluk beluk proses pembelajaran, (4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, (5) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran, (6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan, (7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, (8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, (9) Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Arsyad (2002:16) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi empat kelompok, yaitu: (1) Media hasil teknologi cetak, (2) Media hasil teknologi audiovisual, (3) Media hasil teknologi yang berdasarkan computer, (4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar dan mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran pada khususnya.

Dunia pendidikan juga erat kaitannya dengan perkembangan teknologi, dimana ilmu teknologi sebagai wadah riset yang dapat menciptakan berbagai alat yang dapat dipergunakan dalam membantu proses penyampaian materi pembelajaran di sekolah. Perkembangan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam penyampaian materi pembelajaran di sekolah. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media belum tersedia.

Penggunaan media interaktif pada mata pelajaran ekonomi, dapat membantu pemahaman siswa pada konsep-konsep ekonomi. Media interaktif yang digunakan di dalam pembelajaran merupakan media yang sangat baik untuk meningkatkan proses belajar dengan memberikan kesempatan bagi para siswa dalam mengembangkan keterampilan, mengidentifikasi masalah, mengorganisasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi. Hal ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dikemas dan dirancang secara tepat dan profesional. Setiap kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar yang kondusif bagi siswa. Pembelajaran harus didesain atau dirancang secara sistemik, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai peserta didik merupakan pihak yang merespon dan menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru tersebut.

Rusman (2013:16) berpendapat bahwa:

Pendidikan abad ke-21 merupakan arus perubahan di mana guru dan siswa sama-sama memainkan peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Peran guru bukan sebagai *transfer of knowledge* atau guru merupakan satu-satunya sumber belajar yang biasa melakukan apa

saja (*teacher center*), melainkan guru sebagai mediator dan fasilitator aktif untuk mengembangkan potensi aktif siswa yang ada pada dirinya.

Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagi indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, siswa dapat diharapkan menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Beberapa pemikiran dan hasil penelitian tersebut seharusnya dapat menggugah para praktisi pendidikan, secara khusus guru untuk mampu menyusun formulasi yang baik dalam menyesuaikan materi pelajaran dengan pendekatan yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung, termasuk pemilihan media pembelajaran yang sesuai. Seorang guru harus dapat merangsang fungsi indera siswanya secara optimal, khususnya indera pandang dan pendengaran.

Mata pelajaran ekonomi memiliki peran penting dalam membentuk sikap rasional, terutama pada pengambilan keputusan ekonomi. Siswa yang mampu berfikir dan bersikap rasional dalam melakukan kegiatan ekonomi dapat dikatakan bahwa siswa tersebut telah melek ekonomi. Namun perilaku ekonomi siswa ternyata lebih banyak dipengaruhi oleh lingkungan dan teman. Salah satu pemicu perilaku yang kurang rasional adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap aplikasi konsep ekonomi. Pelajaran ekonomi hanya memberikan seperangkat pengetahuan yang harus dihafalkan dan bukan diterapkan dalam kehidupan. Ekonomi sebagai salah satu mata pelajaran yang sudah diajarkan sejak SMP diharapkan mampu memberikan bekal kepada siswa untuk memiliki kecakapan di

bidang ekonomi, sehingga siswa mampu menjadi pelaku ekonomi yang rasional. Namun secara empiris kecakapan siswa SMP dalam menggunakan ilmu ekonomi dalam kehidupan sehari-hari atau dalam berperilaku ekonomi, masih sangat jauh dari harapan dengan kata lain siswa belum mengetahui tentang melek ekonomi (*economic literacy*) yang baik. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya perilaku remaja dalam melakukan tindakan ekonomi tidak didasarkan pertimbangan rasional, yaitu penerapan prinsip dan motif ekonomi dalam kegiatan konsumtif, namun lebih banyak dipengaruhi oleh lingkungannya.

Faktor yang mempengaruhi siswa beranggapan bahwa pelajaran ekonomi sulit dipahami. Salah satunya adalah pembelajaran ekonomi yang cenderung tidak menarik. Perlu diingat pemilihan media pembelajaran yang sesuai merupakan daya dukung bagi siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih memuaskan dalam mata pelajaran ekonomi. Oleh karena itu perlu adanya upaya untuk meningkatkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa memahami materi pelajaran ekonomi yang disampaikan.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology* (AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Dalam upaya meningkatkan pembelajaran ekonomi yang menarik dan menyenangkan bagi siswa masih diperlukan berbagai terobosan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai. Seorang guru dituntut untuk selalu berinovasi dalam meningkatkan pembelajaran

ekonomi salah satunya dengan pembelajaran menjadi inovatif sehingga dapat mendorong siswa untuk belajar lebih optimal. Guru juga dituntut harus menguasai bahan yang diajarkan dan terampil dalam hal mengajarkannya. Sehubungan dengan itu guru harus mencari cara agar dapat menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mengajar, karena tujuan dari proses belajar mengajar adalah diperolehnya hasil belajar yang optimal. Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam melaksanakan pendidikan di sekolah.

Pengamatan penulis tentang masalah yang terjadi di SMP Negeri 20 Medan adalah kurang aktifnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, karena pemahaman materi yang diberikan kepada siswa kurang menarik bagi para siswa itu sendiri. Dimana guru hanya mengandalkan buku teks saja sebagai bahan ajar guru tanpa adanya penambahan media untuk mendukung keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti melalui tes angket terhadap 80 orang siswa kelas IV sebagai sampel dan 18 orang guru di SMP Negeri 20 Medan menunjukkan bahwa 100% siswa dan 95 % dari guru- guru yang mengajar di SMP Negeri 20 Medan membutuhkan media pembelajaran dengan multimedia interaktif yang merupakan sumber belajar alternatif sebagai upaya dalam membantu proses pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

**Tabel 1.1 Nilai Rata-rata Hasil Belajar Ekonomi Kelas VII
SMP Negeri 20 Medan**

No	Tahun Ajaran	Nilai Rata-rata		KKM	
		Semester 1	Semester 2	Semester 1	Semester 2
1	2011/2012	66	70	75	75
2	2012/2013	69	70	75	75
3	2013/2014	70	71	75	75

Sumber: Daftar Kumpulan Nilai Semester Kelas VII SMP Negeri 20 Medan

Arsyad (2002:16) juga berpendapat bahwa agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai inderanya. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengelola informasi semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dapat dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian siswa dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Selanjutnya menurut Miarso (2011:41) menyatakan bahwa tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran, karena masing-masing jenis media memiliki kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu pemanfaatan kombinasi dua media atau lebih akan mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Lebih lanjut diungkapkan bahwa penggunaan media harus mempertimbangkan kecocokan media dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan dan bentuk kegiatan belajar yang dilaksanakan.

Kehadiran media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar telah membuat suasana yang berbeda dalam kelas, karena materi yang dulunya diajarkan dengan ceramah dan hanya monoton dapat divariasikan dengan menampilkan tayangan berupa integrasi teks, suara, gambar bergerak dan video. Hal ini tentunya akan membuat siswa menjadi tertarik dengan materi yang diajarkan. Sujito (2008:11), dalam uji coba lapangan media interaktif terbukti mampu meningkatkan antusiasme siswa untuk terus belajar mandiri. Hal ini diperkuat oleh pendapat Kristiningrum (2007:9), multimedia yang dibuat bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengembangan dan penciptaan sarana belajar, sumber belajar, serta menunjukkan kemajuan teknologi yang semakin pesat. CD Pembelajaran yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai variasi sarana pembelajaran dan meningkatkan kreativitas serta memotivasi siswa untuk terus belajar supaya dapat memenuhi tuntutan perkembangan zaman.

Dari penjelasan tersebut, maka kehadiran media pembelajaran interaktif di sekolah saat ini merupakan hal yang berguna bagi proses pembelajaran. Pendapat keefektifan penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran di kelas juga dikemukakan oleh Dwiyono (2009:4), efektifitas pembelajaran terjadi karena siswa dapat melihat berbagai bentuk data baik gambar, teks, suara, gerak dan peragaan mengenai prosedur pelaksanaan *tune up*, sehingga memungkinkan siswa lebih menguasai materi pelajaran.

Perkembangan teknologi komputer terutama dalam bidang perangkat lunak mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran. Dengan komputer dapat disajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran

secara tekstual, audio maupun visual. Salah satu perangkat lunak yang mendukung dalam mengembangkan media interaktif adalah *macromedia flash 8.0*. Andrisa (2007:22) *Macromedia Flash 8.0* adalah software yang dipakai oleh para profesional WEB karena kemampuannya yang mengagumkan dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi dan suara. Macromedia Flash mempunyai banyak keunggulan dibandingkan dengan software animasi lainnya diantaranya adalah program yang berorientasi objek, mampu mendesain gambar berbasis vektor, dapat dipergunakan sebagai software pembuat situs WEB, dan banyak keunggulan lainnya. Dengan beberapa kemudahan itulah *macromedia flash 8.0* mendukung dalam penerapannya sebagai pengembang media pembelajaran berbentuk media interaktif.

Macromedia flash mempunyai banyak keunggulan dibandingkan dengan software animasi lainnya diantaranya adalah program yang berorientasi objek, mampu mendesain gambar berbasis vektor, dapat dipergunakan sebagai software pembuat situs WEB, dan banyak keunggulan lainnya. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar, dengan satu tujuan mutu pendidikan akan selangkah lebih maju seiring dengan kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran (Saroso, 2007).

Mata pelajaran ekonomi berfungsi “membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan dasar agar mampu mengambil keputusan secara rasional tindakan ekonomi dalam menentukan berbagai pilihan” (Depdiknas 2001). Guru dalam menyampaikan materinya terkadang memerlukan suatu media pembelajaran untuk ditampilkan pada siswa. Misalnya, dalam mempelajari pokok bahasan Pelaku Kegiatan Ekonomi di SMP. Biasanya guru cenderung monoton menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi tersebut. Melihat kenyataan tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif yang untuk mata pelajaran ekonomi. Media yang dikembangkan ini dapat menyediakan proses yang interaktif dan memberikan kemudahan dalam umpan balik, dapat memberikan kebebasan kepada siswa dalam menentukan topik, proses, dan pembelajarannya, dapat menjadikan pembelajaran yang mandiri bagi siswa, dan dapat mewakili media-media lainnya yang terkait topik ini dan relevansinya. Pengembangan media interaktif ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan berbagai bahasan materi, sehingga guru tidak lagi hanya bergantung pada buku pelajaran yang ada. Para siswa sebagai penerima pesan akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Penelitian ini merupakan upaya untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada yaitu:

1. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

2. Para siswa menganggap pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang sulit, tidak menarik dan membosankan
3. Strategi pembelajaran selama ini yang digunakan guru masih bersifat konvensional.
4. Pemakaian multimedia dalam pembelajaran ekonomi di sekolah masih sangat minim.
5. Sulitnya memperoleh media pembelajaran yang efektif untuk pelajaran ekonomi di sekolah sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif
6. Guru bidang studi belum menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran ekonomi.

1.3. Pembatasan Masalah

Masalah-masalah yang teridentifikasi seperti yang telah diuraikan, menunjukkan diperlukannya sebuah media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Ekonomi sebagai salah satu upaya mengatasi masalah-masalah yang ada. Mengingat berbagai keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, baik dari segi kemampuan, waktu serta biaya, maka pengembangan media pembelajaran interaktif dibatasi pada:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang aplikasinya dibuat dengan Software Program *Macromedia flash 8.0*.
2. Analisis kebutuhan hanya dilakukan di SMP Negeri 20 Medan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah pengembangan media interaktif berbasis *economic literacy* dengan menggunakan *macromedia flash* pada mata pelajaran ekonomi sudah layak untuk siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan?
2. Apakah pembelajaran ekonomi dengan menggunakan media interaktif berbasis *economic literacy* menggunakan *macromedia flash* lebih efektif daripada pembelajaran dengan menggunakan media konvensional (buku teks) terhadap hasil belajar kosakata siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif *macromedia flash* pada mata pelajaran ekonomi yang layak digunakan, mudah dipelajari.
2. Untuk mengetahui produk media pembelajaran interaktif *macromedia flash* pada mata pelajaran ekonomi layak digunakan pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Medan.

1.6. Manfaat Pengembangan

Secara teoritis penelitian diharapkan dapat: (1) memperkaya ilmu pengetahuan terutama tentang pengembangan media pembelajaran guna

meningkatkan kualitas pembelajaran, (2) menjadi sumbangan pemikiran dan bahan acuan teori bagi guru, pengelola, pengembangan lembaga pendidika dan peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam tentang pengembangan dan pemanfaatan media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sedangkan secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat (1) membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran Ekonomi dengan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi setiap siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, (2) membantu siswa dalam membedakan kebutuhan manusia secara interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi setiap siswa yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, (3) membantu para guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pembelajara yang dilaksanakan bisa lebih efektif, efisien dan berdaya tarik tinggi.