

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan pada masa kini selalu berupaya mendewasakan manusia melalui berbagai strategi, metode dalam melaksanakan pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Seorang pendidik selalu berupaya mentransfer pengetahuan yang dimiliki dengan berbagai inovasi yang bervariasi dalam pembelajaran. Namun pada kenyataannya para pendidik banyak menghadapi tantangan dalam melakukan pengajaran di dalam kelas. Oleh sebab, itu guru harus mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam belajar. Hal yang dapat dilakukan untuk memberikan inovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik yakni menggunakan aplikasi komputer.

Kemajuan teknologi dan telekomunikasi yang begitu pesat akan memberikan berbagai kemudahan dalam melakukan dan mengembangkan teknik pembelajaran yang inovatif sehingga akan menghasilkan keluaran yang baik dan berkualitas. Demikian halnya pada siswa, dengan teknologi dan multimedia diharapkan akan memudahkan bagi mereka dalam menentukan dengan apa dan bagaimana untuk dapat menyerap informasi secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran sebagai sumber informasi dan pengetahuan sebaiknya tidak lagi berpusat pada buku teks atau pun menggunakan power point yang telah tersedia di sekolah namun harus mampu menggunakan teknologi yang dapat

digunakan lebih efektif dibanding dengan buku teks atau pun power point yang kurang memiliki interaksi dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu keberhasilan dalam peningkatan mutu pendidikan adalah melalui perbaikan sumberdaya manusia, yakni kemampuan pendidik dalam mendesain kegiatan pembelajaran. Mengajar merupakan segala upaya yang dilakukan dengan sengaja dalam menyampaikan pengetahuan dan pandangannya serta memberikan siswa dalam mengapresiasi apa yang ada pada diri siswa.

Kenyataan menunjukkan bahwa pendidik dalam mengajar masih belum maksimal dalam mengembangkan bahan pembelajaran yang akan diajarkan para pendidik hanya mengajar yang dipandu buku teks saja. Pendidik masih kurang maksimal dalam dalam hal pemanfaatan kemajuan teknologi yang tersedia, yakni penggunaan media pembelajaran yang menarik keterbatasan media dan pemanfaatannya.

Ketersediaan media yang biasa digunakan di sekolah seperti buku teks, majalah, surat kabar dan papan tulis yang menimbulkan kebosanan dalam melakukan pembelajaran dalam kelas. Sedangkan media audio dan visual seperti : Televisi, Radio, dan Video sedangkan media elektronik seperti komputer. Semua media yang digunakan tersebut belum dimanfaatkan dengan maksimal bahkan komputer hanya sebagai “penghias sekolah saja” karena tidak dipergunakan dengan maksimal. Oleh sebab itu, perlu adanya kreativitas pendidik dalam memanfaatkan media, bahkan sering dijumpai pendidik yang memanfaatkan media pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran apa yang ada di

sekolah, misalnya buku teks saja. Para guru tidak mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dalam menyimak materi pelajaran.

Sebuah pembelajaran akan menarik perhatian siswa jika ada keterpaduan antara pemilihan strategi atau metode pembelajaran dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disajikan. Strategi pembelajaran harus dikemas sedemikian rupa sehingga bahan ajar yang disajikan tidak hilang begitu saja seiring dengan bertambahnya pengetahuan yang baru dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Materi pembelajaran sering kali bersifat abstrak atau di luar pengalaman siswa dalam kehidupannya sehingga materi pelajaran akan sulit diajarkan dan dipahami oleh siswa. Visualisasi materi pelajaran yang abstrak dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran

Kegiatan pembelajaran di SMAN 12 masih dikatakan belum maksimal hal ini dapat terlihat dari data Tabel 1.1 yang menggambarkan nilai rata-rata hasil belajar ekonomi sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Nilai Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa
Kelas X SMAN 12 Medan**

Tahun Pelajaran	Nilai rata-rata	
	Sem I	Sem II
TP.2007/2008	68	70
TP.2008/2009	70	75
TP.2009/2010	62	65
TP.2010/2011	69	73
TP.2011/2012	68	75

Data DKN kelas X SMAN 12 Medan

Dari Tabel di atas nilai siswa masih dikatakan nilai yang kurang memuaskan dimana nilai KKMnya masih dibawah nilai 75 hal ini disebabkan karena dalam setiap pembelajaran guru hanya menggunakan media yang tidak sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran dan kurang mampu menciptakan

kemandirian siswa. Hal lain yang menyebabkan pembelajaran yang kurang memuaskan guru kurang mampu melihat karakteristik dari siswa. Guru memang sudah menggunakan aplikasi komputer dalam pembelajaran namun masih harus dikembangkan lagi sehingga menarik perhatian para siswa. Selain buku teks, media yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan power point. Power point merupakan salah satu media pembelajaran yang paling sering digunakan. Guru hanya mengajarkan materi pembelajaran melalui media power *point* dan hanya menjelaskan materi pokoknya saja, sehingga sangat dibutuhkan penjelasan yang disampaikan oleh guru hal ini menimbulkan kejenuhan pun terjadi dalam proses pembelajaran.

Reigeluth (1983: 20) menyatakan bahwa hasil belajar secara umum dapat dikategorikan menjadi 3 indikator, yakni 1) efektivitas pembelajaran yang biasanya diukur dari tingkat keberhasilan (prestasi) siswa dari berbagai sudut, 2) efisien pembelajaran yang biasanya diukur dari waktu belajar atau biaya pembelajaran, dan 3) daya tarik pembelajaran yang biasanya diukur dari tendensi siswa ingin belajar secara terus menerus. Pada pembelajaran di SMAN 12 Medan tingkat keberhasilan terhadap pembelajaran masih belum maksimal. Sehingga sangat diperlukan adanya daya tarik dalam kegiatan pembelajaran yakni adanya pengembangan media pembelajaran akan menciptakan yang menarik siswa untuk belajar

Karakteristik dari siswa SMAN 12 sangat membutuhkan pembelajaran dengan menggunakan kombinasi audio dan visual. Para siswa sangat membutuhkan pembelajaran yang tidak hanya mendengarkan penjelasan dari

guru, namun juga sangat dibutuhkan ada penggunaan media interaktif antara siswa dengan media pembelajaran yang telah diterapkan. Oleh sebab itu perlu adanya pengembangan terhadap media pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, khususnya dalam pembelajaran ekonomi. Media yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan pembelajaran interaktif akan meningkatkan motivasi belajar siswa, siswa pun dapat melakukan pembelajaran mandiri.

Menurut Arsyad (2002:54), pembelajaran dengan komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan berbagai latihan dikarenakan tersedianya berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan warna yang menambah realisme. Komputer juga dapat mengakomodasikan siswa yang lamban menerima pelajaran karena ia dapat memberikan iklim yang lebih afektif dengan cara yang lebih individual dan tidak membosankan. Selain itu, pemanfaatan komputer dapat memberikan umpan balik atau berinteraksi secara perorangan

Dengan menggunakan komputer merupakan salah satu langkah dalam kegiatan pembelajaran interaktif. Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif mampu memberikan kesempatan pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dapat dikatakan dengan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Selain itu, media pembelajaran interaktif dianggap dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa serta mampu menyerap informasi secara cepat. Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif akan

menciptakan kondisi belajar yang berbeda dan tidak monoton dapat dikreasikan dengan menampilkan tayangan teks, suara gambar atau video.

Dapat disimpulkan bahwa kehadiran media pembelajaran interaktif sangat berguna dalam mengembangkan bahan pembelajaran yang kurang menarik sehingga menimbulkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Perkembangan teknologi harus disikapi dengan kemampuan dalam penggunaan komputer, khususnya dalam bidang pendidikan. Pendidikan sudah seharusnya mengkombinasikan pembelajaran dengan teknologi yakni dengan menggunakan komputer. Media pembelajaran berbasis komputer dapat menggambarkan berbagai macam media untuk tujuan pembelajaran yang telah direncanakan pembelajaran berbasis komputer meliputi teks, gambar, audio, video dan animasi. Media berbasis komputer merupakan kombinasi tiga elemen suara, gambar dan teks. Memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, diharapkan mampu memecahkan masalah dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran yakni macromedia flash. Program macromedia flash adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi yang professional. Oleh karena itu, Macromedia flash dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif karena di dalamnya terdapat teks, gambar, suara dan animasi. Seluruh siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan program macromedia flash memungkinkan siswa belajar mandiri dalam memahami suatu konsep. Dengan begitu, diharapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar

dapat tercapai. Berdasarkan hal tersebut maka, pada penelitian ini disusun sebuah media pembelajaran berbantuan komputer dengan menggunakan program Macromedia flash yang digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan minat siswa.

B. Identifikasi Masalah

1) Sulitnya memperoleh media pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan materi pembelajaran ekonomi di sekolah sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif sehingga menimbulkan kebosanan pada siswa, 2) Guru bidang studi kurang mampu menggunakan media pembelajaran yang tersedia, 3) Kegiatan pembelajaran hanya menggunakan media power point saja, 4) Perlu diadakannya pengembangan media, yakni dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, 5) Siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran ekonomi, 6) Penggunaan media yang kurang bervariasi

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan menunjukkan perlunya media interaktif untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi. Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, maka pengembangan media pembelajaran interaktif ini akan dibatasi pada ruang lingkup yang dapat dijangkau oleh peneliti. Adapun yang akan menjadi ruang lingkup dari pengembangan ini adalah Materi pelajaran yang akan dikembangkan meliputi : kompetensi dasar Mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan

dan penawaran, : permintaan, penawaran, harga keseimbangan dan pasar, Menjelaskan hukum permintaan dan hukum penawaran serta asumsi yang mendasarinya dan Mendeskripsikan pengertian harga dan jumlah keseimbangan. Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang aplikasinya dibuat dengan Software program Macromedia Flash 8.0 analisis kebutuhannya dilakukan pada siswa kelas X SMAN 12 Medan

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada pembelajaran ekonomi layak untuk digunakan?
2. Apakah Penggunaan media pembelajaran interaktif lebih efektif dibanding dengan power point pada pembelajaran ekonomi?

E. Tujuan Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak digunakan, mudah dipelajari siswa dan dapat dipakai dalam kegiatan pembelajaran secara individual
2. Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran yang dikembangkan pada pembelajaran ekonomi.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan ini secara praktis adalah: (1) dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran ekonomi dengan pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan bagi setiap siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar, (2) sebagai salah satu alternatif dalam pemanfaatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran dapat dilakukan di mana dan kapan saja tanpa harus menuntut adanya kehadiran guru secara fisik, (3) sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi ekonomi untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara teoretis manfaat pengembangan ini adalah; (1) untuk membangkitkan motivasi untuk, mengembangkan media pembelajaran alternatif yang mudah, menarik, dan menyenangkan (2) diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan hasil yang maksimal.