

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana masyarakat yang diharapkan dapat menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu menampung kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) diperkirakan akan mengalami transformasi dan kemajuan yang berkelanjutan. Oleh karena itu, proses belajar mengajar memerlukan inovasi yang selaras dengan kemajuan teknologi dan informasi. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, pengajar diberi wewenang untuk melakukannya (Keengwe dan Georgina, 2012).

Peranan pendidikan cukup luas dan penting dalam kehidupan, karena melalui pendidikan seseorang diharapkan memperoleh informasi dan keterampilan sebagai upaya meningkatkan eksistensinya agar lebih sempurna. Mutu pendidikan dapat dinilai dengan memeriksa hasil pembelajaran (Nurfaida, 2020).

Hasil belajar dalam pendidikan merupakan bukti keberhasilan seseorang dalam menyelesaikan suatu proses belajar mengajar yang jelas idealnya memberikan corak dan makna tersendiri bagi peserta didik untuk menghayati dan mengamalkan ilmunya berdasarkan bakat yang diperolehnya (Andriyani, 2017).

Sesuai dengan keputusan sebelumnya, Nawawi (2016) menyatakan bahwa hasil belajar dapat dikatakan sebagai prestasi siswa dalam memperoleh materi pelajaran sekolah berdasarkan hasil tes yang diberikan dalam bentuk skor. Siswa yang mencapai tujuan pembelajarannya dapat digolongkan sebagai siswa yang berhasil menyelesaikan studinya.

Guru merupakan komponen penting dalam peningkatan mutu pendidikan di sekolah; Guru mempunyai pengaruh paling besar terhadap proses dan pengembangan hasil pembelajaran yang berkualitas (Hasyim 2014). Tugas dan fungsi guru dalam pembelajaran adalah siswa harus diajar, dibimbing, diarahkan, dilatih dan dievaluasi maka oleh itu sebagai guru mempunyai tanggung jawab dan peran yang besar dalam mencapai kemajuan pendidikan (Alawiyah 2017).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 3 Medan pada kelas XI IPS, proses pembelajaran masih dilakukan dengan menggunakan media dasar yaitu media papan tulis sehingga bersifat repetitif. Hal ini terlihat dari siswa yang kurang memperhatikan guru ketika mereka mengajar, berbicara dengan siswa lain, membuat keributan di kelas, bermain ponsel, dan umumnya kurang menunjukkan antusiasme terhadap apa yang mereka pelajari. Salah satu contohnya adalah ketika siswa bertindak lamban selama kelas ketika guru sedang membahas materi. Dengan demikian, permasalahan di atas berdampak pada hasil belajar siswa yang berprestasi di bawah standar pada kelas ekonomi. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu dari beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Azar Arsyad (2017) mengemukakan dalam bukunya bahwa kegembiraan dan pemanfaatan media pembelajaran dapat memicu minat dan keinginan baru dalam diri siswa untuk melanjutkan proses pembelajaran.

Salah satu komponen sistem pembelajaran yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan informasi pendidikan antar siswa, guru dan siswa serta menumbuhkan lingkungan belajar yang efisien dan produktif adalah media pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai penyalur

pengetahuan dari guru—sumber informasi—kepada siswa yang merupakan penerima informasi (Wahyuliani dan Supriadi 2016).

Terdapat banyaknya media pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran berikut ini salah satu media yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran *Flipbook* yang dimana diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran *flipbook* merupakan aplikasi yang dapat menampilkan file pdf yang penyajian materi dapat memadukan teks, gambar, audio, video, bahkan animasi sehingga tampilannya menjadi menarik dan memudahkan guru dalam menerapkannya pada saat pembelajaran sehingga proses pembelajaran yang dilakukan tidak monoton (Sari & Ahmad, 2021).

Penggunaan media pembelajaran *Flipbook* telah dibuktikan oleh beberapa penelitian dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Wahyuliani dkk. (2016) yang berjudul "Efektivitas penggunaan media pembelajaran *flipbook* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA 4 Bandung", pemanfaatan media pembelajaran *flipbook* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan pada tahun 2015 oleh Hayati et al. berjudul "Investigasi pengembangan media pembelajaran *flipbook* fisika untuk meningkatkan hasil belajar siswa" menunjukkan bahwa pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran *flipbook* berfungsi sebagai pendekatan yang pragmatis dan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar.

Dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan pembelajaran yang menarik seperti bahan pembelajaran *flipbook* yang berhasil menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran menjadi menarik merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dibawah ini juga terdapat data nilai hasil belajar siswa SMA kelas XI IPS yang dimana masih terdapat siswa yang memiliki nilai yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Adapun nilai KKM tersebut yaitu 75.

Tabel 1.1. Data Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Medan Tahun Ajaran 2022/2023

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Siswa Yang Mencapai KKM		Siswa Yang Tidak Mencapai KKM	
			Jumlah	Persen	Jumlah	Persen
XI IPS 1	75	36	25 Siswa	69,4%	11 Siswa	30,6%
XI IPS 2	75	36	17 Siswa	47,2%	19 Siswa	52,8%
XI IPS 3	75	34	12 Siswa	35,3%	22 Siswa	64,7%

Sumber : Guru Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS

Tabel 1.1 di atas menggambarkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 3 Medan melalui Ulangan Harian pada mata pelajaran ekonomi. Hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 25 siswa (69,4%) di kelas XI IPS 1 mencapai nilai KKM, dan sebanyak 11 siswa (30,6%) berada di bawah KKM. Begitu pula pada kelas XI IPS 2, terdapat 17 siswa (47,2%) yang mendapat nilai di atas KKM, dan 19 siswa (52,8%) yang tidak. Begitu pula pada kelas XI IPS 3, terdapat 12 siswa (35,3%) yang mendapat nilai di atas KKM, dan 22 siswa (64,7%) yang tidak.

Terlihat dari rata-rata yang dicapai siswa berdasarkan hasil belajar di atas, bahwa hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Medan masih terbilang kurang, khususnya untuk kelas XI IPS 2 dan XI IPS 3.

Dengan adanya permasalahan ini maka peneliti tertarik untuk lebih memilih media *flipbook* ini yaitu karena media ini mudah diakses dengan menggunakan *smartphone* yang dimana bahwa semua siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 sudah memiliki *smartphone* yang dimana media *flipbook* ini berbentuk buku digital yang dapat diakses dengan mudah dan tidak memakan penyimpanan *smartphone* serta tidak banyak memakan kuota serta dapat dibuka kapan saja dan dimana saja.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi masih kurang optimal dan proses mengajar kurang menarik.
2. Guru yang masih menggunakan media pembelajaran tradisional yaitu media papan tulis.
3. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru.
4. Kurangnya interaksi diantara guru dan siswa pada saat pembelajaran.
5. Peserta didik membutuhkan bahan ajar dan media pembelajaran yang menarik agar proses pembelajaran tidak monoton.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas, agar pembahasan peneliti lebih terarah dan fokus, maka penulis membatasi masalah yaitu :

1. Penggunaan media pembelajaran pada bahan ajar berbasis *flipbook* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Hasil yang diteliti yaitu hasil belajar siswa kelas XI IPS pada mata pelajaran ekonomi

1.4. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini ialah :

1. Apakah media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Medan?
2. Apakah media pembelajaran *flipbook* yang dikembangkan efektif dan praktis digunakan dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran *flipbook* yang dihasilkan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Medan.
2. Menilai keefektifan media pembelajaran *flipbook* yang dihasilkan dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian sebelumnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Para akademisi dituntut untuk memberikan kontribusi teoritis terhadap media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta sebagai informasi dan bahan kajian bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa, sekolah dan guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai masukan dalam kegiatan pembelajarannya.
- b. Dengan menggunakan materi flipbook yang tersedia, siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya dengan bantuan penelitian ini.
- c. Membantu peneliti untuk lebih mengetahui tentang media pembelajaran flipbook yang berguna sebagai pengembangan dalam proses belajar mengajar ke depan, khususnya di era digital saat ini..

Character Building
UNIVERSITY