

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi begitu pesat. Perkembangan ini sebagai tanda bahwa dunia memasuki era revolusi industri 4.0 dan *society* 5.0. Hal ini menuntut manusia agar dapat mengembangkan kemampuannya dalam menghadapi tantangan dan persaingan global. Salah satu pelaku atau sumber daya yang berhadapan langsung dengan perkembangan ini adalah sumber daya manusia. Sumber daya manusia dapat mengembangkan kemampuannya adalah dengan dunia pendidikan.

Untuk menghadapi era revolusi industri 4.0 dan *society* 5.0, diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi aktif, inovatif, kompetitif dan kreatif. Hal tersebut dapat dicapai salah satunya dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan. Alat bantu ini yang diharapkan mampu menghasilkan output yang dapat mengikuti atau mengubah zaman menjadi lebih baik. Tanpa terkecuali, Indonesia pun perlu meningkatkan kualitas lulusan sesuai dunia kerja dan tuntutan teknologi digital.

Perkembangan dunia pendidikan akan saling beriringan dengan perkembangan teknologi. Proses pembelajaran yang dilakukan dapat berlangsung secara berkelanjutan tanpa batas tempat, ruang, dan waktu. Melalui teknologi, pembelajaran juga dapat berlangsung tanpa harus bertemu di ruang kelas. Dengan teknologi pula, pendidikan mampu bersaing sesuai dengan tuntutan dunia kerja dan industri.

Guru merupakan pelaku pendidikan yang harus siap dengan perkembangan dan pemanfaatan teknologi, khususnya teknologi pendidikan. Guru harus siap dengan tantangan baru saat ini. Tantangan tersebut harus dihadapi dengan mengoptimalkan strategi pembelajaran yang tepat. Strategi dengan memilih sumber belajar yang mempermudah untuk belajar siswa. Arah dari pembelajaran Pembelajaran adalah membimbing siswa untuk menghadapi kompleksitasnya tuntutan masa depan. Proses interaktif antara siswa dan guru harus menciptakan interaksi komunikasi dua arah.

Pembelajaran yang interaktif harus mengkamodir dan berpusat pada siswa, bukan berpusat pada guru saja. Perubahan yang dimaksud adalah memaksimalkan penggunaan pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran dengan menggunakan akan berdampak pada mandiri dalam belajar. Oleh sebab itu, guru dituntut memiliki keterampilan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk mengembangkan media pembelajaran yang mengarah pada media yang interaktif. Pembelajaran yang dilaksanakan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar termasuk salah satu komponen dalam sistem pendidikan. Hasil belajar siswa merupakan tingkat keberhasilan atau penguasaan siswa dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Hal ini sesuai dengan pendapat Harni (2021), bahwa hasil belajar menunjukkan keberhasilan siswa dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Hasil belajar juga merupakan alat ukur yang digunakan untuk menilai seberapa baik siswa memahami topik tertentu (Herwanto, 2020). Hasil belajar ekonomi siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Stabat pada semester ganjil tahun 2023 disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1.1. Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS  
SMA Negeri 1 Stabat Pada Semester Ganjil Tahun 2023**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai ≥ 70	Nilai < 70
1	XI IPS 1	30	8	22
2	XI IPS 2	30	7	23
3	XI IPS 3	31	10	21
4	XI IPS 4	32	11	21
	Total....	123	36	87
	Persentase....		29%	71%

Sumber: *Data hasil belajar kelas XI IPS SMAN 1 STABAT*

Berdasarkan tabel hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar ekonomi siswa masih rendah. Dari perolehan nilai kelas XI IPS 1 dengan jumlah 30 siswa yang nilainya di bawah KKM sebanyak 22 orang, kelas XI IPS 2 dengan jumlah siswa 30 siswa yang nilainya di bawah KKM sebesar sebanyak 23 orang, kelas XI IPS 3 dengan jumlah siswa 31 siswa yang nilainya di bawah KKM sebesar sebanyak 21 orang, dan kelas XI IPS 4 dengan jumlah siswa 32 siswa yang nilainya di bawah KKM sebesar sebanyak 21 orang. Jika di rata-ratakan seluruh kelas yang nilainya dibawah KKM sebanyak 71% atau 87 orang. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran ekonomi kelas adalah 70.

Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Hal ini sesuai dengan pedapatan dari Muhibbin (2019) bahwa secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga bagian, yaitu faktor internal, faktor eksternal, serta faktor pendekatan pembelajaran. Pendapat ini juga sesuai dengan hasil penelitian dari Septiani (2017) menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Namun Penelitian terdahulu dari Achadiyah (2013) mempertegas kembali bahwa faktor *locus of control* yang berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Hal ini diperkuat kembali bahwa variabel *locus of control* diperoleh adanya pengaruh yang

signifikan dan positif pada hasil belajar ekonomi siswa (Arinanda Yuni Fasari et al., 2021). *Locus of control* memfasilitasi rasa penentuan nasib sendiri, otonomi, kompetensi, dan rasa percaya diri siswa dalam menentukan hasil belajar yang lebih baik (Hajmohammadi & Aghayani, 2022).

Upaya peningkatan hasil belajar siswa membutuhkan inovasi sumber belajar yang relevan. Sumber belajar tersebut adalah media pembelajaran berbasis teknologi digital. Media pembelajaran ini merupakan media yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja tanpa batas ruang dan waktu. Dalam proses pembelajaran pemanfaatan media pembelajaran sebagai sumber belajar sangat berperan penting bagi guru dalam menyampaikan materi (Kurniawan, 2019). Media pembelajaran adalah suatu materi yang terstruktur secara sistematis, mencakup informasi, alat, dan teks yang dimanfaatkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Prastowo Adi, 2015). Untuk meningkatkan hasil belajar, penggunaan media sangat penting. Hasil belajar biasanya diukur melalui perubahan pengetahuan, sikap, atau skor nilai yang diterima siswa akibat dari adanya interaksi belajar, sebagai akibat dari penggunaan media pembelajaran (Wahyu Bagja, S., & Supriyadi, 2018).

Kebutuhan media pembelajaran digital yang interaktif sangatlah penting. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Abdurrahman (2020) bahwa media pembelajaran interaktif berperan penting dan sangat efektif dalam kegiatan pembelajaran. Observasi awal yang dilakukan bahwa kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif masih minim. Guru masih menggunakan PPT (*Power Point Presentation*) dalam menyampaikan materi. Dalam pembelajaran ekonomi sumber utama belajar yang digunakan adalah buku

cetak. Buku ini merupakan fasilitas dari sekolah yang dipinjamkan kepada siswa selama masih aktif bersekolah di SMA Negeri 1 Stabat. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Rahman (2022) bahwa pembelajaran menjadi monoton jika hanya menayangkan *Power Point Presentation* (PPT) melalui LCD proyektor di depan kelas dan juga buku cetak.

Beberapa hal tersebut di atas, merupakan tantangan bagi guru untuk bisa mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Alasan yang mendasar adalah untuk untuk perbaikan pembelajaran kedepannya. Penggunaan media pembelajaran interaktif sangat penting. Visualisasi melalui media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami konsep ekonomi yang lebih abstrak. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif di kelas dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif (Kurniawati, D., & Rafsanjani, 2023). Media pembelajaran interaktif adalah sebuah program komputer yang terdiri dari gabungan berbagai unsur multimedia seperti tulisan, ilustrasi, gerakan, rekaman video, dan suara yang ditampilkan secara dinamis. Secara keseluruhan, keuntungan dari penggunaan media pembelajaran interaktif adalah peningkatan kesenangan dalam pembelajaran, keterlibatan siswa yang lebih aktif, penghematan waktu, peningkatan pemahaman siswa, fleksibilitas dalam tempat dan waktu pembelajaran, serta peningkatan motivasi belajar siswa (Pebriyanti et al., 2021).

Dari penjabaran di atas, perlu dilakukan perbaikan yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan membangun *locus of control* siswa yang lebih baik. Suatu upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif. Pengembangan media pembelajaran

ini memanfaatkan telepon pintar berbasis Android dengan memanfaatkan *website Google Site*. Penggunaan media pembelajaran *Google Site* berbasis Android diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian relevan menunjukkan bahwa penggunaan media *mobile learning* dengan menggunakan *Google Site* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI IPS (Utami et al., 2022). Penelitian lainnya menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Site*, berdampak pada hasil belajar ekonomi siswa sebesar 84,83% lebih tinggi dari kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Power Point* sebesar 75,2% (Tarigan & Siagian, 2015).

Media yang dikembangkan adalah menggunakan website yaitu *Google Site* dengan berbantuan aplikasi *AppGeyser*. Kemudian dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif berbasis Android. Yang membedakan dengan penelitian sebelumnya adalah media pembelajaran *website Google site* dikompresi dalam bentuk APK (*Android Package Kit*). APK adalah sebuah perangkat lunak yang dirancang khusus untuk digunakan oleh pengguna sistem operasi Android. Fungsinya mirip dengan file EXE yang digunakan dalam sistem operasi *Windows*, yaitu untuk menyebarkan aplikasi kepada pengguna Android. Materinya juga berbeda dengan penelitian sebelumnya yaitu materi perdagangan internasional.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, perlu dilakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran ekonomi materi perdagangan internasional. Penelitian ini berjudul “Moderasi *Locus of Control* Pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Google Site* Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Stabat.”

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, identifikasi masalah yang penulis simpulkan adalah sebagai berikut.

1. Pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android masih terbatas.
2. *Smartphone* tidak dimanfaatkan secara maksimal sebagai media pembelajaran.
3. Penyajian materi ekonomi berbasis digital yang digunakan masih berbasis PPT dan buku cetak
4. Hasil belajar ekonomi siswa rata-rata masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

## 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang diidentifikasi di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Stabat, Kabupaten Langkat, Provinsi Sumatera Utara.
2. Materi ekonomi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android ini adalah perdagangan internasional.
3. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *Google Site* kemudian dikemas dalam bentuk aplikasi Android berbantuan aplikasi *AppsGeysar*.
4. Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif ini digunakan oleh siswa kelas sebelas semester dua, jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) pada materi perdagangan internasional.

5. Hasil belajar yang diukur hanya kemampuan kognitif berupa hasil belajar siswa pada materi perdagangan internasional setelah menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran interaktif *Google Site* berbasis Android yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Stabat?
2. Apakah media pembelajaran interaktif *Google Site* berbasis Android yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Stabat?
3. Apakah ada interaksi *locus of control* dengan media pembelajaran interaktif *Google Site* berbasis Android terhadap hasil belajar siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Stabat?

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif *Google Site* berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar kelas XI di SMA Negeri 1 Stabat.

2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif *Google Site* berbasis Android yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Stabat.
3. Untuk mengetahui interaksi *locus of control* dengan media pembelajaran interaktif *Google Site* berbasis Android terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Stabat.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat baik teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Dapat menambah pengetahuan mengenai inovasi media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi di sekolah.
- b. Dapat menambah wawasan bagi peneliti yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif *Google Site* berbasis aplikasi Android pada mata pelajaran ekonomi.

#### 2. Manfaat praktis

Secara praktis, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### a. Bagi sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi sumber referensi untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran ekonomi yang tidak hanya melalui buku cetak melainkan pula berbasis aplikasi Android. Selain itu, dapat menjadi sebuah inovasi bagi sekolah untuk menciptakan media

pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan sesuai tuntutan kebutuhan.

b. Bagi guru

Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman tambahan untuk menganalisa masalah yang dihadapi siswa saat memahami materi. Selain itu, hasil penelitian ini juga bisa menjadi acuan bagi guru mata pelajaran ekonomi untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi siswa

Bagi siswa, penelitian ini dapat menjadi acuan untuk mengatasi masalah dalam memahami materi ekonomi. Selain itu, siswa akan merasa senang dan antusias belajar ekonomi karena adanya media pembelajaran interaktif dan menarik.

d. Bagi mahasiswa lain

Bagi mahasiswa lain, hasil penelitian ini dapat menjadi pembanding dalam mengembangkan media pembelajaran ekonomi. Selain itu, mahasiswa lainnya juga dapat mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi lainnya berbasis digital.