

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para praktisi pendidikan dituntut agar mampu memahami dan menggunakan alat-alat yang tersedia dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kemajuan di bidang teknologi pendidikan menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran serta peralatan-peralatan yang semakin canggih. Dapat dikatakan bahwa dunia pendidikan dewasa ini hidup dalam dunia media, dimana kegiatan pembelajaran secara konvensional telah dikurangi, diganti menjadi pembelajaran modern yang lebih mengedepankan peran siswa dan pemanfaatan multimedia.

Pada kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kompetensi yang terkait dengan keterampilan proses, peran media pembelajaran menjadi semakin penting. Pembelajaran yang dirancang secara baik dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi multimedia dan dalam batas-batas tertentu, akan dapat memperbesar kemungkinan siswa belajar lebih banyak, memahami apa yang dipelajari dengan lebih baik, dan meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan yang berkualitas adalah ketika kegiatan pembelajaran tersebut terencana, terprogram, efisien dan efektif serta menggunakan model pembelajaran yang relevan dengan materi dan karakteristik siswa, variatif, evaluasi yang tepat, serta memilih sumber belajar yang relevan dengan perkembangan ilmu

pengetahuan. Tercapainya tujuan pendidikan sangat berkaitan dengan bagaimana siswa itu belajar. Berhasil atau tidaknya siswa belajar juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang dilakukan dan sumber belajar yang digunakan. Sumber belajar adalah semua sumber yang didapat siswa dari guru maupun sumber lainnya.

Dalam proses pembelajaran tugas utama seorang guru adalah mengajar, mendidik, serta melatih siswa dalam mencapai kecerdasan kognitif, afektif serta psikomotorik yang optimal sesuai dengan kompetensi yang telah ditentukan. Agar dapat melaksanakan tugasnya dengan baik seorang guru harus mempunyai keterampilan dan kemampuan dalam menguasai materi pelajaran, menyampaikan pelajaran serta melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan baik.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, melalui saluran/media dan penerima pesan merupakan komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain, ataupun penulis buku dan prosedur media. Salurannya adalah media pembelajaran dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru. Oleh karena itu, proses belajar mengajar memang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Untuk itu diperlukan media sebagai perantara penyampaian materi yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

Peningkatan minat siswa untuk memperhatikan proses pembelajaran merupakan tanggung jawab guru dalam mengajar dan menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini metode yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan juga media pembelajaran yang digunakan akan mempermudah siswa untuk memahami materi. Namun kenyataannya dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran Ekonomi masih banyak guru yang monoton dan kurang kreatif, kadang membuat siswa merasa jenuh dan bosan. Sehingga menyebabkan siswa banyak yang mengantuk pada saat belajar, tidak konsentrasi, ramai sendiri, dan tidak berminat untuk memperhatikan proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas yang mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi kurang maksimal. Untuk itu diperlukan sebuah metode dan media pembelajaran yang cocok dan tepat sasaran untuk tiap kelas sesuai kondisi siswanya.

Menurut Arsyad (2017: 10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Harapannya dengan menggunakan media pembelajaran seorang guru dapat membuat suasana proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan.

Pada saat sekarang ini media pembelajaran yang dikembangkan melalui perangkat lunak (software) yang biasanya berupa aplikasi, tutorial, permainan dan lain-lain sudah sangat banyak dan beragam hal. Ini seiring perkembangan ilmu komputer yang sangat pesat. Tidak terbatas bagi setiap orang untuk menggunakan media-media pembelajaran tersebut. Dengan cara mengunduh atau mendownload

software melalui akses internet sehingga aplikasi-aplikasi tersebut dapat digunakan oleh setiap orang melalui perangkat komputer atau gadget pribadi. Hal ini menandakan bahwa kemajuan teknologi dan informasi telah memperluas ruang gerak dalam belajar, memudahkan akses ilmu pengetahuan dan mempersempit batasan-batasan dalam belajar. .

Menurut Sudjana dan Rivai (2011:2) media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu pengajaran akan lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi belajar, pengajaran akan lebih mudah dipahami siswa, metode akan lebih bervariasi, siswa melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengar tapi siswa juga melakukan pengamatan dan lain sebagainya. Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan hasil belajar juga dapat ditingkatkan dengan maksimal.

Berdasarkan wawancara dengan guru Ekonomi dan beberapa siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan pada tanggal 01 Februari 2019, didapati bahwa hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi masih sangat rendah ini terbukti dari hasil belajar Ekonomi pada Ujian semester Ganjil di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan. Dibawah ini tabel persentase Ketuntasan siswa Kelas XI dari beberapa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan.

**Tabel 1.1 Hasil Belajar Ekonomi Kelas XI IPS**

No.	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa Mencapai KKM		Siswa tidak Mencapai KKM	
				Tuntas	Persentase (%)	Tidak Tuntas	Persentase (%)
1	XI IPS 1	34	≥75	6	17,6	28	82,4
2	XI IPS 2	34		8	23,5	26	76,5
3	XI IPS 3	34		5	14,7	29	85,3
<b>Jumlah</b>		102		19	18,6	83	81,4

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hanya kurang dari 20 % siswa yang memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal ini terjadi karena minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Ekonomi sangat rendah. Siswa menganggap bahwa mata pelajaran Ekonomi adalah pelajaran yang sulit karena materi yang terlalu banyak namun sumber belajar terbatas. Guru masih menggunakan metode konvensional dimana pembelajaran yang diberikan guru masih sebatas ceramah dan sumber belajar hanya bersumber dari buku teks padahal sekolah sudah memiliki berbagai fasilitas yaitu sudah tersedia laboratorium komputer serta fasilitas lain seperti laptop, komputer, LCD dan bahkan internet. Siswa pasif saat pembelajaran berlangsung padahal tuntutan kurikulum yang berlaku saat ini adalah pembelajaran berpusat pada siswa dan menekankan kompetensi terkait keterampilan proses sehingga peran media pembelajaran sangatlah penting. Media pembelajaran yang dirancang secara baik dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi akan dapat memperbesar kemungkinan siswa belajar lebih banyak dan memahami apa yang dipelajari dengan lebih baik sehingga akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar terjadi karena minat belajar siswa rendah sehingga untuk mengatasi masalah masalah diatas guru senantiasa harus berinovasi membuat media yang menarik agar dan mulai mengurangi sistem mengajar dengan metode konvensional. Menurut Rasyid, dkk. (2016:2) media yang paling banyak diminati siswa saat ini adalah multimedia karena terdiri dari beberapa jenis media sehingga mampu membangkitkan minat belajar siswa karena variatif. Disini penulis menawarkan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia

dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash*. Software ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Kelebihan *Flash* terletak pada kemampuannya menghasilkan animasi gerak dan suara. Awal perkembangan *Flash* banyak digunakan untuk animasi pada *website*, namun saat ini banyak digunakan untuk media pembelajaran karena kelebihan-kelebihan yang dimiliki.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti bermaksud ingin melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2019/2020 dengan memanfaatkan aplikasi *Adobe Flash*. Dengan pengembangan media pembelajaran ini, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Apakah proses pembelajaran dengan metode konvensional kurang efektif dan efisien?
2. Apakah proses pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi perlu diinovasi?
3. Apakah media pembelajaran berbasis multimedia perlu digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
4. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia?

5. Apakah media pembelajaran berbasis multimedia efektif dan efisien digunakan dalam mata pelajaran ekonomi?
6. Apakah media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas tentang belum banyaknya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan pemanfaatan teknologi modern yang sangat menunjang suksesnya proses pembelajaran maka permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk multimedia dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash.
2. Materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran berbasis multimedia menyangkut pokok bahasan Pendapatan Nasional.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran berbasis multimedia yang dikembangkan pada mata pelajaran Ekonomi layak digunakan untuk siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan?
2. Apakah media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran ekonomi Efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan?

## 1.5 Tujuan Pengembangan

Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Ekonomi sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia yang layak digunakan pada mata pelajaran Ekonomi untuk siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan.
2. Mengetahui Efektivitas media pembelajaran berbasis multimedia yang dikembangkan Pada mata pelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## 1.6 Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

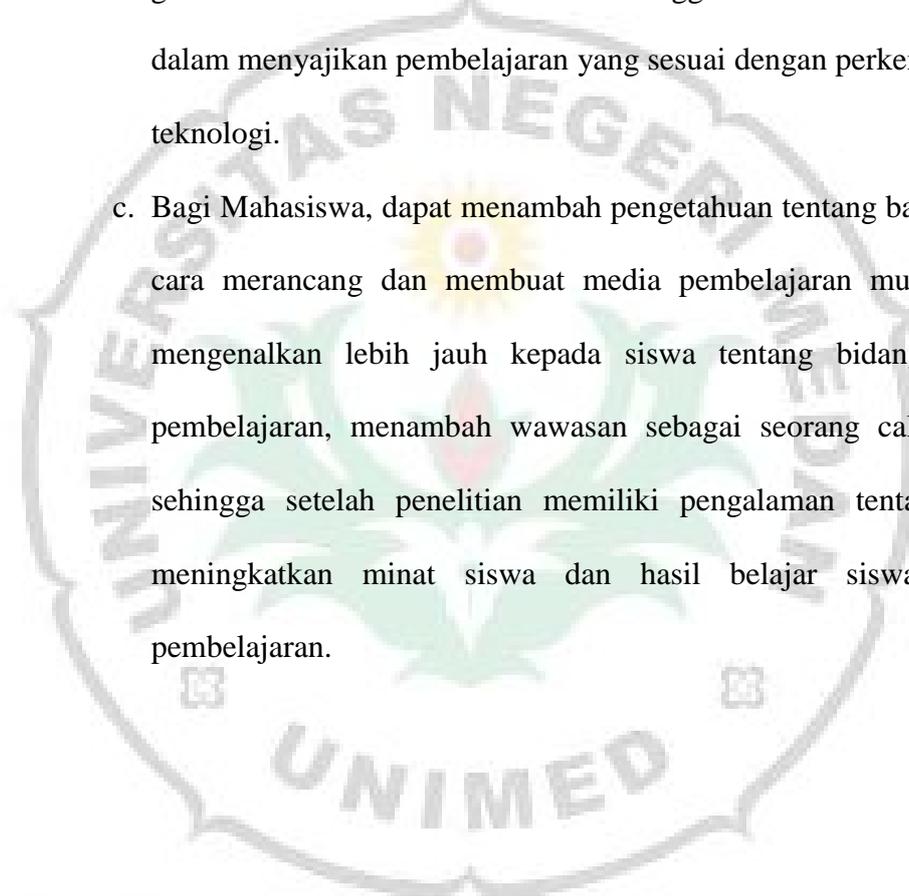
1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan media pembelajaran guna mempermudah penyampaian materi serta meminimalisir kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran di kelas.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, meningkatkan pemanfaatan teknologi dan informasi sebagai alat bantu pembelajaran dan menciptakan rasa tertarik dalam mempelajari mata pelajaran Ekonomi sehingga mampu meningkatkan kualitas belajar menjadi lebih baik.

- b. Bagi Guru, memberikan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga penyajian materi tidak monoton serta dapat mendorong guru kreatif untuk membuat dan menggunakan media alternatif dalam menyajikan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi.
- c. Bagi Mahasiswa, dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana cara merancang dan membuat media pembelajaran multimedia, mengenalkan lebih jauh kepada siswa tentang bidang media pembelajaran, menambah wawasan sebagai seorang calon guru sehingga setelah penelitian memiliki pengalaman tentang cara meningkatkan minat siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY