

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran ekonomi merupakan pembelajaran yang dinamis dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Konsep kebutuhan, skala prioritas, kelangkaan, rasionalitas, pilihan, keuntungan, dan resiko adalah hal-hal yang sering dijumpai dalam kegiatan ekonomi serta diajarkan juga pada mata pelajaran ekonomi di jenjang pendidikan formal. Sehubungan dengan hal tersebut, maka mata pelajaran ekonomi harus diajarkan sesuai kebutuhan siswa untuk menghadapi tantangan di kemudian hari. Hal ini sesuai dengan salah satu tujuan pelajaran ekonomi yang tertuang pada permendikbud No. 64 tahun 2013 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah, yaitu membentuk sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja keras, sederhana, mandiri, adil berani dan peduli, dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan ilmu ekonomi yang bermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat, dan negara.

Tujuan dari mata pelajaran ekonomi menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pada jenjang sekolah atas yaitu terdiri dari empat hal yaitu; 1) memahami sejumlah konsep untuk mengaitkan peristiwa dan masalah yang terjadi di lingkungan individu, rumah tangga, masyarakat dan negara; 2) menampilkan sikap ingin tahu terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi; 3) membentuk sikap bijak, rasional, dan bertanggung jawab dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan ilmu

ekonomi, manajemen, dan akuntansi yang bermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat, dan negara; dan 4) membuat keputusan yang bertanggung jawab mengenai nilai-nilai sosial ekonomi dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional. Idealnya pembelajaran ekonomi mampu mencetak siswa-siswa yang sesuai dengan tujuan Permendikbud No. 21 tahun 2016 tentang Standar Isi dimana keempat hal tersebut harus tercapai sehingga peran guru dalam kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan berhasil dalam mendidik siswa.

Kompleksnya ilmu yang diajarkan dalam ekonomi membuat banyak siswa merasa mata pelajaran ini terlalu sulit untuk dipahami. Banyak siswa yang mengeluh kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk membantu siswa dalam memahami materi dan tingkat efikasi diri siswa dalam menjawab soal yang diberikan juga masih rendah. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang penulis lakukan. Observasi yang dilakukan peneliti untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah dengan melakukan wawancara dengan guru dan siswa, analisis daftar nilai ujian siswa dan melakukan uji coba soal dalam upaya menggali lebih dalam dan mengungkap lebih jelas terkait pemahaman siswa dan penyebaran angket kepada siswa untuk mengetahui tingkat efikasi diri siswa dalam mengerjakan soal.

Uji coba dilakukan pada tanggal 5 Maret 2020 di MAN 1 Padang Lawas pada kelas X IIS 3 dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang. Soal terdiri dari 5 butir soal berbentuk uraian pada materi Bank Sentral dan Otoritas Jasa Keuangan. Bagi kelas X IIS 3 soal ini merupakan soal yang sudah pernah dipelajari . Namun

kenyataannya dari 32 siswa hanya 43% yang mencapai ketuntasan belajar, sementara 67% di bawah KKM. Berdasarkan hasil test terdapat 5 siswa menjawab dengan tepat dan memperoleh nilai di atas KKM, 13 siswa berada pada nilai KKM dan 14 siswa yang di bawah KKM.

Peneliti juga melakukan pengukuran tingkat *self efficacy* siswa kelas X IIS 3 untuk mengetahui bagaimana tingkat efikasi diri siswa dalam belajar dan mengerjakan soal yang diberikan guru. Berdasarkan hasil analisis angket bahwa 37 % siswa memiliki efikasi diri rendah, 31% yang memiliki *self efficacy* sedang dan 31% yang memiliki *self efficacy* tinggi . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa efikasi diri (*self-efficacy*) yang dimiliki siswa masih kurang dalam menjawab soal tersebut sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini tunjukkan dalam analisis terhadap nilai ujian mid semester siswa dari guru ekonomi kelas X IIS. Berikut ini adalah daftar hasil perhitungan persentase nilai mid semester siswa yang di atas KKM dan di bawah KKM:

Tabel 1.1 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa kelas X IIS

No	Kelas	Jumlah Siswa	Persentase Ketuntasan	
			Nilai di atas KKM	Nilai di bawah KKM
1	X IIS 1	34	40%	60%
2	X IIS 2	34	37%	67%
3	X IIS 3	32	31%	69%

Sumber: Daftar Nilai Mid Semester kelas X IIS MAN 1 Padang Lawas

Berdasarkan data tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa kurang memuaskan karena rata-rata 60 % siswa berada di bawah nilai KKM. Selanjutnya, peneliti juga memperoleh data hasil kompetensi Sains Nasional

(KSN) SMA 2020 dari Dinas Pendidikan Padang Lawas. Berikut daftar juara KSN 2020 bidang ekonomi:

Tabel 1.2 Daftar juara KSN 2020 Padang Lawas bidang ekonomi:

Juara	Nama	Jumlah Nilai	Asal Sekolah
I	Ernita Epidayanti	44	SMA N 1 Sihapas
II	Derlan	41	MAN 1 Padang Lawas
III	Irma Suriyani	38	SMA N 1 Barumun

Sumber: Dinas Pendidikan Padang Lawas

Berdasarkan tabel 1.2 di atas menunjukkan bahwa jumlah nilai yang diperoleh juara pertama masih rendah karena hanya mendapat nilai 44 dari nilai maksimal yaitu 100 , sedangkan siswa dari MAN 1 Padang Lawas memperoleh nilai 41 siswa dari SMA N 1 Barumun 38 . Hal ini tentu harus menjadi perhatian pihak sekolah untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa, agar bisa bersaing ke tingkat nasional dengan nilai yang lebih tinggi.

Ketidak tercapaian KKM dan rendahnya jumlah nilai yang diperoleh pada KSN 2020 Padang Lawas pada mata pelajaran ekonomi ini tentu sangat perlu dilakukan evaluasi karena banyak hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2002:8) 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. Penggunaan media memudahkan siswa dapat menerima dan menyerap dengan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan. Perkembangan teknologi komputer terutama

dalam bidang perangkat lunak mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran. Komputer dapat menyajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual. Dalam pembelajaran ekonomi, tidak semua sekolah mampu menyediakan media dan sarana pendukung pembelajaran ekonomi yang sesuai. Disamping itu, kemampuan guru dalam mengajarkan ekonomi juga belum tentu maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru ekonomi MAN 1 Padang Lawas bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan *software* masih jarang digunakan. Adapun *software* yang pernah digunakan untuk membuat media saat ini adalah dengan menggunakan *microsoft power point* dengan tampilan yang sederhana. Proses pembelajaran lebih banyak menggunakan buku teks atau modul yang disiapkan oleh guru. Hal ini mengakibatkan pembelajaran masih berpusat kepada guru. Guru masih lebih banyak menjelaskan materi dengan metode ceramah.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar yakni *self efficacy*. Dalam konteks pendidikan, jika siswa memiliki *self efficacy* maka ia akan termotivasi agar berhasil mencapai tujuan pembelajaran dan dapat bertahan ketika menghadapi kesulitan (tugas). Efikasi diri (*self-efficacy*) sangat penting dimiliki siswa dalam mengerjakan tugas belajarnya dan menghadapi situasi belajar yang ada. Efikasi diri akademik sebagai keyakinan yang kuat yang dimiliki individu dalam mencapai prestasi belajar. Oleh karena itu, apabila efikasi diri akademik disertai dengan tujuan-tujuan yang spesifik dan pemahaman mengenai prestasi akademik, akan menjadi penentu suksesnya perilaku akademik di masa yang akan

datang. Akan tetapi pada kenyataannya, masih banyak siswa yang memiliki efikasi diri (*self-efficacy*) rendah karena tidak percaya diri dan yakin akan kemampuannya sendiri dalam menghadapi tantangan belajar yang dihadapi.

Berdasarkan fakta di lapangan masih banyak siswa yang memiliki efikasi diri (*self-efficacy*) rendah karena tidak percaya diri dan yakin akan kemampuannya sendiri dalam menghadapi tantangan belajar yang dihadapi. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil angket dan wawancara yang dilakukan pada beberapa siswa kelas X IIS MAN 1 Padang Lawas, menyatakan bahwa masih banyak siswa yang memiliki efikasi diri (*self-efficacy*) rendah, yang ditandai dengan siswa merasa kurang percaya diri dan yakin akan kemampuan yang dimilikinya dalam menjawab soal-soal pada saat Ujian Akhir Semester (UAS) sehingga beberapa siswa memilih mencontek temannya pada saat ujian berlangsung. Peran *Self efficacy* diri yang rendah dalam hasil belajar siswa yang rendah sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Collins dalam (Bandura, 1997:79) menyatakan bahwa siswa yang memiliki prestasi kurang baik kemungkinan disebabkan karena siswa memiliki efikasi diri (*self-efficacy*) yang rendah sehingga kurang memiliki keyakinan atau kepercayaan akan dirinya sendiri untuk mengoptimalkan kemampuannya tersebut. Masalah pembelajaran selama ini juga menunjukkan masih banyak pembelajaran yang menggunakan sistem penghafalan dan tidak memiliki makna pembelajaran sehingga proses pembelajaran dirasakan belum memberdayakan siswa untuk meningkatkan efikasi diri (*self-efficacy*) siswa.

Perkembangan informasi dan teknologi saat ini, sudah seharusnya guru mampu mendesign pembelajaran dengan menggunakan media yang lebih kreatif dan membuat suasana belajar yang aktif untuk siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (1985:16) bahwa agar seorang guru dalam proses pembelajaran menggunakan media pendidikan yang efektif, setiap guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pendidikan diantaranya adalah pengetahuan tentang media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, media berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan, memilih dan menggunakan media pendidikan, dan melakukan usaha-usaha inovasi dalam media pendidikan. Kemudian menurut Sadiman (2009:17) kegunaan media pendidikan adalah untuk : (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, (3) penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, (4) dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang guru dengan siswa berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan pendidikan, yaitu kemampuannya dalam memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai peran penting sebagai alat bantu guru dalam proses

pembelajaran. Dalam perkembangan teknologi saat ini memungkinkan siswa untuk belajar darimana saja dan kapan saja dengan pemanfaatan perkembangan teknologi informasi. Bila dilihat dari sisi peran Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi guru, maka pengintegrasian Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam proses pembelajaran seharusnya memungkinkan guru untuk menjadi fasilitator, kolaborator, mentor, pelatih, pengarah dan teman belajar dan dapat memberikan pilihan dan tanggung jawab yang besar kepada siswa untuk mengalami peristiwa belajar. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran seperti yang dijelaskan oleh Sudjana (2009:2) bahwa dengan media pembelajaran akan membuat bahan pengajaran lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.

Banyak peneliti yang telah melakukan pengembangan media pembelajaran dengan berbagai jenis *software* untuk meningkatkan hasil belajar dan peran *self efficacy* dalam hasil belajar siswa, diantaranya adalah menggunakan media pembelajaran dengan *software Adobe Flash Player*. Susdarwati (2019:1-12) hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa hasil belajar pada siswa yang menggunakan media *Flash Player* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media *Microsoft Power Point*, tetapi penelitian Nurwalhidayah (2017:120) menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajar dengan media pembelajaran *Adobe Flash Player* dengan tanpa media *Adobe Flash Player*. Satriana (2019:1-10) juga menyimpulkan bahwa setelah siswa belajar menggunakan aplikasi *Macro Media Flash* dan aplikasi *Srcatch*, minat

belajar siswa lebih meningkat dengan menggunakan aplikasi *Scratch* dibandingkan dengan menggunakan aplikasi *Macro Media Flash*. Penelitian ini menunjukkan bahwa *Adobe Flash* belum tentu lebih meningkatkan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan media pembelajaran lain. Selanjutnya sehubungan dengan peran *self efficacy* dengan hasil belajar siswa, penelitian yang dilakukan oleh Sinurat (2015:111) yang menyimpulkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia siswa dengan multimedia pembelajaran interaktif *macromedia flash* lebih baik dibandingkan dengan multimedia pembelajaran interaktif *power point* dan terdapat interaksi antara multimedia pembelajaran dan efikasi diri (*self efficacy*) dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan penelitian Yulianto (2019:1-5) dengan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh antara *self-efficacy* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IIS SMA Negeri 1 Sekadaru. Akan tetapi, berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurkholis (2018:1-6) menyimpulkan bahwa tidak ada pengaruh *self-efficacy* terhadap hasil belajar biologi siswa di SMA Bekasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belum tentu ada interaksi antara *self efficacy* siswa dengan penggunaan media terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas dan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran kepada guru dan siswa, menyimpulkan bahwa guru sudah mengetahui beberapa *software* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran seperti *Ms. Powerpoint*, *Camtasia*, dan *Adobe Flash Player* tetapi masih jarang menggunakannya karena masih kurang kemampuan untuk mengembangkan media tersebut sehingga lebih sering menggunakan modul dan buku paket. Hasil analisis

kebutuhan siswa juga menyimpulkan bahwa dalam pembelajaran ekonomi sering merasa kesulitan memahami materi karena media yang digunakan kurang efektif dan efisien. Dengan demikian, Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran ekonomi untuk membantu siswa lebih cepat memahami materi, memberikan pembelajaran yang lebih menarik minat siswa, serta membantu siswa dapat belajar mandiri sehingga dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa. Selain itu, perlu dilakukan pengujian apakah ada peran *self efficacy* siswa terhadap hubungan antara media pembelajaran dengan hasil belajar ekonomi siswa. Upaya ini dilakukan agar siswa dapat memahami konsep dengan baik juga dapat lebih mandiri dalam belajar. Oleh karena itu peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Software Adobe Flash Player* dan Peran *Self Efficacy* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Kelas X IIS MAN 1 Padang Lawas T.P 2020/2021**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, masalah yang teridentifikasi antara lain:

1. Dalam proses pembelajaran guru masih lebih banyak menggunakan media cetak seperti buku paket, modul dan LKS.
2. Guru masih menggunakan media pembelajaran berbasis komputer yang masih sangat sederhana seperti *Ms. Powerpoint*.

3. Guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan meningkatkan motivasi belajar siswa
4. Dalam proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sementara siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar.
5. Tingkat efikasi diri (*self efficacy*) siswa masih rendah
6. Hasil belajar ekonomi siswa masih belum mencapai KKM yang memuaskan

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan judul penelitian dan identifikasi masalah, penelitian ini perlu dibatasi agar penelitian ini menjadi lebih fokus. Masalah pada penelitian ini dibatasi pada upaya pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash Player* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan melihat interaksi *Self Efficacy* terhadap media pembelajaran dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas X IIS MAN 1 Padang Lawas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, selanjutnya masalah pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran *software Adobe Flash Player* yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran ekonomi kelas X IIS MAN 1 Padang Lawas?

2. Apakah media pembelajaran *software Adobe Flash Player* yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IIS MAN 1 Padang Lawas?
3. Apakah terdapat interaksi *Self Efficacy* dengan penggunaan media pembelajaran dalam mempengaruhi hasil belajar siswa kelas X IIS MAN 1 Padang Lawas?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran *software Adobe Flash Player* yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran ekonomi kelas X IIS MAN 1 Padang Lawas.
2. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran *software Adobe Flash Player* yang dikembangkan dapat efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IIS MAN 1 Padang Lawas.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat interaksi *Self Efficacy* dengan penggunaan media pembelajaran dalam mempengaruhi hasil belajar siswa kelas X IIS MAN 1 Padang Lawas

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan ini secara praktis adalah : (1) dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran ekonomi dengan pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan bagi setiap siswa dan dapat mengembangkan *self*

efficacy siswa yang pada hakikatnya dapat meningkatkan hasil belajar, (2) membantu para guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran yang dilaksanakan bisa lebih efektif berdaya tarik tinggi.

Sedang secara teori, penelitian ini diharapkan dapat (1) memperkaya pengetahuan terutama tentang pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, (2) menjadi sumbangan pemikiran dan bahan acuan teori bagi guru, pengelola, pengembangan lembaga pendidikan dan peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam tentang pengembangan dan pemanfaatan media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

