

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik. Pengertian tersebut mengasumsikan bahwa pendidikan adalah usaha pembentukan watak manusia. Itu artinya, manusia adalah subjek yang dapat berubah perilakunya ke arah yang lebih positif (Nugraha, 2019). Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending process*), sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila. Pendidikan harus menumbuhkembangkan nilai-nilai filosofis dan budaya bangsa secara utuh dan menyeluruh. Sehingga perlu adanya kajian yang lebih mendalam terhadap pendidikan (Sujana, 2019).

Undang-Undang Pasal 3 Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Nugraha, 2019).

Fungsi dan tujuan pendidikan di Indonesia telah diatur Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Di dalam Undang-Undang tersebut memuat segala hal yang bersangkutan dengan pelaksanaan pendidikan nasional di Indonesia yang meliputi dari pengertian pendidikan, fungsi dan tujuan pendidikan, jenis-jenis pendidikan, jenjang pendidikan, standart pendidikan dan lain sebagainya (Sujana, 2019).

Dalam pendidikan, terkhususnya pendidikan formal di sekolah, guru merupakan komponen yang penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dengan kata lain, guru merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas (Hasyim, 2014). Guru sebagai tenaga pendidik memiliki peran penting dalam proses pendidikan, guru berada di garda terdepan pendidikan karena berhadapan langsung dengan peserta didik. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik (Alawiyah, 2017).

Guru merupakan fasilitator dalam meningkatkan cara belajar peserta didik serta hasil belajarnya sehingga dalam kegiatan pembelajaran guru dapat memperhatikan pelaksanaan kegiatan pembelajaran agar lebih diterima oleh setiap peserta didik. Kusnandar, 2014 dalam (Ananda dan Hayati 2020:49) menyatakan hasil belajar merupakan kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kompetensi dan kemampuan siswa. Media pembelajaran merupakan bagian dari sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana penyampaian pesan informasi edukatif antara pendidik dan peserta didik sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang berpengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran (Wahyuliani 2016).

Media pembelajaran yaitu suatu alat yang berbentuk fisik yang berfungsi untuk menyalurkan pesan kepada peserta didik dalam kegiatan proses belajar mengajar, dan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar komunikasi antara guru dan peserta didik menjadi lebih efektif sehingga merangsang peserta didik untuk belajar (Yulianto 2022).

Dalam proses belajar mengajar, guru menyampaikan materi memerlukan penggunaan media pembelajaran yang bertujuan untuk membuat siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan berguna menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan oleh guru sehingga diperoleh hasil belajar yang baik. Media pembelajaran *flipbook* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital. Media *flipbook* mempunyai keunggulan yaitu dapat menyajikan gabungan teks, dapat berisikan animasi, gambar, video, dan lain sebagainya sehingga membuat pengguna lebih interaktif dengan media (Sari 2021).

Media pembelajaran berguna untuk menarik serta meningkatkan minat siswa dalam belajar, hal ini sejalan dengan pendapat Supardi 2015 menyatakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Minat belajar ialah adanya rasa ketertarikan pada suatu pelajaran atau aktivitas tanpa ada yang mengintruksikan. Minat pada hakekatnya adalah penerimaan hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar dirinya, semakin kuat atau semakin dekat hubungan tersebut maka semakin besar minatnya (Supardi et al., 2015).

Minat belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu keadaan siswa yang dapat menumbuhkan rasa suka dan dapat membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan yang dapat diukur melalui rasa suka, tertarik, memiliki perhatian dan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran. Adapun indikator dari minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, menunjukkan perhatian saat belajar, dan keterlibatan dalam belajar (Friantini, 2019).

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti menyimpulkan bahwasannya minat belajar merupakan rasa suka atau ketertarikan siswa dalam suatu pelajaran yang dapat membangkitkan semangat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 3 Medan diperoleh informasi bahwasannya ditemukan suatu masalah, diantaranya mengenai hasil belajar siswa. Pada keberlangsungan kegiatan belajar mengajar juga dapat dilihat bahwasannya guru masih menggunakan metode, model serta media yang bersifat sederhana.. Hal ini dapat dilihat pada saat observasi berlangsung dimana selama proses pembelajaran berlangsung hanya berpihak pada guru saja, dan guru masih menggunakan media papan tulis sehingga proses pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Hal ini dapat terlihat dari karakter siswa yang kurang berminat terkhususnya pada kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Medan masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi di depan kelas, siswa banyak yang mengobrol dengan teman sebangku, fokus bermain ponsel, membuat keributan dikelas, tidur dikelas, membuat kuteks dijarinya, bahkan terdapat peserta didik yang cabut (tidak hadir) dan pergi ke kantin pada saat mata pelajaran ekonomi. Masalah ini dapat terjadi karena model, metode dan media pembelajaran yang digunakan belum tepat pemilihannya dan penerapannya.

Akibat dari permasalahan ini yang dimana metode, model serta media yang diterapkan guru di dalam kelas masih sederhana, dimana guru lebih sering menggunakan media papan tulis, sehingga interaksi antar siswa menjadi kurang serta suasana kelas juga dominan pasif karena komunikasi yang terjadi di dalam kelas bersifat satu arah. Peserta didik hanya menerima informasi yang diberikan oleh guru dan peserta didik tidak memberikan feedback kepada guru.

Hal tersebut membuat timbulnya masalah pada hasil belajar ekonomi, yang mengakibatkan masih adanya nilai siswa dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), dimana KKM mata pelajaran ekonomi kelas XI yaitu 75. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1.1
Presentase Rata-Rata Nilai Ulangan Harian Kelas XI T.A 2022

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa Yang Mencapai KKM		Siswa Yang Tidak Mencapai KKM	
			Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
XI IPS 1	36	75	30	83,3%	6	16,7%
XI IPS 2	36	75	22	61,1%	14	38,9%
XI IPS 3	35	75	23	65,7%	12	34,3%

Sumber :Data diperoleh dari guru mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 3 Medan

Berdasarkan tabel 1.1 dapat dilihat bahwa masih terdapat peserta didik yang hasil belajarnya masih dibawah KKM sesuai yang ditetapkan oleh pihak sekolah. Dimana kelas XI IPS 1 nilai ulangan siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 6 orang (16,7%). Pada kelas XI IPS 2 nilai ulangan siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 14 orang (38,9%). Pada kelas XI IPS 3 nilai ulangan siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 12 orang (34,3%).

Dengan adanya kemajuan teknologi saat ini dan kenyataan yang menunjukkan semua siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Medan sudah memiliki smartphone, maka peneliti tertarik untuk membuat buku berbasis digital yang dapat diakses dengan mudah dan tidak banyak memakan kuota dan penyimpanan smartphone, serta dapat dibuka kapan saja yaitu media *flipbook*.

Media pembelajaran berbasis *flipbook* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain media pembelajaran, faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat belajar. Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SMA Negeri 3 Medan, dengan menyebarkan angket pra-penelitian kepada peserta didik dikelas XI IPS 2 Dan XI IPS 3 di SMA Negeri 3 Medan sebanyak 72 responden, diperoleh :

Tabel 1.2
Presentase Tingkat Minat Belajar Ekonomi
Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Medan

No	Pertanyaan	Presentase Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang belajar ekonomi	10 (13,8%)	40 (55,5%)	15 (20,9%)	7 (9,8%)
2	Mata pelajaran ekonomi merupakan pelajaran yang menarik dan saya berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru	8 (11,2%)	42 (58,3%)	16 (22,2%)	6 (8,3%)
3	Saya mendengarkan guru ketika menjelaskan materi pembelajaran ekonomi dikelas	6 (8,3%)	38 (52,8%)	19 (26,4%)	9 (12,5%)
4	Saya berperan aktif selama proses pembelajaran ekonomi, dan saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	6 (8,3%)	38 (52,8%)	20 (27,7%)	8 (11,2%)

Sumber : Angket Observasi Awal yang diperoleh oleh peneliti

Dari tabel 1.2 menunjukkan bahwa siswa merasa senang belajar ekonomi dengan kategori setuju sebesar 55,5%, siswa berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan memilih kategori setuju sebesar 58,3%, siswa mendengarkan guru ketika menjelaskan materi pembelajaran ekonomi dikelas dengan kategori setuju sebesar 52,8%, dan siswa yang berperan aktif selama proses pembelajaran ekonomi dan selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan kategori setuju sebesar 52,8%.

Dari penjelasan tabel diatas presentase jawaban didominasi dengan pilihan jawaban setuju, hal ini dapat dilihat pada tabel 1.2 bahwa setengah dari responden berminat dalam belajar ekonomi. Namun masih terdapat banyak responden yang kurang berminat dalam belajar ekonomi.

Sesuai latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media *Flipbook* Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 3 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Hasil belajar ekonomi yang diperoleh siswa masih terdapat nilai siswa dibawah KKM.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga membuat siswa merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung
3. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru yaitu metode konvensional (ceramah) sehingga siswa merasa jenuh sehingga hal ini mempengaruhi minat belajar siswa dikelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi yang diuraikan, diketahui ada banyak faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar. Agar masalah tidak berkembang luas dan penelitian ini lebih terfokus, maka perlu adanya pembatasan masalah untuk mempermudah penelitian ini. Penelitian ini dibatasi pada dua faktor yang diduga berpengaruh terhadap Hasil Belajar (Y) yaitu penggunaan media *flipbook* (X_1) dan minat belajar (X_2).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah hasil belajar ekonomi siswa yang diajarkan dengan media *flipbook* lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan dengan media konvensional di kelas XI di SMA Negeri 3 Medan?
2. Apakah hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi diajar dengan media *flipbook* lebih tinggi dari pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi diajarkan dengan media pembelajaran konvensional pada kelas XI di SMA Negeri 3 Medan ?
3. Apakah hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki minat belajar rendah diajar dengan media *flipbook* lebih tinggi dari pada siswa yang memiliki minat belajar rendah diajar dengan media pembelajaran konvensional pada kelas XI di SMA Negeri 3 Medan?
4. Apakah terdapat interaksi antara media pembelajaran *flipbook* dan minat belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa pada kelas XI di SMA Negeri 3 Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini yaitu, sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar ekonomi siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran *flipbook* lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran konvensional di kelas XI SMA Negeri 3 Medan.
2. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi diajar dengan media *flipbook* lebih tinggi dari pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi diajarkan dengan media pembelajaran konvensional pada kelas XI di SMA Negeri 3 Medan.
3. Untuk mengetahui hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki minat belajar rendah diajar dengan media *flipbook* lebih tinggi dari pada siswa yang memiliki minat belajar rendah diajar dengan media pembelajaran konvensional pada kelas XI di SMA Negeri 3 Medan.
4. Untuk mengetahui interaksi antara media pembelajaran *flipbook* dan minat belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan peneliti yaitu, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi Pemerintah, dapat dijadikan sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.
- b. Bagi Lembaga Pendidikan, dapat dijadikan sebagai sarana pendukung pelaksanaan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Ekonomi.
- c. Bagi Peneliti, dapat meningkatkan profesionalisme di bidang tugasnya sebagai calon tenaga pendidik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, dengan berlangsungnya penelitian ini dapat membantu guru dalam melengkapi variasi penggunaan media yang dikuasai oleh guru khususnya pada mata pelajaran Ekonomi. Hal ini dapat menjadi masukan bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Bagi Siswa, dengan berlangsungnya penelitian ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan media *flipbook* yang telah diberikan.
- c. Bagi Peneliti, dapat menambah pengetahuan dalam penggunaan media pembelajaran terkhususnya media *flipbook* sehingga kedepannya dapat dijadikan sebagai pengembangan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar terkhususnya di era digital saat ini.