

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bangsa yang maju merupakan tujuan dan cita-cita setiap negara di dunia. Salah satu faktor yang mendukung bagi kemajuan suatu bangsa adalah pendidikan. Begitu pentingnya pendidikan hingga dijadikan sebagai tolak ukur majunya suatu bangsa.

Pendidikan merupakan proses yang kompleks dan seiring dengan perkembangan manusia. Melalui pendidikan berbagai aspek kehidupan dikembangkan dengan proses belajar dan pembelajaran. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa konsekuensi tersendiri pada kehidupan dunia pendidikan, untuk menyiapkan peserta didik agar mampu bersaing dan menghadapi kehidupan yang semakin kompleks. Indonesia telah mengeluarkan undang-undang tentang sistem pendidikan nasional yang diatur pada UU No. 20 Tahun 2003, 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berkenaan dengan pembelajaran guna mendukung proses belajar, maka dibutuhkan suatu alat bantu atau media belajar. Media belajar sebagai sarana pendukung, selain transformasi belajar secara konvensional atau tatap muka (ceramah) di kelas. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Alat bantu belajar termasuk salah satu unsur dinamis dalam belajar. Kedudukan alat bantu memiliki peranan yang penting karena membantu proses belajar siswa. Penggunaan alat bantu yang abstrak bisa dikongkritkan dan membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi menarik. Banyak alat bantu atau media belajar diciptakan untuk belajar mandiri saat ini, namun untuk mencari suatu pilihan atau solusi alat bantu yang benar-benar baik agar proses belajar menjadi efektif, menarik dan interaktif serta menyenangkan merupakan suatu permasalahan yang perlu dicari solusinya. Alat bantu atau media untuk belajar mandiri pada era kemajuan teknologi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibutuhkan untuk menciptakan kualitas manusia yang tidak hanya bergantung melalui transfer ilmu secara verbal, baik yang dilakukan oleh sekolah maupun lembaga pendidikan nonformal pada saat ini.

SMA Negeri 2 Ngaglik merupakan salah satu sekolah menengah yang sedang merintis menjadi sekolah unggulan di Sleman. Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara sebelum penelitian dilakukan, kegiatan pembelajaran ekonomi di SMA N 2 Ngaglik, belum memanfaatkan media yang sudah tersedia di sekolah. Proses pembelajaran khususnya ekonomi,

belum menerapkan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Proses yang ada lebih bersifat transfer ilmu dari guru kepada siswa. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran ekonomi hanya sebatas mendengarkan, mencatat, latihan soal dan terkadang melakukan diskusi. Konsep atau materi disampaikan dengan metode ceramah.

Hasil pengamatan lain yang dilakukan di kelas X khususnya pada mata pelajaran ekonomi, saat proses pembelajaran siswa kurang antusias dan cenderung bosan. Proses pembelajaran kurang memberikan semangat belajar siswa. Nilai rata-rata siswa masih ada yang di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar tujuh puluh. Dilihat dari hasil wawancara dan pengamatan, hal ini terjadi Karena 1) kurangnya motivasi siswa untuk belajar mengikuti proses belajar mengajar di dalam kelas; 2) kurangnya perhatian atau konsentrasi siswa terhadap apa yang disampaikan oleh guru; 3) penyampaian materi oleh guru kurang jelas sehingga siswa kurang menangkap materi pelajaran; 4) peran guru sebagai fasilitator dan moderator bagi terciptanya situasi belajar yang kondusif bagi siswa belum dilaksanakan secara optimal; 5) sebagian besar guru mengajar masih menggunakan metode ceramah dan menulis pada papan tulis yang tidak melibatkan siswa secara aktif; dan 6) belum adanya media pembelajaran berbasis komputer untuk mata pelajaran ekonomi.

Mutu pendidikan dapat terwujud jika proses pembelajaran diselenggarakan secara efektif, artinya proses pembelajaran dapat berjalan secara lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Banyak faktor

yang mempengaruhi proses pembelajaran tersebut, baik dari peserta didik itu sendiri maupun dari faktor-faktor lain seperti pendidik atau guru, fasilitas, lingkungan serta media pembelajaran yang digunakan. Siswa yang aktif dan kreatif didukung fasilitas serta guru yang menguasai materi dan strategi penyampaian yang efektif akan semakin menambah kualitas pembelajaran. Namun demikian, untuk mencapai hasil maksimal tersebut banyak faktor yang masih menjadi kendala.

Penggunaan media pendidikan dapat membantu proses belajar siswa dalam poses belajar mengajar yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Manfaat praktis penggunaan media pendidikan menurut Azhar Arsyad (2011:26) dalam proses pembelajaran adalah: 1) media dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi; 2) media dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak dalam belajar; 3) media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu; 4) media dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Selain manfaat praktis penggunaan media di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pendidikan secara umum adalah: 1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa; 2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik; 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar

untuk setiap jam pelajaran; 4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, atau mendemonstrasikan. Media pendidikan dapat berupa model atau alat peraga, *flowchart*, tabel-tabel, dan media berbasis komputer.

Berdasarkan uraian tersebut, media pembelajaran yang peneliti kembangkan berupa modul interaktif sebagai penunjang pembelajaran CTL. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan pendekatan CTL yang mengkaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Media pembelajaran yang dapat dihadirkan adalah media pembelajaran modul interaktif dengan menggunakan program *Adobe Flash CS4 Professional*. *Adobe Flash CS4 Professional* merupakan sebuah *software* yang digunakan untuk merancang animasi pembuatan sebuah halaman web, game interaktif, presentasi, proses pembelajaran, film kartun dan dapat digunakan untuk membuat aplikasi lainnya.

Dalam penelitian Anton ginanjar (2010) yaitu pengembangan media pembelajaran modul interaktif pada mata kuliah pemindahan tanah mekanik, menyimpulkan bahwa penggunaan modul interaktif mendapat tanggapan yang sangat baik dengan presentase sebesar 80%. Meskipun penelitian tersebut tidak berasal dari bidang keahlian yang sama, tetapi hasil penelitian ini dapat digunakan untuk pembanding atau pengembangan terhadap penelitian yang dilaksanakan.

Manfaat media pembelajaran modul interaktif ini diharapkan akan memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif dan efisien, dapat mengurangi suasana yang statis dan menciptakan proses pembelajaran yang menarik, interaktif dan menyenangkan. Karena selama ini proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah metode tatap muka (ceramah) yang menyebabkan siswa menjadi jenuh dan bosan sehingga motivasi siswa menurun. Kegunaan lain alat bantu pembelajaran yang beragam akan menciptakan variasi belajar, untuk itu penulis melakukan penelitian di bidang pengembangan media pembelajaran berupa modul interaktif.

Seorang guru harus berusaha agar materi pengajaran yang disampaikan atau disajikan mampu diserap atau dimengerti dengan mudah oleh anak didik. Untuk memudahkan agar anak didik menerima materi pengajaran tersebut perlu diusahakan agar anak didik dapat menggunakan sebanyak mungkin indera yang dimiliki. Semakin banyak alat indra yang digunakan untuk mempelajari sesuatu, semakin banyak alat indra yang digunakan untuk mempelajari sesuatu, semakin mudah diingat apa yang dipelajari. John D Latuheru (1988:16) mengemukakan peribahasa asing yang berbunyi "*I hear, I forget, I see, I remember, I do, I understand or I know.*" Artinya adalah bila saya mendengar, saya lupa, bila saya melihat, saya ingat, bila saya melakukan, saya mengerti atau mengetahui.

Menurut Jhonson (2010:35) pembelajaran CTL merupakan salah satu usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran dan pengajaran kontekstual melibatkan para siswa dalam aktivitas penting

yang membantu mereka mengaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi. Dengan mengaitkan keduanya, para siswa melihat makna di dalam tugas sekolah.

Dengan memperhatikan beberapa hal tersebut di atas, penulis mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, maka penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif pada mata pelajaran ekonomi kelas X sebagai Penunjang Pembelajaran CTL di SMA”.

B. Identifikasi Masalah

SMA Negeri 2 Ngaglik sebagai lembaga penyelenggara proses belajar mengajar memiliki berbagai permasalahan. Beberapa identifikasi masalah, yaitu:

1. Penggunaan media pendidikan masih kurang optimal dalam poses belajar mengajar .
2. Suasana belajar yang statis dan metode tatap muka atau ceramah (*teacher oriented*) serta bersifat *text book oriented* menyebabkan siswa menjadi jenuh dan bosan sehingga motivasi siswa menurun.
3. Guru mengalami kesulitan untuk menuangkan ide dan keterbatasan waktu maupun dana untuk menyusun atau membuat media pembelajaran sendiri.
4. Peran guru sebagai fasilitator dan moderator agar tercipta situasi belajar yang kondusif belum dilaksanakan secara optimal.

5. Media pembelajaran khususnya berbentuk modul interaktif masih jarang digunakan dalam pembelajaran ekonomi di SMA.
6. Masih terbatasnya produk media pembelajaran interaktif yang berbasis komputer untuk mata pelajaran ekonomi SMA.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini difokuskan pada:

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berbentuk modul interaktif yang dikemas pada CD sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran CTL.
2. Fokus pengembangan media pembelajaran pada dua kompetensi dasar saja.
3. Penelitian ini fokus pada pengembangan media pembelajaran saja untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan dan media tersebut sebagai penunjang pembelajaran CTL.

D. Rumusan Masalah

Dari beberapa hal di atas, rumusan masalah yang didapat adalah:

1. Bagaimanakah bentuk modul interaktif pada mata pelajaran ekonomi SMA kelas X?
2. Bagaimanakah kelayakan modul interaktif mata pelajaran ekonomi di SMA kelas X?
3. Apakah modul interaktif dapat menunjang pembelajaran CTL?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang muncul diantaranya:

1. Mengembangkan media pembelajaran modul menjadi modul interaktif dengan menggunakan program *software Adobe Flash CS4 Professional* untuk membantu proses pembelajaran ekonomi SMA kelas X yang dibuat berdasarkan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*).
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan program *Adobe Flash CS4 Professional* yang dibuat untuk membantu proses pembelajaran ekonomi kelas X.
3. Mengetahui kesesuaian media pembelajaran modul interaktif dalam menunjang pembelajaran CTL di SMA.

F. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan memberikan manfaat. Adapun manfaatnya adalah:

1. Bagi Siswa, yaitu:
 - a. Membantu mempermudah dalam memahami materi yang disampaikan khususnya mengenai mata ekonomi di SMA Negeri 2 Ngaglik.
 - b. Meningkatkan pemanfaatan *software* komputer sebagai media bantu dalam proses pembelajaran untuk siswa SMA.

- c. Mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar mata pelajaran ekonomi melalui media pembelajaran modul interaktif.
 - d. Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar dikarenakan kemudahan yang didapat dalam mempelajari materi mata pelajaran ekonomi dengan pemanfaatan *software* komputer untuk proses pembelajaran bagi siswa SMA Negeri 2 Ngaglik.
2. Bagi Pendidik, yaitu:
- a. Menambah wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran.
 - b. Meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran menggunakan modul interaktif.
 - c. Memberi gambaran tentang proses pembelajaran menggunakan modul interaktif.
 - d. Sebagai alat bantu mengajar mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Ngaglik.
 - e. Merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia.
 - f. Membiasakan guru menempatkan diri sebagai fasilitator dalam pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dan mandiri.
3. Bagi Sekolah, yaitu:
- a. Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu untuk proses pembelajaran.

- b. Meningkatnya motivasi siswa dalam belajar dan meningkatnya kualitas siswa di sekolah yang berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah.
- c. Memotivasi sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran modul interaktif baik untuk kegiatan proses pembelajaran.