

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Seiring dengan lajunya perkembangan zaman, perkembangan teknologi yang kita lihat juga sangat pesat, sehingga mendorong dan membuka cakrawala yang lebih luas, serta memberikan peluang lebih besar bagi masyarakat pendidikan untuk memanfaatkan berbagai produk teknologi dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, teknologi pembelajaran tidak boleh disalahartikan sebagai pemanfaatan teknologi yang canggih semata, namun harus juga meliputi bidang-bidang lain seperti perancangan pembelajaran, pengembangan, pemanfaatan dan pendayagunaan berbagai media pembelajaran, manajemen pendidikan serta penelitian dan evaluasi pendidikan. Jika hal tersebut terpenuhi secara sistematis, barang kali akan dapat membantu memecahkan masalah-masalah dalam pembelajaran.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional menyebutkan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Depdiknas, 2003: 3). Proses pembelajaran merupakan salah satu bagian proses pendidikan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Proses pembelajaran berwujud interaksi antara

pendidik dan peserta didik. Interaksi tersebut antara lain berupa penyampaian pesan atau informasi dari guru dan sumber lain dengan peserta didik sebagai penerima pesan. Proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Sehubungan dengan hal tersebut, guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran di kelas hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi agar peserta didik menjadi termotivasi, responsif, kreatif, interaktif dan evaluatif.

Mutu hasil pendidikan dapat terwujud jika proses pembelajaran diselenggarakan secara efektif, artinya proses pembelajaran dapat berlangsung secara lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kriteria proses pembelajaran yang efektif menurut Tabrani Rusyan (Susilo: 2011) antara lain:

1. Proses pembelajaran mampu mengembangkan konsep, generalisasi, serta hal-hal abstrak menjadi hal yang jelas dan konkrit,
2. Proses pembelajaran mampu melayani perkembangan belajar peserta didik yang berbeda-beda,
3. Proses pembelajaran melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran mampu mencapai tujuan sesuai dengan program yang telah ditentukan.

Pembelajaran yang mengutamakan penguasaan kompetensi harus berpusat pada siswa (*focus on learner*). Guru dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi, baik ranah kognitif, ranah afektif maupun ranah psikomotorik siswa. Strategi pembelajaran yang

berpusat pada siswa dan penciptaan suasana yang menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, beberapa pengajaran dan pembelajaran berbantuan komputer (PPBK) mulai diperkenalkan dan kini dengan era teknologi dan komunikasi yang semakin pesat, semakin mendapat perhatian. Pembelajaran dengan penggunaan multimedia ini merupakan salah satu model program pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah khususnya untuk mata pelajaran ekonomi. Pembelajaran dengan penggunaan multimedia menekankan pada unsur-unsur pembelajaran interaktif. Tidak ketinggalan bahwa perlunya unsur interaktif dan reka bentuk yang menarik untuk menghasilkan pembelajaran tersebut membuat siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Mulyanta dan Marlon Leong (2009: 1), multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video, sehingga secara prinsip, multimedia merupakan gabungan dari tiga elemen dasar yaitu suara, gambar dan teks. Kehadiran teknologi multimedia menambahkan kemampuan proses ketercapaian pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan sebelum dilakukan penelitian pada siswa SMA Kelas X SMA N I Ngluwar, siswa cenderung tidak begitu tertarik dengan mata pelajaran ekonomi karena dalam mata pelajaran ekonomi media pembelajarannya kurang bervariasi. Selain itu nilai dari beberapa mata pelajaran khususnya ekonomi masih rendah dikarenakan masih ada sebagian guru yang

menggunakan metode ceramah dan juga menggunakan metode diskusi selama proses belajar mengajar berlangsung.

Keadaan tersebut terjadi karena adanya berbagai faktor yang mempengaruhi yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar siswa. Faktor yang berasal dari luar siswa yang cukup besar pengaruhnya adalah faktor metode dan media yang digunakan guru dalam mengajar materi pelajaran ekonomi. Metode yang digunakan guru dalam pelajaran didominasi oleh ceramah dan mengerjakan lembar kerja siswa (LKS), sehingga terkesan monoton. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru cenderung berpusat pada guru (*the teacher-centered teaching*), siswa hanya menjadi objek pembelajaran sehingga siswa tidak termotivasi untuk aktif mengikuti dan berusaha menguasai materi pelajaran. Padahal, pendidikan yang efektif adalah pendidikan yang berpusat pada siswa atau pendidikan bagi siswa. Dasar pendidikannya adalah apa yang dialami, diinginkan dan dibutuhkan oleh siswa. Guru membantu siswa untuk menemukan, mengembangkan dan mencoba mempraktikkan kemampuan-kemampuan yang mereka miliki (*the learners-centered teaching*).

Siswa SMA N 1 Ngluwar memiliki potensi yang cukup bagus. Hal itu dikarenakan pada saat seleksi penyaringan masuk SMA N 1 Ngluwar, diberlakukan sangat ketat. Siswa yang bisa diterima di SMA N 1 Ngluwar sebagai peserta didik tidak hanya siswa yang memiliki nilai dan prestasi yang cukup bagus, akan tetapi ada seleksi fisik (apakah ada tato, tindik dan cacat fisik) dan kesehatan siswa. Di SMA N 1 Ngluwar memiliki fasilitas yang lengkap untuk

mendukung sarana belajar mengajar disekolah. Misalnya Lab. Komputer, LCD tersedia di setiap kelas dan lain-lain.

Potensi yang dimiliki para siswa dan fasilitas yang dimiliki oleh sekolah tidak menjamin berhasilnya visi pendidikan SMA N 1 Ngluwar. Keberhasilan suatu pendidikan tidak hanya tergantung pada potensi peserta didik saja, akan tetapi mencakup beberapa faktor lain, yaitu: faktor pengajar (guru), fasilitas, lingkungan, media pendidikan serta metode pembelajaran yang digunakan. Prestasi belajar siswa merupakan salah satu indikator dari keberhasilan pendidikan di sekolah.

Rendahnya prestasi belajar siswa tidak hanya tergantung pada siswa itu sendiri, akan tetapi ada faktor lain yang mempengaruhinya. Kurangnya motivasi belajar siswa sering kali menjadi penyebab rendahnya nilai dan prestasi siswa. Siswa yang tidak mempunyai semangat belajar menyebabkan siswa kurang dapat menerima dan memahami materi yang disampaikan guru dan pada akhirnya menyebabkan nilai ujian siswa rendah.

Pembelajaran ekonomi hendaknya dibuat menyenangkan, sehingga menimbulkan motivasi siswa untuk mempelajari ekonomi. Peter Kline dalam Hernowo (2005: 15) mengatakan "*learning is most effective when it's fun*" yang artinya belajar akan berlangsung secara efektif jika berada dalam keadaan yang menyenangkan. Masih dalam Hernowo (2005: 17), Dave Meier mengatakan dalam bukunya "*The accelerate learning handbook*" menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira bukan berarti menciptakan

suasana ribut dan huru-hara. Hal ini tidak ada hubungannya dengan kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal. Kegembiraan di sini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman dan nilai yang membahagiakan pada diri sebagai subjek pembelajar.

Dalam hal ini, pembelajaran dengan menggunakan multimedia merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan guru di sekolah, khususnya SMA N I Ngluwar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran tersebut selain meningkatkan hasil belajar. Dengan adanya fasilitas yang lengkap di sekolah, misalnya LCD, *sound system* dan laptop maka guru kreatif dapat memanfaatkan aneka jenis program pembelajaran, dalam hal ini khususnya mata pelajaran ekonomi. Bahkan dengan peralatan ini guru dapat memanfaatkan kemampuan dirinya dalam memfasilitasi siswa agar terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemilihan media yang tepat memberikan peranan dalam proses pembelajaran. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat siswa. Karena media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang minat pikiran dan peranan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Namun demikian, peranan guru masih paling utama, karena tidaklah mungkin teknologi akan menggantikan peranan yang dimainkan oleh guru sepenuhnya. Teknologi bertindak hanya sebagai alat yang digunakan untuk membantu peran guru dalam memperluas strategi pembelajaran untuk lebih

menghasilkan pembelajaran yang lebih berkesan dan bermakna. Dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran tersebut diharapkan dapat menimbulkan daya tarik sekaligus memotivasi siswa dalam mempelajari ekonomi, sehingga siswa dapat memperoleh manfaat maksimal baik proses maupun hasil belajarnya.

Oleh karena itu, diperlukan salah satu cara yang dapat digunakan untuk menjadikan siswa lebih tertarik dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran ekonomi khususnya siswa kelas X SMA N 1 Ngluwar dengan alasan rendahnya daya tarik siswa khususnya kelas X terhadap mata pelajaran ekonomi dengan cara menggunakan multimedia untuk pembelajaran ekonomi. Diperlukan adanya penelitian lebih lanjut tentang bagaimana cara memanfaatkan multimedia dalam pembelajaran disekolah.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk memfokuskan penelitian mengenai Pengembangan Multimedia untuk Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA N 1 Ngluwar dengan alasan rendahnya daya tarik siswa khususnya kelas X terhadap mata pelajaran ekonomi dengan cara menggunakan multimedia sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik selain meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diuraikan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi siswa kelas X di SMA N I Ngluwar terhadap mata pelajaran Ekonomi
2. Kurang bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.
3. Proses pembelajaran masih berpusat kepada guru.
4. Nilai dari mata pelajaran ekonomi masih rendah.
5. Siswa cepat bosan saat belajar ekonomi.
6. Kurang bervariasinya media yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi sehingga menimbulkan kejenuhan pada siswa.
7. Masih banyaknya guru yang belum menguasai cara membuat media pembelajaran.
8. Belum banyak digunakannya multimedia untuk pembelajaran ekonomi di SMA N I Ngluwar sehingga perlu adanya penelitian ke lapangan.
9. Guru belum mengoptimalkan fasilitas-fasilitas pembelajaran yang tersedia di sekolah.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada masalah penggunaan fasilitas-fasilitas pembelajaran yang belum digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada masalah pengembangan multimedia untuk pembelajaran ekonomi sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas pembelajaran di SMA N I Ngluwar.

### **D. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan batasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:



1. Bagaimana cara mengembangkan Multimedia pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Ngluwar?
2. Apakah penggunaan multimedia pembelajaran efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Ngluwar?
3. Apakah penggunaan multimedia pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Ngluwar ?
4. Apakah motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan multimedia pembelajaran lebih tinggi daripada yang diajarkan dengan media konvensional?
5. Apakah tingkat pemahaman siswa yang diajarkan dengan multimedia pembelajaran lebih tinggi daripada yang diajarkan dengan media konvensional?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Ngluwar.
2. Untuk mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Ngluwar.

3. Untuk mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Ngluwar.
4. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan multimedia pembelajaran lebih tinggi daripada yang diajarkan dengan media konvensional.
5. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa yang diajar dengan multimedia pembelajaran lebih tinggi daripada yang diajar dengan media konvensional.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

##### 1. Manfaat secara Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan mampu menambah khasanah pengetahuan tentang multimedia pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Siswa

- 1) Mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar mata pelajaran ekonomi melalui multimedia pembelajaran.
- 2) Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari materi pada mata pelajaran ekonomi dengan multimedia pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai alat bantu mengajar mata pelajaran ekonomi.
- 2) Merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu bagi pembelajaran di kelas maupun pembelajaran individu di perpustakaan.
- 2) Meningkatnya motivasi siswa dalam belajar dan meningkatnya kualitas siswa di sekolah yang berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah.