

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Konsep pendidikan diselenggarakan bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan seluruh potensi alamiah manusia sehingga menjadi individu yang relatif lebih baik, lebih berbudaya dan lebih manusiawi. Guna mencapai hal tersebut, salah satu bentuk penyesuaian yang dilakukan adalah dengan dikeluarkannya Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menunjukan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana pada proses pembelajaran, dimana tujuan akhirnya mencapai tujuan pembelajaran. Pada UU tersebut dijelaskan bahwa tujuan pembelajaran yang hendak dicapai yakni peserta didik mampu menumbuhkan kemauan dalam diri peserta didik untuk dapat belajar mengetahui atau mempelajari lebih banyak apa yang telah dipelajari (*learning to know*), selanjutnya peserta didik mampu dan berkeinginan mengaktualisasikan keterampilan yang dimiliki (*learning to do*), mampu hidup berdampingan dengan orang lain (*learning to live together*) dan memiliki kepribadian emosional dan intelektual (*learning to be*).

Atas dasar itulah, hendaknya proses pembelajaran tidak lagi menjadi wahana mengajar (*teaching*) tetapi lebih diarahkan sebagai wahana belajar (*learning*), karena pembelajaran di sekolah merupakan proses pendewasaan dari peserta didik. Wahana belajar (*learning*) dituntut harus lebih

menyenangkan, mengasikkan dan mencerdaskan peserta didik. Oleh karena itulah, guru dituntut mampu mengembangkan pola pikir dan mengubah sikap serta perilaku peserta didik. Caranya dengan menciptakan situasi dan kondisi belajar yang efektif dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi peserta didik beserta lingkungan sekolah. Atau dengan kata lain, guru harus memfokuskan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal pada bulan Februari 2010 yang dilakukan oleh penulis di SMA Negeri 2 Yogyakarta (kegiatan KKN-PPL), permasalahan yang kerap muncul adalah praktik pembelajaran ekonomi masih dijadikan sebagai wahana mengajar (*teaching*). Dalam proses pembelajaran berlangsung, kecenderungan guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara klasikal masih sangat kentara. Seperti peserta didik di arahkan untuk melakukan aktivitas mencatat, mengerjakan soal dan menghafal materi pelajaran. Minim aktivitas belajar yang mengarahkan peserta didik untuk berfikir kritis dan mengembangkan pola berfikirnya. Hal tersebut berdampak pada kurang tertariknya peserta didik pada pelajaran ekonomi atau dengan kata lain peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran, ini terlihat pada minimnya kesiapan belajar peserta didik. Peserta didik hanya belajar jika ada tugas atau pekerjaan rumah (PR), ulangan harian, ujian tengah semester (UTS) maupun akhir semester (UAS). Permasalahan lain yang peneliti temukan yakni keterbatasan penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan guru. Media yang biasa digunakan guru adalah *power*

point dengan sumber belajar yang digunakan peserta didik yakni lembar kerja siswa (LKS) dan buku paket. Tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar adalah sebagai mediator pesan secara interaktif kepada peserta didik dengan harapan dapat memahami materi dengan mudah. Tetapi pada kenyataannya hal tersebut belum terlaksana dan berdampak baik pada hasil pembelajaran ekonomi jika guru masih menjadikan proses pembelajaran sebagai wahana mengajar. Tidak rasional jika menyalahkan sistem pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru (*teacher centered*). Guru memiliki peranan penuh dalam memberikan materi secara terus menerus tanpa memperhatikan aspek kenyamanan belajar pada peserta didik. Tetapi jika pembelajaran dilakukan terpusat pada peserta didik, target kurikulum tidak dapat berjalan sesuai dengan harapan, alasannya memerlukan waktu yang relatif lama dan biaya yang cukup besar. Selain permasalahan tersebut, peneliti juga menemukan potensi yang dapat dimanfaatkan dari peserta didik, yakni peserta didik selalu mencatat dalam proses pembelajaran berlangsung. Menurut Paryanti Sudarman (2004: 92):

Membaca bahan ajar akan tidak maksimal hasilnya jika peserta didik tidak menyelingi dengan aktivitas mencatat. Catatan berguna untuk membangun peta pikiran dan pengetahuan yang akan dipelajari. Dengan melakukan aktivitas mencatat, peserta didik memiliki *frame of reference* (kerangka acuan) dan *frame of experience* (kerangka pengalaman) yang sama pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Pada hakikatnya, proses pembelajaran dilakukan untuk meningkatkan kualitas diri dari peserta didik itu sendiri. Diungkapkan oleh Indra Djati Sidi (dalam penelitian Bambang Setiyo, dkk. 2008: 1), berdasarkan beberapa

penelitian pendidikan, “guru diyakini sebagai salah satu faktor dominan yang sangat menentukan tingkat keberhasilan anak didik dalam melakukan transformasi ilmu pengetahuan dan teknologi, serta internalisasi etika dan moral”. Namun harus disadari bahwa guru bukan merupakan satu-satunya sumber ilmu pengetahuan, sehingga proses pembelajaran tidak didominasi oleh kegiatan guru menyampaikan bahan pelajaran kepada peserta didik (*instructor-centered-learning*). Guru diharapkan dapat memberikan teknik-teknik belajar kepada peserta didik tentang keterampilan bagaimana cara belajar (*how to learn*) diselingi dengan kegiatan mencatat, memahami, menganalisis, membaca dengan cepat, menulis dan berpikir kreatif sehingga belajar bagi peserta didik menjadi menyenangkan dan juga mengasikkan.

Perbaikan juga penyempurnaan sistem pengajaran merupakan upaya yang dapat dilakukan langsung dalam proses kegiatan belajar mengajar. Untuk meningkatkan kualitas dari pendidikan, menurut Azhar Arsyad (2002: 15) dalam suatu proses kegiatan belajar mengajar, dua unsur penting adalah metode mengajar dan media pengajaran, kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun ada berbagai aspek lain juga diperhatikan dalam memilih media, contohnya tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan peserta didik kuasai setelah pengajaran berlangsung, serta konteks pembelajaran termasuk karakteristik dari peserta didik.

Berangkat dari permasalahan dan potensi yang peneliti temukan pada observasi awal, peneliti kembali menggali informasi yang lebih akurat dengan melakukan kegiatan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan pada 16 April – 7 Mei 2011 di SMA Negeri 2, 6 dan 9 Yogyakarta. Hasil yang peneliti dapatkan adalah guru ekonomi merasa kesulitan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat digunakan secara langsung sebagai sumber belajar peserta didik. Alasannya karakteristik yang berbeda pada setiap peserta didik, ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan disamakan untuk setiap peserta didik, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semua proses kegiatan belajar mengajar harus diatasi sendiri oleh guru. Hal ini berdampak pada minimnya guru yang menggunakan media pembelajaran dan bahkan membuat peserta didik tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran ekonomi yang identik dengan konsep, rumus dan grafik. Peneliti menduga hal tersebut sebagai salah satu faktor penyebab masih berlakunya model pembelajaran klasikal (ceramah dan mencatat), sekaligus menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya efisiensi dan efektivitas pembelajaran ekonomi. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran hanya sebatas menyimak, mencatat secara mentah dan mengerjakan soal.

Gambaran keadaan tersebut menunjukan bahwa pentingnya mencari alternatif penyelesaian untuk meningkatkan daya serap atau pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran dan juga membantu peran guru dalam meningkatkan kegiatan belajar ekonomi. Salah satu alternatif perbaikan yakni

penulis melakukan kegiatan penelitian dan pengembangan dengan menitik beratkan pada media pembelajaran sederhana, tujuan utamanya memperoleh kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Kadek Suartama (2011: 9) dalam tesisnya memaparkan:

Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar adalah memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, interaktivitas yang tinggi (dalam hal memotivasi, memfasilitasi belajar aktif, eksperimental dan konsisten), meningkatkan daya ingat, serta belajar lebih efektif dan efisien.

Selain penggunaan ataupun pemanfaatan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar, hal ini tidak lepas dari tiga aktivitas penting yang dilakukan oleh peserta didik yaitu: menyimak, membaca dan mencatat. Materi pelajaran yang diberikan oleh guru atau sumber belajar bukanlah hal yang harus diterima secara mutlak, tetapi untuk dianalisis dan dikritik sehingga ditemukan nilai-nilai kebenaran yang bersifat komprehensif. Sesuai dengan apa yang ditulis oleh Dedi Mulyasana dalam Paryanti: 2004,

Belajar mengkaji materi dari pola *tekstual* ke pola *kontekstual*, artinya peserta didik tidak hanya berusaha untuk mengetahui isi suatu teori keilmuan saja, melainkan bagaimana peserta didik dapat menafsirkan, menghubungkan dan mengaplikasikan teori-teori atau konsep tersebut ke dalam dunia nyata.

Ketiga aktivitas tersebut saling berkaitan dalam mendukung cara belajar yang efektif dan efisien. Tetapi yang menjadi tolak ukur dari ketiga aktivitas tersebut adalah aktivitas mencatat. Aktivitas mencatat dapat diibaratkan sebagai muara dari kegiatan belajar peserta didik. Hal inilah yang coba penulis kembangkan dalam media pembelajaran ini agar dapat menjadi media belajar yang baik (berdasarkan pada tiga komponen aktivitas penting

dalam pembelajaran) dan memanfaatkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Dari uraian latar belakang masalah tersebut, penulisan mencoba mengembangkan salah satu bentuk media pembelajaran sederhana yang tergolong dalam jenis media berbasis visual berupa lembar catatan studi (*lemcas*) ekonomi dengan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*). Selain latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, alasan utama mengapa penulis memilih pengembangan media pembelajaran tersebut dikarenakan:

1. Pengembangan media pembelajaran selama ini banyak menitikberatkan berbasis IT, seperti *Macro Media Flash*, *Blog* ataupun *Website*. Disisi lain, kendala yang muncul adalah keterbatasan guru dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis IT dan besarnya dana yang harus dikeluarkan untuk benar-benar memanfaatkan media pembelajaran tersebut secara optimal. Selain itu, pengembangan media pembelajaran yang menitikberatkan berbasis IT kurang optimal diterapkan pada sekolah yang terletak di daerah; dan
2. Penulis memilih metode penelitian pengembangan karena terkait dengan pengembangan media pembelajaran dan penggunaannya sebagai media pembelajaran yang layak digunakan pada proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan definisi dari penelitian pengembangan yang diungkapkan Soenarto (dalam Bambang Setiyo Hari, 2008: 27), “penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang tepat untuk

mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa bahan ajar, media, alat dan strategi pembelajaran, mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas dan bukan menguji teori”. Ditambahkan menurut (Nana Syaodih, 2006: 164-165), penelitian R&D adalah “sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik (dalam hal ini proses kegiatan belajar mengajar ekonomi)”.

Subjek uji coba penelitian ini yaitu, SMA Negeri 2, SMA Negeri 6 dan SMA Negeri 9 Yogyakarta. Alasannya, berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan peserta didik diketahui, (1) peserta didik mengalami kesulitan memahami materi yang berkaitan dengan konsep dasar ekonomi, rumus dan grafik yang terkesan hafalan; (2) peserta didik membutuhkan sumber belajar ataupun media pembelajaran yang bervariasi untuk belajar di sekolah maupun mandiri di rumah sebagai persiapan sebelum proses pembelajaran dimulai; (3) guru mengalami kesulitan bilamana semua kegiatan pembelajaran harus diatasi sendiri oleh guru; (4) guru masih minim menggunakan media pembelajaran; dan (5) diketahui pula nilai KKM pada kompetensi memahami konsep ekonomi dalam kaitannya dengan permintaan, penawaran, harga keseimbangan, dan pasar di tiga sekolah tersebut belum memenuhi standar dari wilayah Kodya Yogyakarta sebesar 75. Dari beberapa temuan permasalahan di atas, peneliti mengamati bahwa terdapat potensi yang dapat dikembangkan, yakni setiap pelajaran berlangsung, sebagian besar peserta didik dipastikan melakukan aktivitas mencatat. Oleh karena itulah, penulis memiliki gagasan untuk memanfaatan media berbasis visual berupa lembar

catatan studi (*lemcas*) sebagai media belajar mandiri dalam mata pelajaran ekonomi dan sebagai alternatif jawaban permasalahan.

Lembar catatan studi (*lemcas*) sendiri adalah sebagai media mencatat materi pelajaran peserta didik dimana desain materi pelajaran dituangkan dalam media kertas lepas (*loose-leaf notebook*) yang bersifat mengubah konsep pembelajaran tekstual menjadi konsep pembelajaran kontekstual. Harapannya adalah peserta didik dapat memahami materi pelajaran secara keseluruhan (komprehensif) dan utuh (holistik), karena tidak dipungkiri materi-materi dalam ilmu ekonomi memiliki keterkaitan satu sama lain.

Telah dipaparkan permasalahan-permasalahan dan fakta yang ditemui penulis terhadap fokus permasalahan yang akan diteliti. Diharapkan produk media pembelajaran ini dapat memberikan sumbangsih bagi peserta didik. Selain dari sisi peserta didik, penulisan ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Lembar Catatan Studi (*Lemcas*) Ekonomi Bagi Siswa Di SMA Negeri 2, 6 dan 9 Yogyakarta” diharapkan mampu membantu dan meringankan beban guru dalam memotivasi minat baca serta daya pikat peserta didik terhadap bahan bacaan sehingga kegiatan pembelajaran dapat diselenggarakan lebih interaktif, inspiratif, efektif dan menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Berangkat dari latar belakang yang telah penulis uraikan, dapat diidentifikasi masalah yang timbul adalah sebagai berikut:

1. Pada kegiatan pembelajaran ekonomi yang dilakukan, guru belum mampu menciptakan pembelajaran (*learning*) yang menekankan pada suasana belajar mengajar menyenangkan, mencerdaskan peserta didik, mengembangkan pola pikir dan mengubah sikap serta perilaku peserta didik dengan alasan target kurikulum yang harus terpenuhi dan juga terkesan memerlukan waktu yang relatif lama dan biaya yang cukup besar;
2. guru mengalami kesulitan bilamana semua kegiatan pembelajaran harus diatasi sendiri oleh guru;
3. minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru sehingga peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami materi pelajaran secara menyeluruh;
4. pemanfaatan media pembelajaran di SMA Negeri 2, 6 dan 9 belum optimal (dalam pembelajaran ekonomi), sehingga membuat peserta didik kesulitan untuk memahami konsep materi ekonomi (berkaitan dengan konsep, rumus dan grafik) yang telah disampaikan guru. Ini berdampak pada keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sebatas menyimak, mencatat secara mentah dan mengerjakan soal;
5. penetapan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada standar kompetensi memahami konsep ekonomi dalam kaitannya dengan permintaan, penawaran, harga keseimbangan, dan pasar sebesar 75 belum dapat tercapai;

6. peserta didik membutuhkan sumber belajar yang bervariasi guna membantu peserta didik dalam belajar mandiri di sekolah maupun di rumah; dan
7. pemanfaatan media berbasis visual sebagai media pembelajaran mandiri dalam mata pelajaran ekonomi di SMA masih terbatas.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada permasalahan minimnya pengembangan media pembelajaran sederhana berbasis visual yang belum banyak dilakukan. Khususnya pada mata pelajaran ekonomi, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami standar kompetensi permintaan, penawaran, harga keseimbangan dan pasar. Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran lembar catatan studi (*lemcas*) ekonomi untuk peserta didik SMA pada standar kompetensi tersebut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat difokuskan rumusan masalah dalam penulisan ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan produk media pembelajaran lembar catatan studi (*lemcas*) ekonomi sebagai media pembelajaran yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran?
2. Bagaimana menilai kelayakan produk media pembelajaran lembar catatan studi (*lemcas*) ekonomi?

3. Bagaimana respon peserta didik selama pembelajaran menggunakan produk media pembelajaran lembar catatan studi (*lemcas*) ekonomi?

E. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Mengetahui prosedur pengembangan produk media pembelajaran lembar catatan studi (*lemcas*) ekonomi berdasarkan pada teori yang relevan, dimana tujuan akhirnya adalah menghasilkan produk media pembelajaran yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran
2. Menilai kelayakan produk media pembelajaran lembar catatan studi (*lemcas*) ekonomi berdasarkan penilaian atau validasi dari ahli materi, ahli media, guru bidang studi ekonomi, serta peserta didik SMA kelas X.
3. Mengetahui deskripsi respon peserta didik selama pemebelajaran menggunakan produk media pembelajaran lembar catatan studi (*lemcas*) ekonomi.

F. Manfaat Penulisan

Manfaat yang diharapkan dari hasil penulisan ini dapat ditinjau dari dua segi yaitu, manfaat secara praktik dan teoritis.

1. Dari Segi Praktik

- a. Bagi peserta didik, dapat digunakan sebagai media belajar mandiri, mempermudah dan memperjelas pemahaman peserta didik terhadap materi;
- b. Bagi tenaga pendidik, menambah alternatif referensi produk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, serta pemanfaatan teknologi sederhana dalam pembelajaran dan inovasi pendidikan; dan
- c. Bagi sekolah, diharapkan hasil akhir dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi sekolah sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat menambah jenis koleksi media pembelajaran yang telah ada serta dapat dijadikan suatu inspirasi untuk melakukan inovasi pembelajaran.

2. Dari Segi Teoritis

- a. Bermanfaat dalam mengembangkan ilmu, umumnya di bidang pendidikan di tingkat SMA pada mata pelajaran ekonomi khususnya yaitu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan media pembelajaran sederhana yang tergolong dalam jenis media berbasis visual berupa lembar catatan studi (*lembaga catatan studi*) ekonomi; dan
- b. Penulisan pengembangan produk media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi pihak-pihak yang tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan menguji secara hipotesis, baik itu mahasiswa, pendidik ataupun masyarakat luas.