

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan dan bentuk dari perubahan manusia. Dalam dunia pendidikan terdapat wadah untuk melaksanakan serangkaian kegiatan belajar mengajar melalui sekolah termasuk kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Proses belajar mengajar dalam pendidikan disekolah haruslah dapat mengembangkan watak, karakter serta kepribadian untuk membentuk sumber daya manusia yang potensial dengan dukungan dan faktor-faktor lain seperti model pembelajaran, metode pembelajaran, guru, sarana atau media, lingkungan dan tempat belajar peserta didik. Mengacu pada salah satu faktor diatas yaitu media pembelajaran, dalam suatu pendidikan diperlukan adanya berbagai media pembelajaran yang mampu menciptakan situasi atau kondisi pengajaran yang lebih baik sehingga menciptakan rasa senang dan rasa ingin tahu pada peserta didik dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

Proses belajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi yaitu penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan prosedur media. Salurannya adalah media pendidikan, dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru (Arief S. Sadirman, 2009:11).

Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu visual kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai sarana untuk mendorong motivasi belajar siswa, memperjelas, mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap. Kemudian dengan adanya pengaruh teknologi, lahirlah berbagai alat peraga audiovisual yang menekankan pada penggunaan pengalaman yang konkret untuk menghindari verbalisme. Untuk saat ini sudah banyak sekali media pembelajaran yang dikembangkan melalui teknologi canggih komputer dan internet. Sehingga semakin besar peluang bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif

Guru merupakan ujung tombak dalam pendidikan. Maka harus dimulai dari peningkatan kualitas pengajaran dan pendidikan yang dilakukan oleh guru. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar adalah menerapkan media pembelajaran, yang pada gilirannya akan berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga hasil belajarnya meningkat.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah belajar atau gambaran peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Untuk mengetahui hasil belajar pada peserta didik dapat dilihat dari kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MAN 1 Kota Tasikmalaya dan berdasarkan informasi yang diterima dari pihak guru ekonomi, dalam praktek pembelajaran ekonomi selama ini terkesan kurang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Peserta didik merasa kesulitan dalam mengembangkan pengetahuannya dan sulit mencerna materi yang telah diajarkan. Hal ini

dipengaruhi oleh bahan ajar yang kurang memadai dan hanya terbatas pada buku pelajaran saja serta terbatasnya fasilitas belajar dan media pembelajaran yang digunakan. Sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah.

Rendahnya hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil Ulangan Akhir Semester (UAS) ganjil berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Standar KKM yang berlaku di MAN 1 Kota Tasikmalaya yaitu sebesar 80. Berikut hasil nilai ulangan peserta didik kelas X pada mata pelajaran ekonomi, dapat dilihat pada tabel 1.1

Tabel 1.1
Nilai Ulangan Akhir Semester Ganjil 2018/2019

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-rata
1.	X IIS 1	35	58,6
2.	X IIS 2	36	54,4
3.	X IIS 3	37	44,17
4.	X IIS 4	36	46,5
5.	X IIS 5	36	45,8
6.	X IIS 6	36	43,5
Jumlah		216	

Sumber: Guru mata pelajaran ekonomi MAN 1 Kota Tasikmalaya

Berdasarkan fakta yang didapat saat ini , salah satu penyebab dari rendahnya hasil belajar peserta didik kelas X di MAN 1 Kota Tasikmalaya tersebut adalah rendahnya minat dalam membaca terhadap buku teks yang secara fisik tampilannya sangat sederhana serta pelajaran ekonomi yang sulit dipahami dan dimengerti oleh peserta didik sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, terobosan dalam penerapan media pembelajaran guna mendukung proses belajar-mengajar mutlak diperlukan.

Salah satu langkah untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* berbentuk animasi. *Macromedia Flash* merupakan salah satu software yang dapat digunakan untuk menyampaikan berbagai pesan melalui beberapa gambar. *Macromedia* ini berfungsi untuk membuat animasi dan video bergerak lainnya.

Media ini merupakan media pembelajaran yang cukup menarik untuk mendapatkan perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena dirasa sangat menghibur dan mudah untuk memahami pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* berbentuk animasi tersebut, diharapkan peserta didik tidak hanya terpaku dengan materi yang disampaikan oleh guru saja tetapi peserta didik juga dapat ikut serta berperan aktif dalam pembelajaran agar mampu menciptakan suasana kelas yang interaktif. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis akan mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Berbentuk Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di MAN 1 Kota Tasikmalaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran

berbasis macromedia flash berbentuk animasi sebelum dan sesudah perlakuan ?

2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas kontrol yang tanpa menggunakan media pembelajaran sebelum dan sesudah perlakuan ?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis macromedia flash berbentuk animasi dan kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran sesudah perlakuan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* berbentuk animasi sebelum dan sesudah perlakuan
2. Perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas kontrol yang tanpa menggunakan media pembelajaran sebelum dan sesudah perlakuan
3. Perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* berbentuk animasi dan kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran sesudah perlakuan

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dari segi teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman penulis, serta dapat menjadi wadah bagi penulis untuk mengaplikasikan teori-teori yang diperoleh selama dibangku perkuliahan dengan kenyataan yang terjadi dilapangan.

b. Bagi Sekolah

Membantu sekolah untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan media pembelajaran berbasis macromedia flash berbentuk animasi. Dapat dijadikan sumbangan pemikiran bagi guru dalam menentukan media mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar. Kemudian, dapat membantu peserta didik dalam mengatasi kesulitan belajar dan dalam memahami materi pelajaran ekonomi, sehingga dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Jurusan

Dapat membantu perkembangan ilmu pengetahuan dalam kajian keilmuan dan perkembangan teknologi. Dimana dengan penerbitan jurnal yang rutin dapat membantu akademik dalam pengajuan akreditasi perguruan tinggi terutama jurusan.

d. Bagi Pihak Lain

Sebagai salah satu sumber referensi bagi pihak yang suatu saat menulis karya ilmiah dengan topik yang sama.