BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Istilah ekonomi berasal dari bahasa Yunani yaitu Oikonomia yang terdiri dari dua suku kata yaitu oikos dan nomos. Oikos berarti rumah tangga, sedangkan nomos berarti aturan. Sehingga oikonomia mengandung arti aturan rumah tangga. Oikonomia mempunyai arti aturan yang berlaku untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam suatu rumah tangga (Sukwiaty, 2007: 101). Seiring dengan perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan muncullah ilmu yang disebut ilmu ekonomi.

Menurut Samuelson (dalam Sukwiaty, 2009: 120) “Ilmu ekonomi sebagai suatu studi tentang perilaku orang dan masyarakat dalam memilih cara menggunakan sumber daya yang langka dan memiliki beberapa alternatif penggunaan, dalam rangka memproduksi berbagai komoditas, untuk kemudian menyalurkannya, baik saat ini maupun di masa depan kepada berbagai individu dan kelompok yang ada dalam suatu masyarakat”.

Mata pelajaran ekonomi adalah bagian dari mata pelajaran di sekolah yang mempelajari perilaku individu dan masyarakat dalam usaha memenuhi kebutuhan hidupnya yang tak terbatas dengan alat pemenuh kebutuhan yang terbatas jumlahnya. Upaya untuk memberikan pembelajaran yang bermakna, maka

diperlukan media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mendapatkan pengetahuan tidak hanya teori saja, tetapi lebih pada pengalaman belajar. Media sebagai sarana bantu komunikasi akan sangat membantu dalam proses penyampaian nilai-nilai dan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berbagai peralatan digunakan untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber belajar bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru.

Tetapi dalam proses pembelajaran yang secara langsung diamati oleh peneliti saat kegiatan observasi, hanya sebahagian siswa saja yang memiliki sarana belajar berupa buku cetak sebagai media pembelajaran konvensional. Dari sebahagian siswa yang memiliki buku cetak sebagian kecil saja yang menyatakan mereka membaca buku itu saat dirumah maupun saat pelajaran berlangsung. Sedangkan dalam belajar mengajar hal yang harus diutamakan adalah proses, karena proses inilah yang menentukan tujuan belajar akan tercapai atau tidak tercapai. Ketercapaian dalam proses belajar mengajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku.

Dari data hasil observasi peneliti, guru menyatakan bahwa 35% siswa kelas X IIS menunjukkan mata pelajaran ekonomi menyenangkan karena materi yang diajarkan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dan 65% lainnya mengatakan bahwa pembelajaran ekonomi membosankan, banyak hapalan, dan monoton.

Guru di SMA Negeri 5 Batang Hari menerapkan metode pembelajaran yang berbeda dalam pelaksanaan pembelajaran ekonomi. Selain ceramah, guru menerapkan metode pembelajaran diskusi, presentasi kelompok, dan demonstrasi. Namun, semua metode pembelajaran yang diterapkan kurang mendapat tanggapan positif dari siswa. Hal tersebut dikarenakan guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi.

Sumber belajar yang biasa digunakan guru dalam menyampaikan materi ekonomi di SMA Negeri 5 Batang Hari berupa buku paket dan internet. Sumber belajar merupakan alat yang digunakan sebagai media pembelajaran yang memiliki keunggulan, salah satunya adalah dapat digunakan secara mandiri oleh siswa dalam belajar sesuai dengan kecepatan memahami materi masing-masing siswa agar efektif dan efisien.

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran dengan media merupakan proses komunikasi. Sedangkan menurut pandangan Gerlach dan Ely (dalam Sanjaya, 2012: 59) memandang media pembelajaran bukan hanya

berupa alat dan bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan.

Media pembelajaran merupakan salah satu fasilitas sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif akan meningkatkan kemampuan siswa agar belajar lebih giat, memahami apa yang dipelajari dengan baik, meningkatkan motivasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik mendorong motivasi belajar siswa, memperjelas konsep yang abstrak serta mempertinggi daya serap materi pembelajaran.

Secara umum media (pembelajaran) itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti halnya tv, radio, *slide*, bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, workshop yang dapat menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, dan atau menambah keterampilan.

Pop-up merupakan suatu bentukan tiga dimensi yang dimanfaatkan untuk memperindah suatu buku maupun kartu ucapan. Hal menarik dari *pop-up* adalah *pop-up* mampu memberikan hal-hal yang tidak terduga kepada orang yang membukanya. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan bentukan *pop-up* pada media pembelajaran sangat efektif digunakan. Guru dan sebagian besar siswa mengetahui bentuk *pop-up* dan tertarik pada media pembelajaran berbentuk *pop-up*. Namun, media seperti itu belum pernah digunakan dalam pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 5 Batang Hari.

Kelebihan dari media *Pop Up Book* adalah memberikan pengalaman khusus pada pembaca karena melibatkan pembaca dalam cerita tersebut seperti menggeser, membuka, dan melipat bagian *Pop Up Book*. Hal ini akan membuat kesan tersendiri kepada pembaca sehingga akan lebih mudah masuk kedalam ingatan ketika menggunakan media ini. Dengan lebih banyak kegiatan yang menarik dan memacu daya ingat diharapkan dapat dijadikan bahan dan inovasi siswa dalam berbicara, khususnya mengenai suatu cerita yang telah disampaikan oleh seseorang.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti tentang **“Penggunaan Media *Pop-Up Book* Ekonomi pada Kelas X IIS 2 di SMA Negeri 5 Batang Hari”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pada waktu pembelajaran berlangsung, siswa sring terlihat berbicara dengan temannya, mengantuk saat belajar, dan bermain hp.
2. Berdasarkan observasi yang dilakukan dalam pembelajaran siswa tidak jarang melewatkan apa yang disampaikan oleh guru sebab kurangnya konsentrasi.
3. Kurangnya media alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan.

1.3 Rumusan masalah

1. Bagaimana pengembangan media *pop-up book* ekonomi pada kelas X IIS 2 di SMA Negeri 5 Batang Hari.
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media *pop-up book* ekonomi yang digunakan dalam pembelajaran Ekonomi pada kelas X IIS 2 di SMA Negeri 5 Batang Hari berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran (guru).
3. Bagaimana respon siswa terhadap kemenarikan media *pop-up book* dalam pembelajaran Ekonomi pada kelas X IIS 2 di SMA Negeri 5 Batang Hari.

1.4 Tujuan Pengembangan

1. Menimbulkan media pembelajaran *pop-up book* yang menarik dalam pembelajaran ekonomi di kelas X IIS 2 di SMA Negeri 5 Batang Hari.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *pop-up book* ekonomi yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi pada kelas X IIS 2 di SMA Negeri 5 Batang Hari berdasarkan ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran (guru).
3. Mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan media *pop-up book* ekonomi pada kelas X IIS 2 di SMA Negeri 5 Batang Hari.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk dari penelitian pengembangan ini adalah berupa media visual yang berbentuk buku. Media visual *pop-up book* digunakan guru dalam proses mengajar sehingga dapat meningkatkan keterampilan guru pada saat mengajar.

Desain media dilengkapi dengan teks dan gambar yang berhubungan dengan materi.

1. Kegunaan: sebagai media pembelajaran yang berisikan materi Ekonomi.
2. Tinjauan materi: Materi yang disajikan Ekonomi “Pasar”.
3. Tingkat penggunaan media: Sekolah Menengah Atas kelas X IIS 2 SMA Negeri 5 Batang Hari.
4. *Pop-Up Book* dapat digunakan sebagai pilihan alternatif media pembelajaran di dalam maupun luar kelas.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis
  - a. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat khasanah keilmuan dalam pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran ekonomi lainnya berbentuk modul dan dapat digunakan sebagai acuan penelitian serupa.
  - b. Dapat memberikan ulasan mengenai penggunaan *Pop-Up Book* sebagai media pembelajaran untuk lingkungan pembelajaran sekolah menengah yang setara.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Universitas Negeri Jambi
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada serta dapat memberigambaran mengenai penggunaan media *pop-up book* ditinjau dari kesulitan siswa dalam memahami pembelajaran. Dan

sebagai tambahan referensi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang telah ada sebelumnya.

b. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk belajar secara mandiri dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Menyediakan bahan ajar yang menarik sesuai dengan kebutuhan siswa. Membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran ekonomi.

c. Bagi Guru

Memberikan motivasi kepada guru agar dapat membuat bahan ajar inovatif sesuai dengan kebutuhan siswa. Memberikan alternatif bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran ekonomi.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti diharapkan dapat memperoleh keterampilan dan kemampuan serta mengasah kreatifitas dalam membuat media pembelajaran, dalam hal ini berupa buku yang dapat digunakan oleh guru dalam proses menyampaikan pembelajaran.

1.7 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media visual *pop-up book* ini memiliki beberapa asumsi, yaitu:

1. Dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan tiga hal yang penting yaitu materi pembelajaran, proses pembelajaran, dan hasil pembelajarannya. Menurut Wandah (2017:2), dalam proses belajar mengajar ada banyak

faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode atau teknik, serta media atau alat pembelajaran.

2. Dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar yang pada akhirnya mempengaruhi kualitas hasil belajar. Selanjutnya terdapat interaksi langsung dalam memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang lebih kompleks untuk diterima siswa.
3. *Pop-up book* sebagai media visual yang bersifat presentasi dapat digunakan dalam perencanaan dan proses pembelajaran.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan ini terdapat keterbatasan pengembangan dari produk yang akan dihasilkan:

1. Pengembangan media pembelajaran *Pop-up Book* digunakan khusus untuk mempermudah interaksi dalam mendukung kelancaran pembelajaran formal di sekolah.
2. Mata pelajaran yang digunakan adalah Ekonomi kelas X.
3. Pengembangan media pembelajaran pada *Pop-up Book* hanya digunakan untuk siswa pada kelas X IIS 2 di SMA Negeri 5 Batang Hari.
4. Pengembangan media *pop-up book* berada pada tingkatan dua dimensi.
5. Tahap pengembangan hanya sampai pada persepsi siswa tentang kemenarikan media terhadap produk yang dikembangkan.

1.8 Definisi Operasional

1. *Pop-up* merupakan alat untuk memberikan informasi, berkomunikasi/ memberi kabar kepada orang lain sekaligus sebagai alat atau media pendidikan. Media buku ilustrasi *pop-up* adalah suatu buku atau kartu yang di dalamnya terdapat lipatan gambar yang dipotong yang muncul membentuk layar tiga dimensi ketika halaman di buka.
2. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti “perantara” atau “pengantar”, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Jadi, dalam pengertian yang lain, media adalah alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari [komunikator](#) kepada khalayak.
3. Media visual merupakan penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif yang mana menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima sasaran.
4. Ekonomi merupakan salah satu [ilmu sosial](#) yang mempelajari aktivitas manusia yang berhubungan dengan [produksi](#), [distribusi](#), dan [konsumsi](#) terhadap [barang](#) dan [jasa](#). Istilah "ekonomi" sendiri berasal dari bahasa [Yunani](#), yaitu οἶκος (oikos) yang berarti "[keluarga](#), rumah tangga" dan νόμος (nomos) yang berarti "peraturan, aturan, [hukum](#)". Secara garis besar, ekonomi diartikan sebagai "aturan rumah tangga" atau "manajemen rumah tangga."