

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat yang menandai bahwa adanya kemajuan zaman. Seiring dengan kemajuan teknologi yang mengglobal telah berpengaruh dalam segala aspek termasuk dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, teknologi dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Tondeur et al (dalam Lestari, 2018:95) menyatakan bahwa teknologi digital kini sudah mulai digunakan di dalam lembaga pendidikan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai alat informasi (yaitu sebagai sarana mengakses informasi) atau sebagai alat pembelajaran (yaitu sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan tugas).

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch dalam Juhaeri, 2007:1) atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks (McCormick dalam Juhaeri, 2007:1) atau multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media masukan atau keluaran dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban, dkk dalam Juhaeri, 2007:1) atau multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis atau interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video (Robin & Linda dalam Juhaeri, 2007:1).

Lebih jauh multimedia diartikan oleh Vaughan(dalam Priyanto, 2009:2) mengemukakan “*Multimedia is the digital integration of text (written), graphics (the interface of the program), animation, audio (dialogues, stories, sound effects), still images (pictures and visual stimuli), and motion video. Through the integration of all these media, the learning experience becomes an interactive one mirroring everyday experiences*”.Dimana kalimat tersebut memiliki arti bahwa multimedia merupakan penggabungan digital teks (tertulis), grafik (tampilan program), animasi, audio (dialog, cerita, efek suara), gambar diam (gambar dan penarik perhatian visual) dan video yang bergerak. Melalui gabungan media-media ini pengalaman belajar menjadi sesuatu yang interaktif yang mencerminkan suatu pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian multimedia yang dimaksudkan berupa penggabungan antara kombinasi teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi mahasiswa seperti dalam kehidupan nyata di sekitarnya. Penggunaan bahan ajar yang menarik akan membuat mahasiswa lebih mudah untuk mencerna materi pembelajaran, sebab apabila bahan ajar yang diberikan tidak menarik maka mahasiswa cenderung tidak akan bersemangat dalam kegiatan proses pembelajaran. Dalam hal ini bahan ajar mempunyai pengaruh yang cukup penting dalam proses pembelajaran.

Dengan pentingnya penggunaan bahan ajar, maka didalam pembelajaran harus menggunakan bahan ajar yang menarik dan memiliki keefektifitasan dalam penggunaannya, sehingga dapat mengoptimalkan kinerja dan proses berjalannya suatu pembelajaran.Dengan efektifnya suatu proses pembelajaran, diharapkan akan

mencapai tujuan pembelajaran yang mana akan membuat mahasiswa lebih mampu menguasai suatu pembelajaran dengan baik yang dilakukan dengan proses yang efektif dan memiliki daya tarik dalam proses pembelajarannya.

Minat merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa secara tetap dalam melakukan proses belajar. Sesuai dengan pendapat menurut Slameto (dalam Syardiansah, 2016:444) minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati mahasiswa diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan. Lebih lanjut dijelaskan minat adalah suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Seseorang yang memiliki minat terhadap kegiatan tertentu cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap kegiatan tersebut.

Menurut Slameto (2013), minat dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik itu faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi tinggi rendahnya minat belajar adalah interaksi dan lingkungan belajar. Kedua faktor tersebut erat kaitannya dengan minat, karena interaksi seperti: (1) bagaimana sikap tenaga pengajar dikelas, apakah tenaga pengajar memberikan perhatian yang sama terhadap mahasiswanya; (2) bagaimana hubungan tenaga pengajar dengan mahasiswa, dan sebagainya akan sangat berpengaruh terhadap minat belajar. Tentunya didalam kegiatannya diperlukan pendorong agar mampu memaksimalkan hasil yang diinginkan dari minat mahasiswa tersebut, yang mana dapat digunakan bahan ajar yang menarik, efektif dan mampu menambah minat dalam pembelajaran mata kuliah teori ekonomi makro.

Faktor lain yang mempengaruhi minat belajar yaitu lingkungan belajar. Disini tentu saja tugas tenaga pengajar untuk menciptakan suasana belajar yang menggairahkan dan menyenangkan bagi mahasiswa. Tenaga pengajar dalam pembelajaran bertindak sebagai fasilitator, tetapi juga menciptakan kondisi yang kondusif serta memberikan motivasi dan bimbingan agar mahasiswa dapat mengembangkan potensi dan kreativitasnya, melalui interaksi belajar mengajar. Lingkungan belajar yang berpengaruh terhadap minat, antara lain: (1) bagaimana hubungan antar mahasiswa; (2) bagaimana suasana kelas dan bagaimana fasilitas yang di gunakan. Pendapat tersebut didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Andriana (2017), hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh lingkungan terhadap minat belajar. Peneliti memfokuskan pada pengaruh bahan ajar terhadap minat belajar mahasiswa pendidikan ekonomi dalam mata kuliah teori ekonomi makro, dengan menggunakan bahan ajar elektronik. Subjek penelitian ini berfokus pada mahasiswa pendidikan ekonomi yang mangampu mata kuliah ekonomi makro pada semester ganjil.

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Taradipa, dkk (2013) mengenai pengaruh kombinasi media pembelajaran terhadap minat belajar mahasiswa pada mata kuliah teknologi pembelajaran akuntansi menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan kombinasi media pembelajaran terhadap minat belajar mahasiswa. Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan, dkk (2016) mengenai pengaruh bahan ajar multimedia terhadap hasil belajar dan persepsi mahasiswa pada matakuliah kimia organik I menunjukkan hasil bahwa dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan meningkatkan motivasi serta ketertarikan mahasiswa untuk mempelajari materi kimia organik I. Sedangkan penelitan yang dilakukan

oleh Sando, dkk (2013) mengenai hubungan antara lingkungan belajar dan minat belajar dengan prestasi belajar geografi juga menunjukkan hasil yang positif dimana adanya hubungan yang signifikan antara lingkungan belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, maka salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar yakni dengan menggunakan suatu bahan ajar multimedia yang dapat menarik perhatian mahasiswa agar proses pembelajaran yang berlangsung dapat efektif sekaligus tidak membosankan.

Dari beberapa penelitian diatas, maka dari itu penelititertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Pengaruh Penggunaan Multimedia Bahan Ajar Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Pada Mata Kuliah Ekonomi Makro”***.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang di hadapi oleh mahasiswa saat proses pembelajaran pada materi ekonomi makro yaitu:

1. Mahasiswa belum menggunakan bahan ajar dengan multimedia di dalamnya.
2. Mahasiswa cenderung belum mengenal lingkungan belajarnya sendiri.
3. Masih banyak mahasiswa yang belum tertarik untuk mengikuti proses belajar ekonomi makro.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia bahan ajar terhadap minat belajar mahasiswa pendidikan ekonomi pada matakuliah ekonomi makro?
2. Apakah terdapat pengaruh lingkungan belajar terhadap minat belajar mahasiswa pendidikan ekonomi pada matakuliah ekonomi mikro?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia bahan ajar dan lingkungan belajar terhadap minat belajar mahasiswa pendidikan ekonomi pada matakuliah ekonomi mikro?

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan juga karena keterbatasan peneliti, maka dalam penelitian ini penulis membatasi masalah yang diteliti, yaitu sebagai berikut:

1. Minat belajar pada penelitian ini berfokus pada minat belajar pada mata kuliah ekonomi makro
2. Mahasiswa yang diteliti berfokus pada mahasiswa prodi pendidikan ekonomi angkatan 2018 yang mengontrak mata kuliah ekonomi makro
3. Penelitian ini menggunakan multimedia bahan ajar di dalam penerapan mata kuliah ekonomi makro
4. Lingkungan belajar pada penelitian ini berfokus pada lingkungan belajar mahasiswa angkatan 2018 yang meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan multimedia bahan ajar terhadap minat belajar mahasiswa pendidikan ekonomi matakuliah ekonomi makro
2. Untuk mendeskripsikan pengaruh lingkungan belajar terhadap minat belajar mahasiswa pendidikan ekonomi pada matakuliah ekonomi makro
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan multimedia bahan ajar dan lingkungan belajar terhadap minat belajar mahasiswa pendidikan ekonomi pada matakuliah ekonomi makro

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di harapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini berguna untuk menambah wawasan, referesni, dan literatur tentang analisis minat belajar siswa dengan bahan ajar elektronik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Calon Peneliti

Sebagai sarana untuk menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, yaitu mengetahui keefektifan bahan ajar dalam suatu proses pembelajaran.

- b. Bagi Dosen

Manfaat penelitian ini bagi dosen yaitu dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik, dapat menjalankan tugas sebagai

pendidik dengan baik yaitu dengan merencanakan pembelajaran secara matang.

c. Bagi Mahasiswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu untuk proses pembelajaran yang lebih efektif dan pemanfaatannya dalam pembelajaran teori ekonomi makro yang lebih beragam.

1.7 Definisi Operasional Penelitian

Definisi operasional variabel pada penelitian ini adalah:

1. Minat Belajar

Minat belajar adalah timbulnya rasa suka dan tertarik serta keingintahuan pada suatu pelajaran yang ditunjukkan dengan partisipasi dan keaktifannya ketika pelajaran berlangsung serta adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Adapun indikator minat belajar siswa yaitu: 1) Perasaan senang, 2) Ketertarikan, 3) Adanya perhatian, dan 4) Adanya keterlibatan

2. Multimedia Bahan Ajar

Multimedia bahan ajar adalah suatu perpaduan antara berbagai media berupa teks, gambar, suara/audio, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital yang dimasukkan kedalam bahan ajar yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Adapun indikator multimedia bahan ajar yaitu: 1) Shahih atau valid, 2) Tingkat kepentingan, 3) Kebermanfaatan dan 4) Menarik minat

3. Lingkungan belajar

Lingkungan belajar salah satu aspek yang bisa dijadikan acuan untuk terwujudnya proses belajar mengajar yang baik dan kondusif yang dapat mengangkat prestasi para peserta didik yang terwujud dalam hasil belajar mereka. Adapun indikator lingkungan belajar yaitu: (1) Lingkungan fisik adalah lingkungan yang menunjang dalam proses belajar mahasiswa didik baik fasilitas fisik seperti udara, suhu, cuaca, waktu, penerangan maupun fasilitas belajar dan (2) Lingkungan sosial adalah hubungan antar mahasiswa didik dengan sesama lingkungannya tersebut terjadi pada orang tua (keluarga), teman, dan guru disekolah