

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah hidup, berbagai pengalaman yang berlangsung di semua lingkungan dalam hidup, dapat mempengaruhi pertumbuhan seseorang yakni aspek penting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan dapat membantu dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, memiliki daya saing dan mencerminkan karakter bangsa. Menurut Laksmini (2016) Pendidikan merupakan kunci utama dalam kemajuan dan perkembangan untuk mewujudkan semua potensi yang ada dalam setiap individu. Pendidikan juga merupakan bagian penting dalam pembangunan suatu negara. Proses pendidikan tentu saja sangat berkaitan erat dengan semua upaya yang harus dilakukan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, yang antara lain dapat dilihat dari segi pendidikan. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada di dalam dirinya untuk bisa menjadi sumber daya manusia berkualitas yang berlangsung sepanjang hayat.

Wajib belajar 12 tahun yang telah ditetapkan oleh peraturan pemerintah nomor 47 tahun 2008 tentang wajib belajar 12 tahun mengenai peraturan tersebut mempunyai tujuan untuk memperluas pemerataan pendidikan, mengurangi kesenjangan capaian pendidikan tingkat menengah antar kelompok masyarakat, dan meningkatkan kualitas dan daya saing bangsa. Dan wajib belajar juga telah ditetapkan oleh peraturan gubernur provinsi jambi nomor 21 tahun 2009 melalui peraturan daerah provinsi jambi mewajibkan masyarakat yang berdomisili di provinsi jambi wajib sekolah hingga jenjang SMA.

Kualitas pendidikan yang baik salah satunya didukung oleh penggunaan media dalam pembelajaran. Dimana media pembelajaran dapat meningkatkan suatu kualitas dalam pembelajaran. Sebagaimana penelitian yang dilakukan Rahmawati (2015) media pembelajaran inovatif yang dikembangkanya meningkatkan kualitas pembelajaran mekanika teknik. Media pembelajaran juga salah satu hal krusial yang menjadi bagian pendukung dari suatu proses pembelajaran di dikelas, media pembelajaran biasanya digunakan untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran sehingga pembelajaran dapat lebih terkonsep dan jelas. Sebagaimana Shoffa (2021:112) media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam menerima suatu konsep pembelajaran lalu didukung oleh Fikri dan Madona (2018:9) media pembelajaran ialah semua media yang digunakan oleh pengirim pesan, ide atau gagasan untuk menyampaikan pesan, ide atau gagasan secara jelas dan lengkap kepada penerima atau audiens.

Media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dengan tujuan salah satunya menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Sebagaimana Bakhruddin (2021:190) media pembelajaran salah satunya bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan minat siswa terhadap apa yang diajarkan dan bertujuan membuat proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif. Kehadiran media pembelajaran hakikatnya dapat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Karena dengan adanya media pembelajaran dapat membawa suatu perubahan dalam prosesnya, seperti halnya pada tema peduli lingkungan sosial di mana peserta didik diharapkan mampu mengikuti proses pembelajaran secara

maksimal dan menyenangkan sesuai dengan tahap kebutuhan belajar peserta didik Menengah Atas yang masih dalam tahap operasional konkret. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang maksimal dan menyenangkan, tentunya didukung dengan menghadirkan media dalam proses pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *flashcard*.

Pada era saat ini pendidikan masih mempunyai masalah, yaitu lemahnya proses pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran diupayakan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar secara baik. Pembelajaran yang menarik tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran. Guru harus mampu merancang media pembelajaran yang inovatif, variatif dan menarik serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik agar dapat belajar secara baik pula, salah satunya ialah media pembelajaran *flashcard*. Menurut Suryana dalam Anil Yusuf (2021) *Flashcard* adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang dilengkapi gambar dan informasi berupa huruf yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Salah satu manfaat media *flashcard* dengan cara penggunaan yang efektif adalah dapat meningkatkan retensi sehingga tidak mudah dilupakan, melatih kemandirian, meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Kelebihan Media *flashcard* yaitu mudah dibawa, praktis, gampang diingat dan menyenangkan. Selain itu media *flashcard* dapat membantu kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sehingga dapat meningkatkan perbendaharaan kata peserta didik. Media pembelajaran *flashcard* merupakan media sederhana yang dapat dipergunakan oleh guru dalam menyampaikan isi materi pada pembelajaran. *Flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran

yang berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya terbuat dengan menggunakan foto, simbol, atau gambar yang ditempel pada sisi depan dan sisi belakang terdapat keterangan berupa kata atau kalimat dari gambar *flashcard* tersebut. Media *flashcard* mengingatkan atau mengarahkan peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar.

Berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan SMA Adhyaksa 1 Jambi merupakan salah satu sekolah yang berada di pusat kawasan kota Jambi, karena berada di Kawasan kota peneliti menduga akan banyak adanya media pembelajaran inovatif atau modern. Namun kenyataannya, berdasarkan hasil wawancara dan observasi langsung proses pembelajaran dikelas bersama Ibu Marini Rindiani, S.Pd. salah satu guru ekonomi di SMA Adhyaksa 1 Jambi disimpulkan bahwa di SMA Adhyaksa 1 Jambi telah menggunakan kurikulum merdeka sebagai acuan belajar dan pembelajaran telah sesuai dengan kurikulum tersebut, walau minat dari siswa akan pelajaran ekonomi sangat antusias dan respon siswa sangat baik tetapi sebagian besar masih melakukan pembelajaran yang berpusat pada guru dengan menggunakan media pembelajaran konvensional atau menggunakan media pembelajaran dengan papan tulis dan *power point* dibantu dengan bahan ajar seperti buku cetak. Kendala dari beliau menggunakan media *power point* dan diskusi kelompok jelas ada Tetapi menurut beliau perlunya ada inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yaitu salah satunya media berbentuk gambar yang praktis yaitu *flashcard*. Dari hasil wawancara bersama ibu Marini Rindiani, S.Pd beliau mengharapkan media pembelajaran *flashcard* dapat dikembangkan di sekolah ini dan media tersebut harus banyak memuat gambar, pengertian dari gambar tersebut dan langkah pembelajarannya.

Keterbatasan media pembelajaran inovatif dan modern seperti gejala diatas kemungkinan terabaikan oleh pendidik (guru) karena berbagai hal, salah satunya menurut Japar (2018:94): penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sering terabaikan dengan berbagai alasan diantaranya: keterbatasan waktu persiapan mengajar, kesulitan mencari media yang relevan, serta keterbatasan dana. Lalu didukung Alwi (2017:162) permasalahan dalam pengembangan media pembelajaran disebabkan karena guru merasa repot, mahal, tidak bisa membuat, tidak tersedia, dan kurang penghargaan. Hal tersebut menggugah minat peneliti untuk mengembangkan suatu media pembelajaran lebih lanjut.

Materi struktur pasar merupakan salah satu materi pokok dalam pembelajaran ekonomi. Materi ini merupakan bagian dalam kompetensi dasar konsep dasar pasar pada bidang studi ekonomi SMA kelas X. Materi ini dipilih karena memerlukan adanya pemahaman akan konsep materi dan juga berdasarkan saran dari guru bidang studi ekonomi kelas X ibu Marini Rindiani. S.Pd. Selain itu menurut peserta didik materi ini merupakan materi yang penting untuk dipelajari dan dibuatkan media untuk pembelajarannya.

Dari data yang telah di ambil dari keseluruhan total 21 responden peserta didik kelas X Fase E yang menjawab, sebanyak 85,7% menganggap media *flashcard* perlu di kembangkan di sekolah SMA Adhyaksa 1 Jambi, sebanyak 81% menganggap media pengembangan media *flashcard* ini perlu di kembangkan di materi struktur pasar, sebanyak 95,2% menganggap materi ini sangat dibutuhkan disekolah, dan 4,8% menganggap materi tersebut tidak dibutuhkan. Lalu sebanyak 95,2% dari 21 peserta didik tersebut setuju bahwa media pembelajaran yang dibuat nantinya berisi materi struktur pasar. Serta 95,2% dari

21 peserta didik menyetujui media pembelajaran materi struktur pasar nantinya akan berbasiskan *flashcard*. Setelah media *flashcard* tersebut telah jadi, produk tersebut akan di implementasikan kepada siswa SMA Adhyaksa 1 Kelas X yang nantinya akan bermanfaat dan sangat berpengaruh pada motivasi belajar siswa.

Berdasarkan fakta dan data permasalahan dari penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sering terabaikan dengan berbagai alasan diantaranya keterbatasan dari segi sistem mengajar hanya berpusat pada guru dan Serta permasalahan dalam pengembangan media pembelajaran disebabkan karena guru merasa repot, mahal, tidak bisa membuat, tidak tersedia, dan kurang penghargaan. Hal tersebut menggugah minat peneliti untuk mengembangkan suatu media pembelajaran lebih lanjut.

Berlatar belakang uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Flashcard* Untuk Memotivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Struktur Pasar Kelas X di SMA Adhyaksa 1 Jambi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas permasalahan pengembangan dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *flashcard* pada mata pelajaran ekonomi materi struktur pasar pada kelas X di SMA Adhyaksa 1 Jambi?
2. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *flashcard* pada mata pelajaran ekonomi materi struktur pasar pada kelas X di SMA Adhyaksa 1 Jambi?

1.3 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *flashcard* pada mata pelajaran ekonomi materi struktur pasar pada kelas X di SMA Adhyaksa 1 Jambi.
2. Mengetahui bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *flashcard* pada mata pelajaran ekonomi materi struktur pasar pada kelas X di SMA Adhyaksa 1 Jambi ahli media, ahli materi, dan peserta didik.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media *flashcard* terbuat dari *artpaper* 230 gr berukuran 13 x 8 cm.
2. Mempunyai dua sisi.
3. Bagian depan memuat gambar dari jenis pasar.
4. Bagian belakang memuat keterangan dari jenis gambar pasar tersebut.
5. Digunakan pada mata pelajaran ekonomi kelas X dengan materi pembelajaran mengenai Pasar.

1.5 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat pengembangan baik secara teoritis maupun praktis adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teori

Hasil penelitian ini sebagai usaha pemenuhan paradigma dalam pendidikan serta diharapkan dapat memberikan inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran sejenis lainnya untuk materi pembelajaran lain.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan baru bagi peneliti, dapat meninggalkan suatu produk yang diharapkan dapat bermanfaat atau menginspirasi serta sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

b. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menambah fasilitas sekolah berupa media pembelajaran ekonomi yang layak, inovatif atau berbasis teknologi informasi.

c. Bagi Guru

Diharapkan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, Menambah wawasan dan memberikan inspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran.

d. Bagi Siswa

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan suasana berbeda dalam pembelajaran ekonomi dikelas dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran.

1.6 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka di temukan asumsi yaitu sebagai berikut:

1. Media *flashcard* yang dikembangkan dapat menjadi salah satu media alternatif sebagai media pembelajaran disekolah.
2. Media *flashcard* ini digunakan untuk mengeksplorasi pemahaman pada pembelajaran ekonomi pada materi struktur pasar di kelas X.

3. Sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan sebagai sumber belajar mengenai jenis jenis pasar dalam materi struktur pasar di kelas X.
4. Dengan *flashcard* peserta didik merasakan proses pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik tersebut dalam belajar.

Berdasarkan identifikasi masalah, maka masalah penelitian ini dibatasi pada permasalahan terbatasnya pengetahuan guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *flashcard*, terbatas hanya untuk materi pasar kelas X SMA Adhyaksa 1 Kota Jambi, terbatas hanya untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran tanpa menguji efektivitasnya.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pemaknaan pada variabel penelitian, berikut dijabarkan beberapa definisi istilah, diantaranya:

1.7.1 Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan baik itu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dengan metode, langkah, atau proses evaluasi yang sistematis dan objektif. Sesuai konteks, peneliti akan mengembangkan suatu produk media pembelajaran.

1.7.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai bentuk sarana atau fasilitas yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan pesan, ide atau gagasan berisi materi pembelajaran kepada peserta didik. Dimana satu tujuannya ialah menciptakan pembelajaran efektif.

Sesuai konteks, peneliti akan mengembangkan sebuah produk yang berupa media pembelajaran berbasis *Flashcard*. Adapaun media pembelajaran berupa *flashcard* *Flashcard* adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang dilengkapi gambar dan informasi berupa huruf yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yaitu materi struktur pasar.

Pasar ialah merupakan tempat dimana terjadi proses transaksi antara konsumen dan produsen, maka dengan begitu dapat menentukan harga yang seimbang Sehingga, apabila konsumen dan produsen bertemu, sehingga akan tercipta harga yang di tentukan oleh konsumen dan produsen.