

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia tertuang dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 yang menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

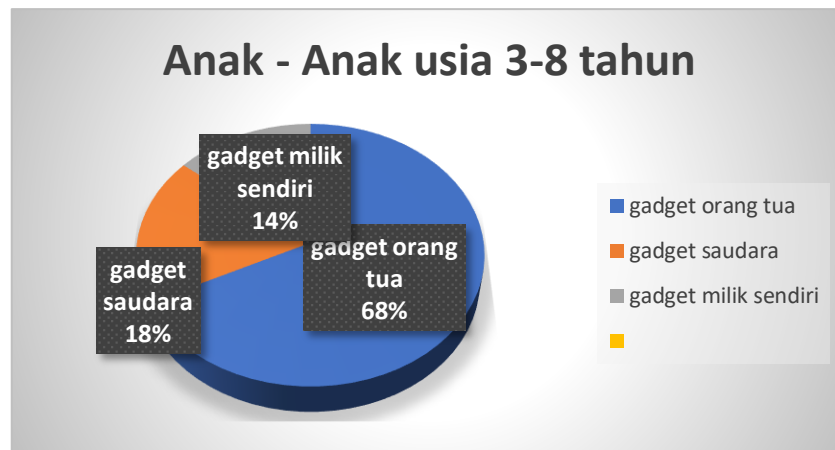
Sebagaimana yang dikatakan oleh Sa'ud dan Makmun (2011) bahwa pendidikan merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mempercepat pengembangan potensi manusia agar mampu melaksanakan tugas – tugas yang dibebankan kepadanya. Kajian pendidikan yang perlu dikembangkan tersebut tentunya baik secara teoritis, praktis maupun secara filosofis. Sebagaimana yang dikatakan oleh Aedi (2015) bahwa teori dan praktek dalam dunia pendidikan telah mengalami perkembangan seiring dengan meningkatnya peradaban manusia.

Pembelajaran pada era digital menghadapi berbagai tantangan. Hal terbesar yang menjadi tantangan adalah hadirnya gadget, sebagaimana yang dijelaskan oleh Manumpil (2015) bahwa gadget merupakan barang canggih yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi hingga hiburan. Menurut Jati (2014) bahwa trend gadget terus berkembang di Indonesia, kecanggihan teknologi gadget seperti smartphone, tablet, e-reader, buku digital hingga laptop semakin

berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan sesuatu yang modern dan praktis.

Penggunaan gadget atau alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih dari 45 juta orang menggunakan internet, dimana sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Sanjaya menyatakan bahwa, pada tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena mudah di dapat serta terjangkauunya harga dari ponsel cerdas (Manumpil, 2015).

Saat ini, tidak hanya orang dewasa, bahkan anak – anak pun familiar dengan gadget. Dalam survey yang dilakukan oleh *theAsianparent Insights* (2014), pada lingkup studi Kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.417 orang tua yang memiliki gadget dan anak dengan usia 3-8 tahun pada 5 negara yakni Singapura, Thailnad, Philipina, Malaysia dan Indonesia. Dengan jumlah sampel orang tua tersebut, diperoleh 3.917 sampel anak-anak dengan usia 3-8 tahun. Dari 98% responden anak-anak usia 3-8 tahun pengguna gadget tersebut, 67% diantaranya menggunakan gadget milik orang tua mereka, 18% lainnya menggunakan gadget milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya menggunakan gadget milik sendiri. Hasil survey ini membuktikan bahwa penikmat gadget saat ini bukan hanya orang dewasa hingga remaja, namun juga anak-anak. Hasil survey mengungkapkan bahwa 98% responden anak-anak di Asia Tenggara tersebut menggunakan gadget. Penggunaan gadget oleh anak-anak kebanyakan digunakan sebagai media atau alat bermain. Untuk lebih jelasnya sebagai berikut :



Gambar 1.1 Grafik Survey oleh theAsianparent Insights

Peran teknologi dalam dunia pendidikan sangatlah esensial dalam usaha peralihan pembelajaran yang memberikan dimensi berbeda. Abbot (2003) mengatakan bahwa keberadaan teknologi memberikan perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Ditambahkannya, teknologi memberikan warna berbeda dalam proses literasi, ruang besa tanpa batas yang disediakan teknologi memberikan arah baru pada proses literasi peserta didik.

Hsiao & Chen (2011) mengungkapkan bahwa teknologi juga bisa disebut sebagai media yang dapat menawarkan variasi proses pendidikan yang berbeda. Sehingga pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran mutlak menjadi keharusan sebagai bentuk upaya optimalisasi penggunaan gadget. Selain itu, media pembelajaran berbasis digital berbentukan teknologi informasi dinilai dapat membantu proses pembelajaran. Maka sudah menjadi hal yang harus diperhatikan bagi pendidik untuk mempertimbangkan optimalisasi teknologi informasi dalam pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran menjadi salah satu faktor pendukung terciptanya kualitas pendidikan yang baik. Kualitas pembelajaran dapat mengalami peningkatan melalui media pembelajaran. Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh Rahmawati (2015) bahwa media pembelajaran yang inovatif dapat mengembangkan kualitas suatu pembelajaran mekanika teknik.

Dalam hal mencapai kualitas pendidikan yang baik maka diperlukan media pembelajaran yang mendukung proses dalam pembelajaran. Suhadi (2007) mengatakan bahwa perangkat pembelajaran adalah sejumlah bahan, alat, media, petunjuk dan pedoman yang digunakan dalam proses pembelajara. Perangkat pembelajaran merupakan hal yang harus disiapkan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajara. Menurut Zuhdan (2011) perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki peran yang penting, fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tersampaikan kepada para peserta didik. Sebagaimana yang dikatakan oleh Fikri dan Madona (2018) bahwa media pembelajaran adalah semua media yang digunakan oleh pengirim pesan, ide atau gagasan untuk menyampaikan pesan, ide atau gagasan secara lengkap dan jelas kepada penerima atau peserta didik. Didukung oleh Shoffa (2021) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran bisa memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam menerima suatu konsep pembelajaran.

Media pembelajaran banyak memberikan manfaat kepada peserta didik salah satunya membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran melalui media pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Sebagaimana dikatakan oleh Bakhrudin (2021) bahwa media pembelajaran salah satunya bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan daya tarik siswa terhadap apa yang diajarkan dan bertujuan membuat proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif.

Keberadaan media pembelajaran diharapkan dapat mendukung dalam proses pembelajaran, dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat mendukung peningkatan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran dan memberikan ruang kepada peserta didik sebesar – besarnya untuk aktif dalam menjalani aktivitas belajar. Sebagaimana yang tercantum dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Prinsip pembelajaran di kelas ada baiknya menerapkan pembelajaran berupa verbalisme yang bertujuan keterampilan aplikatif dan mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Hilir (2021) bahwa peran dari media pembelajaran adalah salah satunya untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran yang mana mengaktifkan penggunaan alat indera peserta didik dan memenuhi tuntutan paradigma baru dimana memberikan kesempatan yang sebesar-besarnya kepada peserta didik untuk aktif dalam aktivitas belajar.

SMKN 1 Kota Jambi merupakan sekolah yang berada di kawasan pusat Kota Jambi, disebabkan oleh letak lokasi sekolah yang berada di tengah kota sehingga peneliti menduga akan banyak media pembelajaran inovatif dan modern.

Akan tetapi pada kenyataannya, tidak demikian, berdasarkan hasil pengamatan langsung, proses pembelajaran di kelas X Akuntansi 1, peneliti menyimpulkan bahwa di kelas tersebut masih melakukan pembelajaran yang berpusat pada guru dan menggunakan media pembelajaran konvensional (menggunakan papan tulis) untuk menjelaskan materi pembelajaran serta sering terjadinya proses pembelajaran yang tidak efektif dan efisien yang dikarenakan oleh adanya kurang gairah, kurang minat dan kurang semangatnya peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hal tersebut dapat dilihat ketika guru memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran akan tetapi peserta didik asyik bermain *smartphone* atau mengobrol ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain keadaan peserta didik, penulis juga melihat bahwa keadaan guru dalam kegiatan proses pembelajaran terkhusus dalam menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan penulis, bahwa guru tidak pernah menggunakan media – media pembelajaran yang bervariasi.

Selama proses pembelajaran tenaga didik sudah berupaya untuk menerapkan suatu media pembelajaran yang dianggap sudah tepat yaitu media pembelajaran konvensional yang lebih berpusat pada tenaga pendidik. Tetapi jika dilihat dari hasil dan motivasi peserta didik belum optimal, untuk itu diperlukan suatu media pembelajaran lainnya dalam upaya untuk meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran itu tumbuh sehingga dapat memahami materi yang diberikan atau yang sudah disampaikan oleh guru.

Berdasarkan keadaan diatas, penulis menduga bahwa rendahnya motivasi siswa disebabkan oleh salah satu faktor yaitu media pembelajaran, karena penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses

pembelajaran itu sangat berpengaruh terhadap berhasil tidaknya kegiatan pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat Slameto (2013) media pembelajaran yang kurang baik akan berpengaruh pada belajar siswa yang tidak baik pula. Sehingga siswa kurang suka terhadap pelajaran mengakibatkan siswa malas untuk belajar.

Pemanfaatan media digital dan teknologi informasi dalam pembelajaran kurang dimaksimalkan. Hal ini dapat dilihat bahwa dalam rencana pembelajaran tidak menunjukkan adanya penggunaan media pembelajaran terbaru terutama yang ada kaitannya dengan penggunaan teknologi informasi Pembelajaran yang diberlakukan masih menggunakan media konvensional dan pembelajaran berpusat pada guru.

Keterbatasan media pembelajaran modern dan inovatif sering kali terabaikan oleh tenaga pendidik karena disebabkan oleh beberapa hal, sebagaimana yang dikemukakan oleh Japar (2018) 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.

Selanjutnya, oleh Indariani, dkk (2009) bahwa salah satu penggunaan teknologi yang dapat menunjang pembelajaran semakin menarik dan inovatif adalah menggunakan aplikasi *3D PageFlip Professional*. Bahan ajar yang digunakan dalam aplikasi *3D PageFlip Professional* ialah berupa teks, animasi, video, dan simulasi yang dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik dalam menyusun modul atau menyampaikan materi pembelajaran.

Kelebihan dari aplikasi *3D PageFlip Professional* ialah dapat membuat modul elektronik menjadi lebih menarik perhatian peserta didik, dengan berbagai menu tambahan yang tersedia. Modul pembelajaran yang dihasilkan berefek 3D, dapat membantu menumbuhkan motivasi peserta didik belajar, keinginan belajar. mengurangi rasa bosan pada peserta didik, serta menjadikan pembelajaran lebih kontekstual. *3D PageFlip Professional* dapat menghasilkan berbagai materi pembelajaran salah satunya ialah materi karakteristik perusahaan jasa, sehingga dapat membantu tenaga pendidik dalam menerangkan dan menjelaskan kepada peserta didik. Pembelajaran berbasis multimedia sangat disukai oleh peserta didik disebabkan penggunaan media pembelajaran yang seperti tersebut dapat merangsang aktivitas belajar.

Pada proses pembelajaran peserta didik jarang mendapatkan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga peserta didik kesulitan menggunakan media pembelajaran untuk belajar mandiri. Hal tersebut disebabkan oleh tenaga pendidik yang masih menggunakan media pembelajaran konvensional, belum menggunakan media yang mengkombinasikan dengan teknologi yang mana dapat mempermudah dalam hal belajar mandiri, khususnya pada media pembelajaran berbasis *3D PageFlip Profesional* dalam proses pembelajaran.

Seseorang melakukan suatu tindakan pasti didasarkan dengan adanya motivasi. Motivasi dapat berasal dalam individu itu sendiri maupun dari luar individu tersebut. Motivasi adalah faktor utama dalam menyebabkan seseorang melakukan tindakan. Pada dasarnya motivasi tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya seperti adanya dorongan, rangsangan ataupun perbuatan pada suatu tindakan tertentu. Tetapi tidak menutup

kemungkinan bahwa seseorang melakukan suatu tindakan karena adanya paksaan dan tuntutan yang harus dihadapinya. Apabila seseorang melakukan suatu tindakan karena adanya paksaan maka tindakan yang dilakukannya tidak akan membuahkan hasil yang maksimal. Suatu tindakan perlu adanya motivasi agar seseorang yang melakukannya tidak tertekan dan melakukannya dengan senang hati sehingga akan menghasilkan suatu perbuatan yang maksimal sesuai dengan apa yang diharapkan. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik dan memudahkan peserta didik dalam memakainya dapat menjadi salah satu faktor motivasi dari luar individu.

Berdasarkan paparan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *3D PageFlip Professional* Materi Karakteristik Perusahaan Jasa Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 dan X Akuntansi 2 di SMK N 1 Kota Jambi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang yang dikemukakan, maka rumusan Masalah penelitian ini adalah:

Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran berbasis *3D PageFlip Professional* pada Materi Keselamatan Kerja, Kesehatan Kerja, dan Lingkungan Kerja sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi 1 di SMK N 1 Kota Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran berbasis *3D PageFlip Professional* pada Materi Keselamatan Kerja, Kesehatan Kerja, dan Lingkungan Kerja sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi 1 di SMK N 1 Kota Jambi.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung teori sebelumnya bahwa media pembelajaran dapat menyampaikan pesan yang tidak selalu bersifat verbalistik, sehingga dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera serta mengatasi aktivitas – aktivitas pasif, diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa serta mendorong kemampuan peserta dalam menyerap ilmu pengetahuan secara efektif dan efisien. Selain itu peneliti menjabarkan dengan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, Diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah untuk menggunakan media *3D PageFlip Professional* dalam proses pembelajaran serta memberikan wawasan pengetahuan dan memberi inspirasi kepada sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran.
2. Bagi guru, sebagai dasar dalam mengatasi hambatan yang muncul saat merancang, menerapkan dan mengevaluasi media pembelajaran *3D PageFlip Professional* dalam pembelajaran materi Keselamatan Kerja, Kesehatan Kerja, dan Lingkungan Kerja di kelas X Akuntansi 1 SMK N 1 Kota Jambi.
3. Bagi siswa, sebagai bahan refleksi siswa dalam mengikuti penerapan media pembelajaran *3D PageFlip Professional* dalam pembelajaran materi

Keselamatan Kerja, Kesehatan Kerja, dan Lingkungan Kerja di kelas X Akuntansi 1 SMK N 1 Kota Jambi.

1.5 Definisi Operasional

Pada penelitian ini memiliki satu variabel terikat (y) dan dua variabel bebas, variabel – variabel yang dimaksud adalah Penerapan *3D PageFlip Professional* dan Motivasi Belajar Siswa. Definisi operasional variabel – variabel tersebut sebagai berikut :

1. *3D PageFlip Professional*

3D PageFlip Professional adalah software aplikasi yang digunakan untuk membuat *E-Book*, Majalah digital, *E-Paper* dan lain – lain. *3D PageFlip Professional* merupakan jenis perangkat lunak profesi halaman *flip* untuk mengkonversi file PDF ke halaman – balik publikasi digital. Tiap halaman PDF yang dihasilkan bisa di *flip* (bolak-balik) seperti buku yang sesungguhnya.

2. Motivasi Belajar

Menurut Wlodkowski & Jaynes (2004) Motivasi belajar adalah proses internal yang ada dalam diri seseorang yang memberikan gairah atau semangat dalam belajar, yang mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar, dimana terdapat pemahaman dan pengembangan belajar.