

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi perubahan yang terjadi. Melalui pendidikan berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu berbagai masalah dalam proses pembelajaran perlu distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin.

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting bagi kehidupan manusia dalam rangka mencapai cita-cita dan tujuan yang diharapkan karena itu pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin dengan mengarahkan berbagai faktor yang menunjang terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Melalui pendidikan orang-orang lebih dapat mengoptimalkan bakat dan kemampuan yang mereka miliki. Mutu pendidikan akan mempengaruhi bagus atau tidaknya hasil yang diperoleh dari suatu pendidikan. Mutu pendidikan merupakan masalah yang dijadikan agenda utama untuk diatasi dalam kebijakan pembangunan pendidikan, karena hanya dengan pendidikan yang bermutu akan diperoleh lulusan bermutu yang mampu membangun diri, keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini semakin meningkat dengan cepat, kehidupan yang semakin modern dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Perkembangan IPTEK dari waktu ke waktu semakin cepat dan canggih didukung oleh arus globalisasi yang semakin hebat. Fenomena tersebut menuntut setiap bangsa untuk meningkatkan berbagai bidang kehidupan diantaranya adalah bidang pendidikan. Dunia pendidikan juga tidak lepas dari adanya perkembangan dan kemajuan IPTEK sehingga dapat menunjang munculnya media pembelajaran yang menarik dan variatif.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan isi materi. Salah satu perannya adalah memberikan kemudahan untuk terlaksananya pembelajaran. Banyak hal yang digunakan

sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah dengan memanfaatkan penggunaan teknologi, semakin berkembangnya teknologi akan memberikan berbagai macam kemudahan bagi guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Apabila materi pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik maka dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk melengkapi komponen pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Dunia saat ini diguncangkan oleh munculnya sebuah virus yang dikenal dengan covid-19. Wabah pandemi covid-19 merupakan bencana internasional yang mengguncang segala aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan. Dengan adanya wabah tersebut, pertemuan tatap muka di sekolah diadakan untuk menghindari penyebaran covid-19 atau setidaknya diminimalisir pertemuan, diantaranya pertemuan guru dengan murid. Proses KBM mulanya diliburkan, tetapi seiring berjalanya waktu, sembari menunggu vaksin covid-19 rilis, diberlakukanlah *new normal*. Di beberapa daerah di Indonesia telah dibuka nya KBM di sekolah dengan menerapkan sistem *new normal* di sekolah.

Penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran ekonomi bisnis pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) didominasi oleh buku ajar. Pada umumnya buku ajar berisi materi pelajaran dan soal evaluasi sehingga peserta didik kurang tertarik untuk membaca dan bosan untuk mempelajarinya. Selain itu, peserta didik tingkat SMK lebih sering menggunakan *smartphone* dalam kegiatan sehari-harinya baik di sekolah maupun diluar sekolah. Akan lebih menarik jika media pembelajaran bisa diakses menggunakan *smartphone* yang isinya berupa gambar, permainan, warna, suara dan animasi.

Mata pelajaran ekonomi bisnis adalah mata pelajaran yang membutuhkan media dalam penyampaian materinya. Salah satunya adalah pada materi Pasar Modal. Pada materi tersebut memerlukan media pembelajaran yang variatif bukan hanya pelajaran yang berupa tulisan, tapi

juga membutuhkan ilustrasi sehingga dapat dengan mudah peserta didik dalam memahami materi.

Media pembelajaran harus dikemas dengan menarik agar peserta didik tertarik untuk mempelajari suatu materi dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan maksimal. Perkembangan IPTEK saat ini menciptakan berbagai ragam media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi dan jaringan pada umumnya lebih menarik karena memiliki fitur animasi yang disenangi oleh peserta didik. Selain itu dapat diakses di perangkat lunak seperti *smartphone* dan Laptop menggunakan internet. Peserta didik juga dapat sewaktu-waktu mengakses media pembelajaran tersebut dan mempelajarinya kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan data prasurvei yang diperoleh dari wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi bisnis kelas X Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) dan peserta didik. Berikut data terkait pembelajaran dan penggunaan media dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Menggala dapat dilihat dari Tabel 1 berikut ini :

**Tabel 1. Data Hasil Wawancara Pra Survei**

No.	Topik Wawancara	Hasil Jawaban Guru	Analisis	Hasil Jawaban Didik	Analisis Peserta Didik
1.	Aktivitas belajar	Dalam media pembelajaran yang tepat belum memberikan media yang kreatif dan menarik	menentukan pembelajaran guru masih memberikan yang lebih menarik	Dalam pembelajaran dikelas guru menggunakan metode ceramah	
2.	Materi Pembelajaran	Materi dalam pelajaran ekonomi bisnis itu cenderung dianggap kurang menarik peserta didik hal tersebut menyebabkan kurang minat belajar peserta didik	pelajaran itu dianggap kurang menarik peserta didik hal tersebut menyebabkan kurang minat belajar peserta didik	Peserta didik kurang tertarik dengan mata pelajaran ekonomi bisnis karena dianggap pelajaran tidak menarik dan membosankan	
3.	Sumber Belajar	Guru menggunakan buku ajar sebagai sumber belajar yang akan disampaikan. Peserta didik kurang semangat dan merasa bosan karena hanya mendengarkan guru menjelaskan	menggunakan buku ajar sebagai sumber belajar yang akan disampaikan. Peserta didik kurang semangat dan merasa bosan karena hanya mendengarkan guru menjelaskan	Sumber belajar yang guru gunakan dalam proses pembelajaran ekonomi bisnis yang monoton membuat peserta didik kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran.	

No.	Topik Wawancara	Hasil Jawaban Guru	Analisis	Hasil Jawaban Didik	Analisis Peserta Didik
4.	Media Pembelajaran	Media pembelajaran yang digunakan guru dalam menjelaskan materi sebatas gambar yang ada pada buku ajar dan <i>PowerPoint</i> sehingga membutuhkan media yang terbaru dan dapat membuat peserta didik menjadi antusias dalam kegiatan pembelajaran		Guru menggunakan buku ajar dan <i>PowerPoint</i> dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik menjadi kurang tertarik dan cenderung bosan	
5.	Waktu belajar ditengah <i>new normal</i> covid-19	Guru merasa kurang cukup waktu dalam menyampaikan isi materi pelajaran		Dengan kurangnya waktu peserta didik merasa kurang bisa menalar isi dari materi pelajaran yang disampaikan oleh guru	
6.	Multimedia berbasis HTML5	Guru belum pernah menggunakan multimedia pembelajaran sebagai media pembelajaran		Guru belum pernah menggunakan multimedia pembelajaran sebagai media pembelajaran dan peserta didik tertarik dengan multimedia pembelajaran	

**(Sumber : Wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi bisnis dan peserta didik SMK Negeri 01 Menggala)**

Berdasarkan hasil pra survei yang dilakukan peneliti terhadap guru dan peserta didik di SMK Negeri 1 Menggala menunjukkan bahwa Metode pembelajaran ekonomi bisnis di SMKN 1 Menggala adalah metode ceramah dipadukan dengan media seperti *PowerPoint* dan buku yang belum memenuhi kebutuhan peserta didik. Menurut Ibu Ely Oktaviani, S.Pd selaku guru mata pelajaran Ekonomi Bisnis kelas X Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) metode dan media pembelajaran yang digunakan masih belum mampu memenuhi kebutuhan peserta didik. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar peserta didik dan menyenangkan. Sedangkan menurut wawancara dengan salah satu peserta didik menyatakan bahwa media media pembelajaran

yang digunakan kurang menarik minat belajar sebab hanya berisi materi dan tugas saja. Selain itu selama pandemi covid-19 kegiatan pembelajaran dilakukan secara tatap muka yang waktunya lebih sedikit dari keadaan sebelum pandemi covid-19 yaitu hanya 20 menit per 1 jam pelajaran. Kemudian apabila belum selesai materi yang disampaikan dilanjutkan dirumah dengan membaca buku ajar yang telah diberikan dan diberi tugas yang dikumpulkan via *WhatsApp*. Sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami materi pelajaran dan mengalami kebosanan jika hanya membaca buku saja ketika dirumah.

Situasi pandemi covid-19 ini membutuhkan pembelajaran secara *online*, guna meminimalisir pertemuan yang menyebabkan kerumunan. Proses belajar yang efektif dan efisien ditengah *new normal* pandemi covid-19 ini tidak cukup hanya menggunakan metode konvensional saja namun harus ada media pembelajaran yang dapat diakses menggunakan jaringan internet yaitu melalui HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*). Media pembelajaran multimedia tidak berarti menggantikan metode belajar konvensional di dalam kelas, tetapi untuk memperkuat metode belajar tersebut dalam penguasaan materi dan pengembangan teknologi pendidikan dengan menyediakan seperangkat alat yang dapat mendukung nilai belajar secara konvensional.

Multimedia merupakan suatu media yang didalamnya berupa elemen-elemen teks, gambar, grafik, suara dan video animasi yang mana disusun dan dirancang menggunakan komputer untuk menciptakan suatu media. Multimedia dapat diisi dengan ilustrasi gambar atau video bahkan dapat diisi simulasi. Selain lengkap multimedia juga memberikan kemudahan dimana semua media berada didalam satu tempat dapat diakses melalui dekstop ataupun *smartphone*.

HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) merupakan jaringan internet yang dapat dimanfaatkan menjadi sebuah isi dokumen berupa aplikasi berbasis *web browser*. HTML5 dapat dijalankan dengan memadukan local host pada setiap server pengguna sehingga bisa disebut sebagai aplikasi *web browser* yang lebih modern tanpa perlu melakukan instalasi pada perangkat pengguna. Multimedia pembelajaran juga dapat memanfaatkan HTML5 dalam kegiatan pembelajaran *e-learning* dengan menjadikannya aplikasi web browser menggunakan HTML5. Dalam

bentuknya HTML5 bisa berupa *link* jaringan berisi dokumen dan multimedia berupa aplikasi.

Situasi *new normal* ditengah pandemi wabah covid-19 dan keadaan yang berkembang dikalangan pelajar saat ini internet digunakan kebanyakan hanya untuk mengakses media sosial. Hanya sedikit yang digunakan untuk sarana pendidikan. Kondisi ini terlihat di SMK Negeri 1 Menggala. Sebagian besar peserta didik adalah pengguna internet aktif yang mengakses internet. Jaringan yang digunakan telah disediakan disekolah secara gratis melalui jaringan *wi-fi*. Namun sebagian besar pengguna *smartphone* peserta didik adalah untuk mengakses media sosial yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran. Jam operasional sekolah di SMK Negeri 1 Menggala hanya sedikit ditengah situasi *new normal* yang sedang berlaku, menyebabkan peserta didik kesusahan dalam menalar materi yang disampaikan oleh guru karena kurang cukupnya waktu belajar dikelas, terlebih materi pasar modal tidaklah sedikit. Oleh karena itu salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk dapat membuat peserta didik antusias dan aktif didalam kelas dan bisa menalar di luar kelas dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih praktis yaitu Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) yang bisa diakses kapan pun dan dimanapun, sehingga peserta didik bisa mengakses multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) diluar jam pelajaran dimana saja dengan memanfaatkan jaringan internet.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Pengembangan Multimedia Berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language Version 5*) Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Bisnis Pada Materi Pasar Modal Kelas X SMK Negeri 1 Menggala”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Media pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 1 Menggala belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan peserta didik. Kegiatan pembelajaran pada pandemi covid-19 membutuhkan pembelajaran secara *online*. Sajian dalam buku ajar kurang menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, buku ajar yang belum dilengkapi dengan multimedia pembelajaran. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang sesuai

kebutuhan peserta didik, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah dengan mengembangkan Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi bisnis materi Pasar Modal SMK Negeri 1 Menggala yang valid dan praktis.

### **C. Tujuan Pengembangan Produk**

Adapun tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi bisnis materi Pasar Modal di SMK Negeri 1 Menggala yang valid dan praktis.

### **D. Kegunaan Pengembangan Produk**

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat berguna bagi semua pihak yang terkait. Adapun kegunaan yang diharapkan dalam pengembangan produk Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) ini adalah sebagai berikut :

#### **1. Bagi Peserta Didik**

- a. Dengan adanya penggunaan Multimedia berbasis (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran, peserta didik dapat lebih tertarik, berminat, dan bersemangat dalam memahami materi pembelajaran secara mandiri.
- b. Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran memberikan pemahaman bagi peserta didik mengenai materi pasar modal dan simulasi mekanisme transaksi di pasar modal.

#### **2. Bagi Pendidik**

Dengan adanya Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran dapat membantu dan mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran, memfokuskan perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan membimbing peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan mengenai materi pasar modal. Serta guru lebih siap menghadapi perkembangan zaman di

era digital yang disesuaikan dengan kurikulum 2013 dan dapat menyampaikan materi pasar modal dengan media yang sesuai.

### **3. Bagi Sekolah**

Adanya penggunaan produk Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran ini diharapkan bisa menjadi masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan belajar.

### **4. Bagi Peneliti**

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran Ekonomi Bisnis di sekolah.

### **5. Bagi Peneliti Lain**

Sebagai referensi dan sumber informasi untuk penelitian selanjutnya. Juga sebagai pendorong untuk terus berkarya, menambah wawasan dan pemahaman terhadap objek yang diteliti guna untuk menyempurnakan metode yang berkembang dan akan terus dikembangkan.

## **E. Spesifikasi Pengembangan Produk**

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) yang dapat diakses melalui komputer maupun *smartphone* terkait dengan mata pelajaran ekonomi bisnis materi Pasar Modal sebagai media pembelajaran kelas X SMK Negeri 1 Menggala. Produk yang dihasilkan dari pengembangan Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) ini dikembangkan menjadi program media pembelajaran berupa aplikasi web browser yang didalamnya mencakup materi pasar modal yang berupa teks, gambar, video, audio dan animasi yang berkaitan dengan materi pelajaran yang menggunakan HTML5 sebagai jaringan internet.
2. Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran ekonomi bisnis dikembangkan dengan menggunakan aplikasi construct 2.

3. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik berbagai jenis dan spesifikasi *gadget* dengan akses internet menggunakan *link* tanpa adanya penginstalan aplikasi.
4. Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran ekonomi bisnis didalam nya berisi seperti :
  - a. Pendahuluan, berisi tentang intro yang merupakan tampilan menu utama. Menu utama mencakup logo Universitas Muhammadiyah Metro, logo kurikulum 2013, judul materi pasar modal, menu petunjuk penggunaan aplikasi, menu kompetensi dasar dan indikator, menu materi, menu quiz dan menu profil pengembang, simbol suara untuk mengaktifkan musik pembelajaran.
  - b. Menu petunjuk penggunaan aplikasi berisi cara menggunakan aplikasi multimedia berbasis HTML5.
  - c. Menu kompetensi dasar dan indikator berisi indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
  - d. Menu materi berisi materi pasar modal mencakup pengertian pasar modal, peranan pasar modal, lembaga penunjang pasar modal, produk pasar modal dan mekanisme transaksi di pasar modal dilengkapi video simulasi dan evaluasi tiap indikator materi pelajaran.
  - e. Menu quiz berisi evaluasi pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran pasar modal berupa 1 soal Essay dan 10 soal pilihan ganda dilengkapi petunjuk pengerjaan soal dan hasil dari quiz pilihan ganda berupa *score* akhir yang akan diperoleh.
  - f. Menu profil pengembang berisi biodata pengembang.
  - g. Teks yang digunakan berbentuk Comic Sans.
  - h. Media pembelajaran berbasis Multimedia HTML5 ini berisi 25 *slide*.
  - i. Symbol X, untuk keluar dari menu
  - j. Symbol Home, untuk kembali ke menu utama.

#### **F. Urgensi Pengembangan**

Era digital adalah masa dimana semua serba mudah dan tidak ada batasannya. Pembelajaranpun tidak hanya terbatas diruang kelas tapi dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Era digital ini, selaras dengan era industri 4.0 yaitu guru dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk

membuat atau merancang media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pelajaran kepada peserta didik. Namun tidak semua peserta didik dapat belajar tanpa rasa jenuh dan bosan. Untuk itu diperlukan media belajar yang benar-benar dibutuhkan oleh peserta didik dan mempermudah proses pembelajaran agar peserta didik dapat lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pengembangan merupakan proses yang dilakukan guna mengembangkan sebuah produk, salah satunya produk dalam bidang pendidikan, dengan disertai pemvalidasian beberapa aspek seperti proses pengembangan, produk, dan rancangan. Pada pengembangan yang dilakukan, peneliti akan merencanakan produk Multimedia berbasis pada HTML5. Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) ini praktis apabila dijadikan sebagai media pembelajaran, keistimewaan multimedia berbasis HTML5 antara lain tidak membutuhkan instalasi perangkat pihak ketiga. Selain itu dengan menggunakan jaringan HTML5 bisa mempublikasikan file berupa aplikasi. Sehingga menjadi sebuah Multimedia pembelajaran dengan menggunakan komputer atau *smartphone* android yang dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

Pengembangan Multimedia HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) ini cocok untuk digunakan karena SMK Negeri 1 Menggala mengadakan KBM disekolah ditengah pandemi covid-19 yang mana jam belajar lebih sedikit dari KBM sebelum terjadinya pandemi covid-19, yaitu hanya 20 menit per 1 jam pelajarannya. Materi Pasar Modal cukup banyak sehingga membuat waktu belajar kurang dan membuat peserta didik bosan jika materi yang disampaikan hanya dengan metode konvensional saja tentunya membutuhkan media pembelajaran yang praktis dan efisien untuk dapat diterima dengan baik oleh peserta didik dan dapat diakses dengan baik diluar jam sekolah berlangsung. Media pembelajaran yang sangat dibutuhkan adalah multimedia yang berbasis web atau internet.

### **G. Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) ini hanya memuat materi pasar modal kelas X Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) karena keterbatasan waktu dan biaya penelitian.
- b. Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran hanya bisa diakses pada jaringan internet yang baik.
- c. Multimedia berbasis HTML5 (*Hypertext Markup Language version 5*) sebagai media pembelajaran tidak bisa di download karena akses media hanya dapat menggunakan *link* pada web browser pada perangkat pengguna.