

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan cerminan suatu bangsa, maju tidaknya suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan. Terciptanya manusia yang berkualitas tidak terlepas dari peran seorang guru. Selain sebagai pengajar, pendidik, dan pelatih para siswa, guru merupakan agen perubahan sosial (*agent of social change*) yang mengubah pola pikir, sikap, dan perilaku umat manusia menuju kehidupan yang lebih baik, lebih bermartabat, dan lebih mandiri. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut para guru untuk mampu mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran. Media pembelajaran dipakai sebagai saluran atau alat perantara untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Dengan adanya media yang kreatif akan mampu merangsang peserta didik untuk menyukai pelajaran tersebut.

Media pembelajaran juga dapat menambah efektifitas komunikasi dan interaksi antara pengajar dan peserta didik. Media pembelajaran juga dianggap efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari keberhasilan peserta didik yang mengikuti kegiatan tersebut. Keberhasilan tersebut terlihat pada pemahaman peserta didik, penguasaan materi, dan prestasi peserta didik. Agar tujuan pembelajaran tercapai yaitu dengan adanya peningkatan prestasi belajar peserta didik dan peningkatan kualitas guru berperan mendorong, membimbing, dan memberikan fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuan dan guru harus kreatif mengelola kelas, memacu keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Media belajar merupakan sarana atau alat untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik sehingga nantinya pembelajaran akan berjalan sesuai yang diharapkan. *Scrapbook* merupakan salah satu seni menempel hiasan di atas kertas kemudian menghiasnya menjadi karya yang kreatif.

Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara dengan Guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik yang dilakukan oleh peneliti pada Hari Kamis 23 Januari 2020 di SMA Negeri 1 Labuhan Ratu diperoleh data yaitu

terkait pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1. Data Hasil Pra survei yang dilakukan dengan Guru mata pelajaran Ekonomi Dan peserta didik di SMA N 1 Labuhan Ratu.

No	Daftar Pertanyaan	Hasil analisis jawaban guru mata pelajaran ekonomi	Hasil analisis jawaban peserta didik
1	Metode apa yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran ?	Guru menggunakan metode ceramah dan diskusi.	Guru menggunakan metode ceramah dan diskusi.
2	Media pembelajaran apa yang digunakan guru dalam proses pembelajaran ?	Media yang digunakan guru seperti buku cetak ekonomi dan LCD.	Media yang digunakan guru seperti buku cetak ekonomi dan LCD.
3	Bagaimana cara mengajar guru dalam menyampaikan materi pembelajaran ?	Sebelum guru menyampaikan materi pembelajaran menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai RPP.	Sebelum guru menyampaikan materi pembelajaran menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai RPP.
4	Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran <i>scrapbook</i> ?	Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran <i>scrapbook</i> .	Guru belum pernah menggunakan media tersebut.

(sumber: hasil wawancara/observasi dengan guru ekonomi dan peserta didik)

Berdasarkan permasalahan pada Tabel 1, dapat disimpulkan dari contoh tabel bawasannya media pembelajaran yang digunakan kurang variatif, media yang digunakan masih berupa buku cetak ekonomi dan LCD sehingga kurangnya motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *scrapbook*. *Scrapbook* berasal dari kata *scrap* yang dalam bahasa inggris artinya barang sisa. *Scrapbook* merupakan seni kreatif menempel foto, barang-barang sisa dan sejenisnya pada sebuah media( biasanya kertas). *Scrapbook* yang dikembangkan harus mampu meningkatkan minat peserta didik dan efektif dalam mencapai keberhasilan belajar sesuai yang diharapkan. Dengan adanya *scrapbook* dapat diharapkan membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi dan peserta didik termotivasi untuk belajar ekonomi. Untuk itu peneliti akan melakukan penelitian

dan pengembangan dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Materi Permasalahan Ketenagakerjaan di Indonesia pada SMA Negeri 1 Labuhan Ratu** “

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, diketahui bahwa di SMA Negeri 1 Labuhan Ratu Lampung Timur dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku cetak ekonomi dan Lcd. Dalam proses pembelajaran membutuhkan media yang bisa menarik peserta didik dalam menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* materi permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia kelas XI SMA Negeri 1 Labuhan Ratu yang valid dan praktis.

### **C. Tujuan Pengembangan**

Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *scrapbook* materi permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia kelas XI SMA Negeri 1 Labuhan Ratu yang valid dan praktis.

### **D. Kegunaan Pengembangan**

Semakin berkembangnya teknologi pada saat ini, banyak sekali media pembelajaran yang bersumber dari buku, serta internet. Produk yang dikembangkan berupa *scrapbook* ekonomi yang dimodifikasi dan dikembangkan menjadi media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi. Untuk itu diperlukan sumber belajar yang dibutuhkan oleh peserta didik dan mempermudah proses pembelajaran. Maka kegunaan pengembangan dari uraian diatas adalah sebagai berikut :

#### 1. Bagi sekolah

Media pembelajaran *scrapbook* ekonomi ini sebagai media pembelajaran baru yang inovatif serta menjadi alternatif bagi media pembelajaran yang lain.

#### 2. Bagi Peserta didik

Media pembelajaran *scrapbook* ekonomi ini dapat menjadi alat bantu dalam pembelajaran ekonomi pada materi Permasalahan Ketenagakerjaan di Indonesia dan dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang sulit untuk dipahami.

### 3. Bagi Guru

Media pembelajaran *scrapbook* ekonomi dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing peserta didik dalam membangun pengetahuan dan pemahaman dalam proses pembelajaran dan menarik minat peserta didik untuk belajar ekonomi .

### 4. Bagi peneliti lain

Media pembelajaran *scrapbook* ekonomi ini dapat memberikan pengalaman baru dalam mengembangkan media *scrapbook*, serta memberikan bekal sebagai pembelajaran di sekolah.

## E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran *scrapbook* yang memiliki spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *scrapbook* .
2. *Scrapbook* berbentuk buku.
3. *Scrapbook* yang dikembangkan sesuai dengan sub-sub materi ekonomi kelas XI semester ganjil yaitu permasalahan ketenagakerjaan di Indonesia.
4. *Scrapbook* dirancang sebagai media pembelajaran ekonomi yang dapat digunakan secara mandiri maupun secara kelompok.
5. Soal Evaluasi dibuat dalam bentuk pilihan ganda dan essay.
6. *Scrapbook* dilengkapi dengan gambar-gambar yang disesuaikan.
7. Ukuran *scrapbook* ekonomi Panjang 19 cm, lebar 27 cm, dan isi *scrapbook* dibuat dengan menggunakan kertas jasmin.
8. *Scrapbook* dibuat dengan menggunakan hiasan seperti : kertas asturo berwarna hitam dan merah , kertas jasmin warna cream, selotif karakter.
9. Background sampul depan berwarna hitam
10. Sampul dicetak menggunakan kertas *art carton*.
11. Isi *scrapbook* 20 halaman.

## F. Urgensi Pengembangan

Urgensi pengembangan merupakan hal yang penting dalam melakukan pengembangan khususnya dalam bidang pendidikan guna tercapainya pembelajaran yang maksimal. Guru sangat perlu untuk mengembangkan media pembelajaran, yaitu untuk ketersediaan bahan sesuai tuntutan kurikulum,

karakteristik sasaran, dan tuntutan pemecahan masalah belajar. Pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan tuntutan kurikulum, artinya bahan belajar yang akan kita kembangkan harus sesuai dengan kurikulum. Pada kurikulum tingkat satuan pendidikan, standard kompetensi lulusan telah ditetapkan oleh pemerintah, namun bagaimana untuk mencapainya dan media pembelajaran apa yang digunakan dan diserahkan sepenuhnya kepada para pendidik sebagai tenaga profesional. Dalam hal ini, guru dituntut untuk mempunyai kemampuan mengembangkan media pembelajaran sendiri.

Pengembangan media pembelajaran harus dapat menjawab atau memecahkan masalah ataupun kesulitan dalam belajar. Untuk mengatasi kesulitan ini maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang tepat, apabila materi pembelajaran yang akan disampaikan bersifat rumit media pembelajaran yang dikembangkan perlu didesain dengan cara sederhana dan menggunakan kalimat yang mudah dipahami peserta didik sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik sehingga menjadi lebih mudah dipahami. Dalam hal ini, maka peneliti bermaksud akan mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* karena *scrapbook* merupakan materi pelajaran yang dibuat secara sistematis dan disajikan secara tertulis sedemikian rupa sehingga peserta didik diharapkan dapat menyerap materi secara mandiri.

### **G. Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* yang perlu diperhatikan yaitu :

- a. Proses pembuatan media pembelajaran *scrapbook* ini memerlukan waktu yang cukup lama dikarenakan harus mendesain terlebih dahulu agar lebih menarik.
- b. Keterbatasan peneliti dalam mendesain seperti warna dan bentuk
- c. media pembelajaran *scrapbook* masih sederhana dikarenakan kurangnya kreativitas.
- d. Dengan keterbatasan waktu yang tersedia menyebabkan pengembangan media *scrapbook* tidak dapat dilakukan secara optimal.
- e. Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada mata pelajaran ekonomi hanya terbatas untuk peserta didik kelas XI.
- f. Keterbatasan dana dalam membuat media pembelajaran *scrapbook*.