

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam pembelajaran siswa SMA Negeri 1 Jatinom jurusan ilmu pengetahuan sosial pada kelas X semester 2 mata pelajaran ekonomi yang salah satu materi yang diajarkan pada siswa SMA adalah materi proses jual beli saham di BEI. Peran ekonomi dalam proses pendidikan jadi suatu pengajaran pembentukan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari pembelajaran tentang proses jual beli saham merupakan suatu konsep pendidikan yang dapat dijadikan sebuah investasi untuk membentuk sumber daya manusia yang dapat menunjang pertumbuhan ekonomi kedepannya. Dalam memulai pembelajaran materi proses jual beli saham di BEI berdasarkan observasi yang dilakukan penyampaian materi yang pada awalnya dilakukan dengan cara siswa menghafal alur proses jual beli saham di BEI dari buku kemudian digambarkan kembali oleh siswa dan tidak dijelaskan untuk apa siswa menghafalkan proses alur tersebut tanpa adanya penjelasan yang mudah dimengerti siswa dengan penyampaian materi yang kurang optimal sangat disayangkan. Hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman tentang materi yang diberikan tidak dapat cepat dicerna oleh siswa. Dengan metode pembelajaran yang kurang menarik serta alur yang digambarkan pada buku tercetak kurang jelas dan samar-samar yang membuat siswa kurang tertarik dengan materi tersebut.

Dengan semakin berkembangnya teknologi saat ini, pembelajaran dapat diolah kembali menjadi pembelajaran yang lebih menarik dan variatif. Pengolahan materi yang telah dikembangkan dengan berbagai inovasi yang bervariasi dalam pembelajaran, model serta media pembelajaran untuk membantu kelancaran proses pembelajaran proses jual beli saham di BEI. Dengan inovasi pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk membuat media interaktif sebagai media pembelajaran yang lebih menarik. Media interaktif yang menjalankan dengan dukungan pengguna berpartisipasi dengan interaksi dan dibawakan dengan fitur-fitur menarik serta tampilan yang berupa grafis, text, animasi, audio dan foto [1] sehingga proses pembelajaran tentang materi proses jual beli saham di BEI tidak membosankan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan bahwa metode awal pembelajaran yang digunakan di SMA Negeri 1 Jatinom masih bersifat konvensional, Dalam proses pembelajarannya menggunakan metode menghafal merupakan metode dengan upaya memasukkan sebanyak mungkin informasi kedalam otak tanpa pengertian sehingga tidak mampu melakukan analisis tentang apa yang dipelajari.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam era digital dan perkembangan teknologi informasi yang pesat, media interaktif telah menjadi alat yang semakin relevan dan penting dalam konteks pendidikan dan komunikasi. Media interaktif, seperti aplikasi *e-learning*, game edukasi, dan simulasi interaktif, telah menjadi sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, mengajar, dan memfasilitasi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengatasi permasalahan yang terkait dengan pembuatan media interaktif.

Rumusan masalah ini akan mencakup beberapa aspek, seperti:

1. Bagaimana metode pembelajaran yang diterapkan saat ini?
2. Seberapa efektif media interaktif bagi pembelajaran proses jual beli saham di BEI untuk siswa SMA?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam menentukan konsep utama dari permasalahan penelitian sehingga masalah-masalah dalam penelitian dapat dimengerti dengan baik. Batasan penelitian bertujuan memfokuskan pada pokok permasalahan yang akan dibahas. Bertujuan dengan hal ini agar tidak terjadi kesalahan dalam menyampaikan hasil penelitian. Berdasarkan latar belakang penelitian dan identifikasi yang ada bahwa proses pembelajaran yang masih menggunakan metode menghafal pada materi proses jual beli saham di BEI yang kurang efektif diperlukan peningkatan pada metode pembelajaran di SMA Negeri 1 Jatinom. Dalam hal ini

penelitian memfokuskan pada siswa dengan metode pembelajaran media interaktif materi proses jual beli saham di BEI.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan media interaktif dalam konteks pendidikan dan komunikasi adalah untuk mencapai sejumlah hasil dan manfaat yang mendukung proses pembelajaran, komunikasi, dan interaksi pengguna. Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah menghasilkan:

1. Membuat alternatif pembelajaran sebagai gantinya metode menghafal
2. Memberikan media interaktif sebagai media pembelajaran

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian dalam pembuatan media interaktif dapat memberikan sejumlah manfaat yang penting, baik dalam konteks pendidikan maupun dalam berbagai aspek komunikasi dan sebagai bahan pertimbangan untuk objek penelitian.

1. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan bagi SMA Negeri 1 Jatinom dalam meningkatkan metode pembelajaran.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam metode pembelajaran yang baik dan efisien.
3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan media interaktif sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 1 Jatinom

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini akan disusun secara sistematis terbagi dalam 5 bab yang akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah yang bersumber dari latar belakang masalah,

batasan masalah untuk penelitian dari permasalahan penelitian sehingga masalah dalam penelitian tidak melebar dan terfokus pada masalah yang ada pada penelitian ini, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka ini meliputi studi literatur yang berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan dan dasar teori yang digunakan untuk mendasari penelitian secara menyeluruh dari yang bersifat umum menjadi khusus.

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam pengembangan mengenai objek penelitian, analisis masalah, alur penelitian dan alat serta bahan untuk penelitian yang dilakukan secara umum mengenai rancangan media interaktif yang akan dibuat.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisikan tentang tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam pembuatan media interaktif, testing media interaktif hingga penerapan media interaktif pada objek penelitian.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini berisikan tentang rangkuman dari penelitian secara menyeluruh selama proses berlangsung yang dibuat menjadi sebuah kesimpulan dan saran bagi peneliti untuk penelitian selanjutnya dengan tema yang sama.