

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keberhasilan pendidikan berkaitan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran berhasil ketika tujuan pembelajaran tercapai. Proses pembelajaran adalah transfer pengetahuan, pengalaman, dan informasi dari seseorang yang mengajar dalam hal ini guru kepada siswa. Proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan unsur dinamis yang mendukung proses pembelajaran. Sehingga penggunaan media pembelajaran merupakan upaya untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

MAN Yogyakarta III merupakan MAN model percontohan nasional dan mendapatkan Sertifikat ISO 9001: 2008 pada tahun 2014. Hasil observasi oleh penulis pada tanggal 13-24 Januari 2017 diketahui bahwa, pembelajaran ekonomi di MAN Yogyakarta III belum semua guru ekonomi memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Dua orang guru menggunakan media berbasis komputer dan media cetak, sedangkan dua orang guru lainnya menggunakan metode konvensional berupa ceramah, diskusi, dan minimal dalam menggunakan media pembelajaran.

Respon siswa dalam pembelajaran cukup baik, akan tetapi lebih antusias ketika menggunakan media berbasis komputer. Guru ekonomi berpendapat bahwa, melalui media banyak indera yang dilibatkan dalam proses pembelajaran. Bantuan media berbasis komputer membantu siswa memahami materi. Guru

ekonomi menyarankan penulis untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi manajemen yang bersifat konseptual dan abstrak untuk divisualisasikan.

Laboratorium TI di MAN Yogyakarta III menunjang untuk dilaksanakan pembelajaran berbasis komputer. Terdapat 44 unit komputer untuk siswa dan guru. Terbatasnya media berbasis komputer untuk mata pelajaran ekonomi dan keterbatasan guru dalam membuat media secara mandiri menjadi kendala pada implementasi pembelajaran berbasis komputer. Berdasarkan permasalahan, penulis melakukan analisis dan pembuatan media pembelajaran berbasis komputer materi manajemen dengan *Lectora Inspire 12* di MAN Yogyakarta III.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah disampaikan sebelumnya, maka dalam Skripsi ini akan membuat suatu rumusan masalah, sebagai berikut: Bagaimana melakukan analisis dan pembuatan media pembelajaran berbasis komputer yang layak pada mata pelajaran ekonomi materi manajemen yang dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran di MAN Yogyakarta III.

1.3 Batasan Masalah

Dengan rumusan masalah tersebut maka dibuatlah batasan masalah, agar Skripsi ini fokus terhadap permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran ini menampilkan video terkait materi konsep dasar manajemen, berupa pemaparan materi pembelajaran dengan grafis 2D dan penjelasan manajemen dengan visualisasi 2D dan text.
- b) Media pembelajaran ini menampilkan penjelasan materi manajemen dengan kompetensi dasarnya adalah mendeskripsikan konsep dasar manajemen.
- c) Spesifikasi komputer menggunakan komputer pada laboratorium komputer di MAN Yogyakarta III.
- d) Media pembelajaran ini dibuat untuk siswa peminatan IPS Kelas X Semester 2 di MAN Yogyakarta III.

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan, maka tujuan yang akan dicapai dalam Skripsi ini adalah :

- a) Mempermudah guru dalam penyampaian materi konsep dasar manajemen dalam mata pelajaran ekonomi di MAN Yogyakarta III pada kelas X peminatan IPS semester 2.
- b) Mempermudah siswa dalam menerima dan memahami materi pembelajaran serta dapat melatih siswa mengimplementasikan konsep manajemen dalam kegiatan akademik maupun non akademik di kehidupan sehari-hari.

1.5 Manfaat Penelitian

Media pembelajaran materi manajemen berbasis multimedia diharapkan dapat bermanfaat, diantaranya yaitu:

1.5.1. Bagi Penulis

- Sebagai syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata 1 (S1) pada jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
- Menerapkan pengalaman dan ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5.2. Bagi MAN Yogyakarta III

- Media pembelajaran ini bisa membantu memberikan alternatif dalam menyampaikan materi pada proses belajar mengajar secara komputerisasi dan mampu meningkatkan mutu pendidikan di MAN Yogyakarta III.

1.5.3. Bagi Guru

- Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

1.5.4. Bagi Perguruan Tinggi

- Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi perkuliahan.
- Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian dilakukan dengan menggunakan beberapa metode sebagai berikut.

1.6.1 Pengumpulan Data

Dalam tahap ini dilakukan pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

1.6.2 Analists

Dalam tahap ini dilakukan identifikasi perkiraan kebutuhan yang dibutuhkan dari segi alat, waktu pembuatan dan *software* yang dibutuhkan.

1.6.3 Perancangan

Dalam tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran meliputi desain kerangka interface dan peta konten.

1.6.4 Produksi

Dalam tahap ini dilakukan produksi pembuatan media pembelajaran meliputi pembuatan konten dan layout.

1.6.5 Testing

Dalam tahap ini dilakukan pengujian media pembelajaran kepada siswa dan guru untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan media pembelajaran.

1.6.6. Implementasi

Dalam tahap ini dilakukan implementasi kepada siswa dan guru untuk digunakan metode dalam pembelajaran.

1.6.7 Evaluasi

Dalam tahap ini dilakukan evaluasi terhadap untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan kuesioner terhadap siswa dan guru.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Skripsi ini dibagi dalam beberapa Bab dengan pokok-pokok permasalahannya. Sistematika penulisan secara umum dari laporan ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan metode penelitian yang digunakan serta sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab II ini dijelaskan tentang kajian pustaka yang berisi penelitian sebelumnya dan landasan teori yang digunakan dalam menganalisa permasalahan yang ada.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis permasalahan dan perancangan sistem serta batasan dari perancangan program.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini berisikan tentang penerapan sistem yang terdiri dari pembentukan program aplikasi serta kebutuhan *hardware* dan *software*.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup yang mengemukakan hasil analisa dan masukan kepada pihak tempat penelitian.