

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Undang-undang sistem Pendidikan nomor 20 tahun 2003 mendefinisikan Pendidikan sebagai proses yang dilakukan secara sadar dan terancang untuk menciptakan suasana belajar dan belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan kekuatan spiritual, pengendalian diri, dan potensi karakternya inisiatif baru, keterampilan dan masyarakat butuhkan.

Menurut definisi Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata pendidikan berasal dari kata “didik” dengan imbuhan “pe” dan akhiran “an”, sehingga kata ini menunjuk pada cara, metode, atau metode kepemimpinan tindakan. Mengajar dapat diartikan sebagai suatu cara mengubah etika dan perilaku seseorang atau masyarakat untuk mencapai kemandirian dan kedewasaan manusia melalui pengajaran, pembelajaran, pengajaran, dan pembinaan.

Problem yang muncul di Indonesia pendidikan era globalisasi saat ini, terutama terkait dengan pembelajaran ekonomi dan media salah satu faktor yang memengaruhi pembelajaran adalah kemampuan guru untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi (TIK).

Secara umum media pembelajaran ialah sebuah media atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dan menjadikan suasana belajar menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan minat belajar.

Dengan penggunaan media yang dapat membantu pembelajaran dalam pendidik tidak perlu beralasan lagi jika media pembelajaran tidak penting dalam

proses pembelajaran, sehingga pendidik harus membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, siswa tidak akan bosan dalam pembelajaran karena interaksi yang lebih baik.

Penelitian ini berawal dari sebuah fenomena yang terjadi di kalangan siswa selama peneliti melakukan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilaksanakan di SMA Negeri 18 Palembang, dimana peneliti melakukan observasi bahwasanya siswa lebih tertarik belajar dengan animasi salah satunya animasi kekinian atau trending adalah *Artificial Intelligence* (AI) itulah yang menjadikan awal peneliti memilih pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis *Artificial Intelligence* di SMA Negeri 18 Palembang. Guru harus mampu merancang pembelajaran yang menarik perhatian siswa dengan memanfaatkan inovasi media era globalisasi, termasuk media berbasis teknologi AI sebagai media pembelajaran (Ratnaningrum, Jazuli, Raharjo, & Widodo, 2023).

Oleh karena itu, dalam pembelajaran ekonomi berharap dapat menjadi lebih baik lagi, dan guru dapat belajar bagaimana menghadapi pembelajaran berbasis media. Berkat teknologi canggih termasuk AI (kecerdasan buatan), media AI menjadi salah satu media yang paling populer dan banyak digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

Sebab, lebih praktis dan mudah digunakan dibandingkan media lain seperti *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR). Aplikasi ini juga disukai oleh peserta didik dan dapat dengan mudah digunakan pada perangkat media dan *smartphone* untuk digunakan di sekolah dan juga rumah. Siswa sering menggunakan fitur media AI untuk belajar, seperti *Quizizz*, *Voice Assistant*, dan *Smart Content*.

Media pembelajaran dapat dikatakan sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran karena itu sangat dibutuhkan oleh seorang guru untuk membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep ketika belajar, terutama media yang dapat dioperasikan sendiri oleh peserta didik sebagai alat bantu. Media dapat secara tidak langsung membantu guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan peneliti memilih analisis kebutuhan media pembelajaran dalam penelitian ini karena pembelajaran hasil temuan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022)). menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang sangat dibutuhkan oleh guru untuk membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep ketika belajar, terutama media yang dapat dioperasikan sendiri oleh peserta didik sebagai alat bantu peneliti tersebut memberikan kesimpulan bahwasanya media pembelajaran ini sebuah alat yang sangat penting dan sangat dibutuhkan untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran. Ini juga mirip dengan penelitian ini karena tujuannya adalah menganalisis kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran sebagai alat untuk belajar.

Menurut (Sandra & Sesmiarni, 2023) media pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu didalam maupun diluar ruangan. Oleh sebab itu, penting dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI) teknologi ini dapat mengambil keputusan dengan menganalisis dan menggunakan data yang tersedia di dalam sistem. Proses yang terjadi pada *Artificial Intelligence* meliputi *learning*, *reasoning*, dan *self-*

*correction*. Proses ini mirip dengan bagaimana manusia menganalisis keputusan sebelum mengambil keputusan (Sobron & Lubis, 2021).

Dengan belum adanya penggunaan media berbasis *Artificial Intelligence* (AI) sehingga peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan teknologi yang dinamakan kecerdasan buatan dapat di sebut *Artificial Intelligence* (AI) dimana di era sekarang ini kemajuan teknologi yang semakin besar dan canggih sehingga peneliti dapat memanfaatkan teknologi tersebut sebagai media pembelajaran untuk menunjang dalam proses belajar mengajar di SMA Negeri 18 Palembang.

Penelitian ini dilakukan agar tercapai suatu pembelajaran mata pelajaran ekonomi yang lebih efektif dan mudah dipahami dapat membuat siswa tertarik untuk mempelajarinya, selain itu terdapat tujuan dimana bisa membantu menumbuhkan motivasi dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat melatih keterampilan siswa dalam belajar.

Selain itu adapun yang dibutuhkan sebagai pendukung dalam media pembelajaran yaitu modul ajar kurikulum merdeka saat ini dianggap sebagai alat yang sangat penting untuk menerapkan paradigma atau mode pembelajaran yang baru, terutama dalam kaitannya dengan transformasi revolusi industri dan digital. Menurut (Setiawan, Syahria, Andanty, & Nabhan, 2022) Modul ajar Kurikulum Merdeka merujuk pada sejumlah alat atau sarana media, metode, petunjuk, dan pedoman yang dirancang secara sistematis, menarik, dan yang pasti, sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Modul ajar sendiri dapat dikatakan sebagai suatu implementasi dari Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang dikembangkan dari Capaian Pembelajaran (CP) dengan Profil Pelajar Pancasila sebagai sasaran. Modul

ajar disusun sesuai dengan fase atau tahap perkembangan peserta didik. Modul ajar juga mempertimbangkan apa yang akan dipelajari dengan tujuan pembelajaran yang jelas. Tentu saja, basis perkembangannya juga berorientasi jangka panjang. Para guru juga perlu mengetahui dan memahi konsep modul ajar dengan maksud agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

Media pembelajaran itu sebelumnya sudah pernah ada dalam bentuk power point, dengan bentuk power point itulah yang akan peneliti kembangkan dengan berbantu *Artificial Intelligence* dalam aplikasi *canva* dan aplikasi D.ID dalam media pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 18 Palembang, Suatu media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang ditawarkan adalah alat presentasi dramatis yang memungkinkan siswa melihat demonstrasi visual yang dianggap dapat meningkatkan kemampuan ingatan mereka hingga lebih dari 50%. *Canva* adalah alat presentasi digital yang dapat menyajikan sebuah bentuk presentasi yang ada didalamnya berupa tulisan, gambar, dan video baik secara online maupun *offline*, dan dilengkapi dengan audio dan animasi modern yang memungkinkan pembelajaran pengalaman mereka, ekonomi memiliki banyak materi praktis dibandingkan materi teori, *canva* belum digunakan untuk pembelajaran ekonomi di SMA itu sendiri. Sesuai dengan kenyataan di bidang pendidikan ekonomi mengenai kemungkinan penggunaan media *canva* untuk pembelajaran, maka akan mengkaji yang lebih mendalam pada pembahasan. Terhadap masalah-masalah tersebut dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis *Artificial Intelligence* Di SMA Negeri 18 Palembang”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan dalam latar belakang masalah diatas, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang ada di SMA Negeri 18 Palembang yaitu:

1. Media yang diberikan belum bervariasi di SMA Negeri 18 Palembang disebabkan media yang diberikan masih menggunakan *power point* dan beberapa buku sehingga membuat siswa kurang tertarik membaca dalam belajar pada materi kebijakan moneter.
2. Sistem pembelajaran siswa yang diajarkan oleh guru masih monoton sehingga siswa merasa kurangnya minat untuk belajar dalam mata pelajaran ekonomi dengan materi kebijakan moneter di SMA Negeri 18 Palembang.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut

1. Penelitian di laksanakan di kelas XI F5 di SMA Negeri 18 Palembang.
2. Penelitian mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis AI untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dikelas XI SMA Negeri 18 Palembang.
3. Pembelajaran yang berbantu aplikasi *canva* dan D.ID dalam mata pelajaran ekonomi dengan materi kebijakan moneter di SMA Negeri 18 Palembang.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang diuraikan di atas maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis AI yang dapat teruji kelayakannya di SMA Negeri 18 Palembang?

2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis AI kepraktisan untuk media pembelajaran di SMA Negeri 18 Palembang?
3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis AI dapat teruji keefektifannya terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 18 Palembang?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk pengembangan media pembelajaran ekonomi yang dapat teruji kelayakannya di SMA Negeri 18 Palembang.
2. Untuk desain pengembangan berbasis AI yang praktis untuk media pembelajaran di SMA Negeri 18 Palembang.
3. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis AI dapat teruji efektifnya terhadap hasil belajar siswa di SMA Negeri 18 Palembang.

### **1.6 Kegunaan hasil penelitian**

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### **1. Bagi Guru**

Memberikan bahan pertimbangan kepada guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran melalui penerapan pembelajaran penggunaan AI guna meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa.

#### **2. Bagi Siswa**

Memberikan motivasi kepada siswa untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dan mcMBERikan wawasan tentang pembelajaran penggunaan AI pada siswa XI SMA Negeri 18 Palembang Tahun Ajaran 2023/2024.

### 3. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman dalam menerapkan ilmu yang diperoleh di perkuliahan dan juga sebagai bekal untuk menjadi seorang tenaga pendidik agar memperhatikan berbagai faktor yang berhubungan dengan hasil belajar dan motivasi peserta didik.

#### 1.7 Spesifikasi produk yang dikembangkan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan materi kebijakan moneter berbasis *Artificial intelligence* (AI) dimana dengan menggunakan memanfaatkan AI untuk menilai kinerja pengguna dan menyesuaikan kurikulum secara otomatis, dalam menggunakan sebagai media tersebut terdapat template ada video dan terdapat tugas untuk peserta didik.

Adapun beberapa spesifikasi produk pengembangan pada penelitian ini yaitu:

1. Pada halaman pertama berisi cover, dalam cover berisi judul, nama pembuat dan nama dosen pembimbing.
2. Berisikan prakata dan daftar isi. setelah daftar isi terdapat TP, indikator beserta tujuan pembelajaran.
3. Adanya tata cara atau petunjuk serta keterangan penggunaan bahan media pembelajaran interaktif.
4. Materi pembelajaran ekonomi tentang kebijakan moneter yang terdapat pada kelas XI subtema 1. Materi ekonomi yang dipaparkan yaitu kebijakan moneter
5. Pembuatan media pembelajaran interaktif ini, berawal dari pembuatan rancangan materi di *Microsoft Word*, lalu diolah sedemikian rupa di apk *canva*

lalu diolah kembali berbantu untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif. serta menggunakan *google form* untuk mengisi kuis atau soal tugas.

6. Media pembelajaran interaktif dilengkapi dengan penjelasan materi, gambar yang menarik, video maupun audio pembelajaran sesuai materi ajar dengan tujuan memberi kemudahan peserta didik pada pemahaman materi.
7. Terdapat kuis menarik yang ada pada akhir halaman untuk melatih daya ingat siswa dalam menjawab kuis sesudah memakai media pembelajaran interaktif.
8. Berisi rangkuman materi dan daftar Pustaka media pembelajaran interaktif bahan bacaan guru dan peserta didik