

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan suatu proses kegiatan untuk mencapai tujuan di dunia pendidikan bagi siswa dalam hal menuntut ilmu pengetahuan dan pengalaman sehingga dapat mencetak penerus generasi bangsa yang mempunyai pedoman hidup dalam menghadapi perkembangan zaman. Proses kegiatan pembelajaran harus lebih di kembangkan lagi sehingga dapat di jadikan sebagai alat ukur untuk melihat kecenderungan adanya keberhasilan atau tidak adanya keberhasilan dalam suatu proses kegiatan belajar.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar, dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat di pahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Wulandari et al., 2023)

Media pembelajaran merupakan sumber mengajar yang dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Fungsi dari media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat di jadikan sebagai stimulasi belajar siswa atau sumber pertanyaan.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar media diartikan sebagai sumber yang memberikan informasi mengenai materi pembelajaran. Ada beberapa jenis-jenis media yaitu media visual

yang dapat di lihat dalam proses kegiatan belajarnya menggunakan alat proyektor atau LCD kemudian media audio yang dapat di dengar dalam proses kegiatan belajarnya menggunakan laboratorium bahasa, dan media audio visual yang dapat menampilkan gambar dan suara dalam proses kegiatan belajarnya menggunakan video pembelajaran (Kusumo, 2023).

Booklet merupakan salah satu bahan ajar yang berbentuk buku cetak disebut juga sebagai sebuah buku kecil dengan isi yang memaparkan informasi sesuai materi yang dibahas. Bahan ajar *booklet* dibuat supaya dapat memvariasikan bahan ajar guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran. *Booklet* menampilkan kalimat yang lugas, ukuran *booklet* lebih praktis dibandingkan buku cetak biasa, dan disertai gambar (Diki et al., 2022).

Booklet merupakan media pembelajaran berbentuk buku kecil yang dapat memberikan informasi mengenai materi mata pelajaran, media *booklet* dapat di jadikan sebagai media pembelajaran mandiri bagi siswa karena isi dari *booklet* sangat menarik yang di sertai dengan halaman berwarna serta materi yang di sampaikan di dalamnya lebih singkat padat dan jelas sehingga media pembelajaran *booklet* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran berbasis *booklet* memberikan informasi mengenai materi pembelajaran yang lebih singkat padat dan jelas serta halaman yang berwarna sebagai pemicu daya tarik siswa sehingga siswa akan lebih rajin belajar dirumah secara mandiri dan dapat menjadikan siswa lebih memahami materi pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran yang peneliti lakukan di sekolah Menengah Kejuruan (SMKN) 1 Plakat Tinggi proses kegiatan belajar mengajarnya menggunakan media buku cetak yang di fasilitasi sekolah kemudian setelah jam mata pelajaran berakhir maka buku

cetak di kembalikan ke perpustakaan lagi sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran secara mandiri di rumah.

Berdasarkan hasil observasi di atas peneliti tertarik melakukan penelitian di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 1 Plakat Tinggi dengan mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Booklet* Pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar Untuk Siswa Kelas X Di SMKN 1 Plakat Tinggi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Siswa tidak memiliki media pembelajaran untuk di rumah
2. Setelah kegiatan belajar mengajar berakhir buku cetak di kembalikan ke perpustakaan lagi.

1.3 Pembatasan Masalah

Supaya penelitian menjadi berarah maka dan tidak terjadi kesalahan terhadap masalah yang akan di bahas, maka peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Materi mata pelajaran yang akan di gunakan pada penelitian ini yaitu sub materi sistem moneter di Indonesia.
2. Media yang di gunakan yaitu pengembangan berbasis *booklet* pada mata pelajaran perbankan dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka peneliti merumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *booklet* pada mata pelajaran perbankan dasar untuk siswa kelas X di SMKN 1 Plakat Tinggi yang teruji secara valid ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap kepraktisan media pembelajaran berbasis *booklet* pada mata pelajaran perbankan dasar untuk siswa kelas X di SMKN 1 Plakat Tinggi ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan di laksanakan nya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan produk media pembelajaran perbankan dasar berbasis *booklet* pada sub materi sistem moneter di Indonesia yang valid.
2. Mendapatkan respon positif mengenai kepraktisan dari siswa kelas X sebagai pengguna media pembelajaran berbasis *booklet* pada materi perbankan dasar sub materi sistem moneter di indonesia.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat sebagai mana mestinya baik secara teoritis maupun praktis :

1. Manfaat teoritis

Pengembangan media pembelajaran berbasis *booklet* diharapkan dapat menjadi pengembangan pengetahuan baru dalam mata pelajaran perbankan dasar.

2. Manfaat praktis

1. Bagi guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran perbankan dasar sehingga lebih mudah dalam penyampaian materi pembelajaran.

2. Bagi siswa

Penelitian ini dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran serta dapat dijadikan sebagai media pembelajaran mandiri di sekolah maupun di rumah dengan relasi baru sehingga lebih menyenangkan.

1.7 Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. *Booklet* yang di kembangkan sesuai dengan dengan materi pada mata pelajaran perbankan dasar sub materi sistem moneter di Indonesia di SMKN 1 Plakat Tinggi.

2. Media pembelajaran *booklet* ini hanya memiliki satu kajian sub materi.
3. *Booklet* di kembangkan berbantuan aplikasi *canva*.
4. *Booklet* yang di kembangkan praktis di bawa kemana saja.
5. Tampilan *booklet* di buat dengan halaman berwarna di sertakan transparansi sehingga terlihat menarik di sertakan beberapa *link youtube* sebagai tambahan sumber belajar siswa dan terdapat 15 evaluasi soal.
6. Sasaran produk ini untuk siswa kelas X Akuntansi (SMK).