

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi kehidupan manusia di era global seperti saat ini menjadi kebutuhan yang amat menentukan bagi masa depan seseorang dalam kehidupannya, yang menuntut untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan yang lebih serta mengharuskan seseorang menguasai dan memahami berbagai disiplin ilmu agar dapat mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih. Kemampuan berpikir yang diperlukan pada era globalisasi adalah terkait proses berpikir yang melibatkan berpikir konkret (faktual) hingga berpikir abstrak tingkat tinggi yang dikenal dengan metakognisi.

Mengenai proses dalam pengajaran, unsur proses belajar memegang peranan yang penting. Inti dari kegiatan pendidikan adalah kegiatan belajar-mengajar, cara siswa mengikuti kegiatan belajar-mengajar dan hasilnya akan terlihat dari minat belajar yang diperoleh siswa. Banyak kasus yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa banyak yang kurang memuaskan dan banyak nilai siswa dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan, ini dikarenakan keberhasilan proses belajar mengajar terutama program pendidikan akuntansi dipengaruhi oleh berbagai faktor.

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran Etika Profesi pada kelas X AK 3 di SMKN 3 Bandung.

Tabel 1.1
Presentase Minat Siswa Kelas X AK 3 Pada Mata Pelajaran Etika Profesi
SMKN 3 Bandung

No	Minat Siswa	Frekuensi (orang)	Presentase (%)
1	Perasaan senang	1	2,5%
2	Ketertarikan siswa	3	8%
3	Perhatian siswa	2	5,5%
4	Keterlibatan siswa	3	8%
Jumlah		9	24%

Sumber: kelas X AK 3 SMKN 3 Bandung

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran Etika Profesi di kelas tersebut masih menghadapi masalah yang perlu diselesaikan, salah satunya adalah belum optimalnya proses belajar siswa dalam pembelajaran Etika Profesi sehingga minat belajar yang diperoleh tidak memuaskan. Dari hasil observasi tersebut, diperoleh data minat belajar siswa dalam mata pelajaran Etika Profesi siswa-siswi SMKN 3 Bandung kelas X AK 3 tahun pelajaran 2015/2016 terdapat 1 siswa yang merasa senang, 3 siswa yang tertarik dalam pembelajaran, 2 orang yang memperhatikan, dan 3 orang yang terlibat dalam pembelajaran dimana dari 38 jumlah siswa AK 3 bahwa 9 orang yang mempunyai minat sedangkan 29 orang tidak memiliki minat belajar .

Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor tersebut dapat mempengaruhi keberhasilan siswa belajar serta guru mengajar dan hal ini merupakan salah satu tuntutan dalam dunia pendidikan. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dalam Ali Mashun (2012, h. 33) mengatakan, “Untuk mendapatkan minat belajar dalam

bentuk perubahan harus melalui proses tertentu yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu dan dari luar diri individu”.

Salah satu tolak ukur bagi guru untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa serta proses belajar adalah minat belajar siswa. Minat belajar setiap siswa dalam proses pembelajaran etika profesi yang diberikan guru itu berbeda-beda, oleh karena itu guru dituntut untuk lebih meningkatkan cara belajar yang mengasyikkan, menyenangkan dan menarik minat siswa sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan serta merangsang siswa untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan mengenai konsep etika profesi baik secara lisan maupun tertulis agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru. Di samping itu siswa pun memiliki kemampuan-kemampuan setelah ia menerima pengalaman belajarnya dan adanya perubahan tingkah laku.

Cara belajar mengasyikkan, menyenangkan dan menarik minat siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mengutamakan siswa lebih aktif di kelas dibandingkan dengan guru. Azhar Arsyad (2013, h. 25) menyatakan:

Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut. Hal demikian akan menuntut kemampuan siswa agar lebih bisa berfikir logis, kritis, dan kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif dapat memberikan pengaruh yang baik pada kepribadian anak. Dari banyaknya media pembelajaran dalam pelajaran etika profesi tetap yang harus diperhatikan dan yang terpenting bukan pada media

pembelajaran yang dipilihnya tetapi media pembelajaran yang dapat menjamin pembelajaran berhasil seperti yang diharapkan.

Power point merupakan sebuah aplikasi komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh microsoft di dalam paket aplikasi kantor seperti microsoft office, microsoft excel dan beberapa aplikasi lainnya. Dalam media pembelajaran power point interaktif guru bukan hanya menginginkan siswanya sekedar mengingat materi pelajaran, akan tetapi dapat memahaminya secara penuh sehingga minat belajar yang diperoleh siswa tidak mudah hilang dari ingatannya. Siswa perlu memiliki tanggung jawab dalam membentuk pemahamannya dengan menyadari yang dibaca, ditulis, dan masalah yang sedang dihadapi. Rudi dan Cepi (2009, h. 10) menyatakan, "Pemakaian media dalam proses pembelajaran akan dapat menciptakan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan".

Berdasarkan uraian di atas penulis mencoba meneliti media pembelajaran power point interaktif sebagai salah satu media yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran etika profesi yang sekiranya media tersebut akan tepat serta efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman belajar siswa. Alasan memilih media pembelajaran power point interaktif adalah sebagai berikut:

- a. Tujuan pembelajaran etika profesi di SMK lebih mengutamakan ranah kognitif (pemahaman konsep-konsep) dan ranah psikomotor (keterampilan) disamping juga ranah afektif, maka diharapkan dengan

media pembelajaran power point interaktif, siswa lebih memahami dan dapat menerapkannya materi yang telah dibahas.

- b. Media pembelajaran power point interaktif diharapkan proses belajar mengajar lebih variatif dalam hal penggunaan metode pembelajaran selain metode ceramah, latihan dan penugasan (konvensional) yang lazim digunakan oleh guru SMK.

Dari uraian permasalahan di atas peneliti merasa tertarik mengkhususkan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media pembelajaran Power Point Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Etika Profesi Kelas X AK 3 Di SMKN 3 Bandung”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Guru belum mampu menciptakan kelas dengan suasana belajar yang mengasyikkan, menyenangkan dan menarik minat siswa sehingga siswa merasa jenuh dan bosan serta belum dapat merangsang siswa untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan mengenai Etika Profesi baik secara lisan maupun tertulis agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru.
2. Siswa belum pernah mengenal proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Power Point Interaktif .

3. Kurangnya ketersediaan media pembelajaran dalam kelas mengakibatkan pada kurangnya pengembangan minat belajar yang dimiliki siswa.

1.3 Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1.3.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran Power Point Interaktif pada mata pelajaran etika profesi di kelas X AK 3 SMKN 3 Bandung?
2. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran etika profesi di kelas X AK 3 SMKN 3 Bandung?
3. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran Power Point Interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran etika profesi di kelas X AK 3 SMKN 3 Bandung?

1.3.2 Batasan Masalah

Batasan masalah sangat diperlukan dalam penelitian, disebabkan adanya pertimbangan keterbatasan waktu, biaya, sumber, tenaga, dan lain sebagainya. Sehingga membatasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Siswa kelas X AK 3 di SMKN 3 Bandung semester II sebanyak 1 kelas tahun ajaran 2015 - 2016.
2. Materi yang dijadikan penelitian yaitu pada pokok bahasan Pertolongan pertama pada kecelakaan kerja mata pelajaran Etika Profesi.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran Power Point Interaktif pada mata pelajaran etika profesi di kelas X AK 3 SMKN 3 Bandung.
2. Untuk mengetahui Minat belajar siswa pada mata pelajaran etika profesi di kelas X AK 3 SMKN 3 Bandung.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran Power Point Interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran etika profesi di kelas X AK 3 SMKN 3 Bandung.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Dengan diadakannya penelitian ini maka diharapkan dapat memberi masukan positif dan menambah sumbangan bagi ilmu pengetahuan untuk kajian lebih lanjut mengenai pengaruh media pembelajaran Power Point Interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran etika profesi.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

- a) Mendorong sekolah untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran etika profesi.
- b) Diharapkan dapat memberikan suatu masukan bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang baik yang

dapat digunakan untuk meningkatkan standar mutu pembelajaran khususnya dan disekolah pada umumnya.

2. Bagi Guru

- a) Melalui penelitian ini guru dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk siswanya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta dapat memberikan variasi dalam teknik proses pembelajaran.
- b) Dengan membiasakan siswa belajar menggunakan media yang baik, maka akan meningkatkan minat belajar siswa tersebut semaksimal mungkin.

3. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran Power Point Interaktif diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan pemahaman belajar, meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif serta berpotensi mengembangkan minat belajar. Siswa pun semakin termotivasi untuk belajar karena partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan suasana pembelajaran semakin variatif dan tidak monoton.

1.6 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi pemahaman yang berbeda tentang variabel-variabel yang digunakan dan juga untuk memudahkan peneliti dalam menjelaskan apa yang

sedang dibicarakan, sehingga dapat bekerja lebih terarah, maka beberapa variabel-variabel perlu didefinisikan secara operasional. Variabel-variabel tersebut adalah:

a. Pengaruh

Menurut Chulsum dan Novia dalam Zehan (2015, h. 9) pengaruh adalah daya yang timbul dari sesuatu, orang, benda, yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang dan sebagainya.

b. Media Pembelajaran Power Point Interaktif

Menurut Rudi dan Cipi (2009, h. 22) media pembelajaran power point interaktif adalah suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket.

c. Minat Belajar

Menurut Ahmad Susanto (2013, h. 58) minat belajar adalah dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.

d. Etika Profesi

Menurut Sukrisno Agoes (2011, h. 26) etika berasal dari kata Yunani *ethos* yang artinya kebiasaan, adat, watak, perasaan, sikap, dan cara berpikir.

Menurut Sukrisno Agoes (2011, h. 123) profesi adalah pekerjaan mulia yang dilakukan oleh dokter, akuntan, pengacara, dan profesi lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas etika profesi merupakan sikap pekerjaan mulia yang dilakukan di tempat kerja.

Memperhatikan definisi atau istilah di atas maka yang dimaksud dengan “Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Etika Profesi Kelas X AK 3 Di SMKN 3 Bandung” pada penelitian ini adalah daya yang timbul dari sebuah sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif dan menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan pada pekerjaan yang dilakukan di tempat kerja.