

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat dan bangsa. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat keberhasilan pendidikan dan keberhasilan pendidikan akan dicapai suatu bangsa apabila ada usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan bangsa itu sendiri.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia. Tujuan pendidikan nasional menurut UU no.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi Siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab.

Berdasarkan pengertian tersebut, proses pembelajaran yang terjadi di sekolah merupakan hal terpenting dalam proses pendidikan, dan sebagai titik ukur keberhasilan pendidikan adalah tercapainya tujuan pendidikan yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa selama mengikuti proses pendidikan dapat diamati dengan berdasarkan tinggi rendahnya hasil belajar siswa. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini bahwa berhasil tidaknya pendidikan tergantung pada proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Pada hakikatnya proses belajar mengajar itu merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa, pada prakteknya mentransfer pengetahuan, pengalaman, dan gagasan (ide) guru ke siswa atau dari siswa ke siswa yang lain itu tidaklah mudah. Kegiatan ini sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dan siswanya. Ketidaklancaran komunikasi membawa akibat terhadap pesan yang diberikan guru. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Menurut Sadiman (2007, h. 6) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan Nana Sudjana dalam Moh Uzer Usman (2006, h. 31) menyatakan bahwa alat peraga (media pengajaran) dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar-mengajar yang efektif. Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Seiring perkembangan jaman, munculnya teknologi yang sangat pesat saat ini membuat revolusi yang besar terhadap dunia, semua pekerjaan terasa mudah dan murah. Demikian pula dalam pendidikan yang berkaitan dengan Proses Belajar Mengajar (PBM) di sekolah harus menggunakan beberapa variasi media pembelajaran yang digunakan untuk mengajarkan ilmu kepada anak didik yang semakin maju dan canggih, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar,

pembelajaran lebih menarik, dan peserta didik dapat lebih lama dalam mengingat pesan yang diterima, lebih termotivasi dalam belajar.

Menurut Susilana (2007, h. 99) menyatakan bahwa *power point* merupakan program aplikasi persentasi dalam komputer. Sedangkan *power point* dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Pada dasarnya mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran di mana pembelajarannya bersifat abstrak dan terkadang di luar kehidupan sehari-hari (belum pernah dialami langsung oleh siswa). Sehingga apa yang telah dijelaskan oleh guru sulit dipahami oleh siswa. Media *power point* adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menjelaskan sesuatu yang abstrak. Dalam hal ini komputer dengan dukungan multimedia dapat menyajikan sebuah tampilan berupa teks yang tidak monoton dan lebih menarik serta lebih interaktif. Tampilan tersebut akan membuat pengguna lebih leluasa memilih, menyaring, dan memahami pengetahuan yang ingin diketahuinya.

Umumnya para guru hanya menggunakan media konvensional (ceramah dan pemberian tugas), bahkan media yang digunakan dominan buku teks, dan *white board* sehingga peserta didik cepat merasa bosan, maka dengan media

pembelajaran *Power point* bisa membantu kejenuhan siswa dan dapat meningkatkan daya ingat siswa.

Penggunaan media pembelajaran *power point* ini diharapkan dapat menjadikan media pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih aktif dan tidak bosan dalam proses belajar mengajar (PBM), agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar (PBM), maka peneliti mengangkat judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi (*Studi Eksperimen Pada Materi Koperasi Kelas X IPS SMA Al Falah Bandung*)”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang masih monoton dan belum optimal.
2. Masih rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi.
3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* terhadap hasil belajar siswa.

1.3. Rumusan Masalah

Untuk memudahkan penelitian diperlukan rumusan masalah yang jelas. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini :

- a. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Power Point* pada materi koperasi di kelas X IPS SMA Al Falah Bandung ?
- b. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran materi koperasi di kelas X IPS SMA Al Falah Bandung ?
- c. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Power Point* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X IPS SMA Al Falah Bandung ?

1.4. Batasan Masalah

Mengingat berbagai hambatan ataupun keterbatasan yang ada pada peneliti, maka tidak semua masalah yang diidentifikasi dan dibahas dalam penelitian ini. Sesuai dengan judul penelitian maka yang menjadi fokus penelitian adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *Power Point* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS materi ajar tentang Koperasi.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Power Point* pada materi pembelajaran koperasi kelas X SMA Al Falah Bandung.

2. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa dalam materi pembelajaran koperasi setelah menggunakan media pembelajaran *power point* di SMA Al Falah Bandung.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *Power Point* terhadap hasil belajar siswa pada materi pembelajaran koperasi di SMA Al Falah Bandung.

1.6. Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan agar hasil penelitian yang dituangkan dalam proposal ini mampu memberikan manfaat, sebagai berikut :

1.6.1. Manfaat Teoritis

Apabila penelitian ini dapat diterima kebenarannya oleh guru, kepala sekolah, para tenaga kependidikan dan peneliti lainnya, diharapkan dapat menjadi salah satu sumber informasi, sumber pengetahuan, bahan kepustakaan atau bahan penelitian dalam dunia pendidikan selanjutnya dan menambah khasanah pustaka kependidikan serta memberikan gambaran mengenai pembelajaran menggunakan media pembelajaran *power point* dan sebagai sumbangan sejenis guna penyempurnaan penelitian ini.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa :

- 1) Meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran *power point*.

2) Siswa lebih aktif dan tidak bosan dalam mengikuti pelajaran.

b. Bagi guru :

1) Penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai masukan dalam mendidik dan menumbuhkan kemandirian belajar dalam pembelajaran ekonomi.

2) Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dalam pemilihan media pembelajaran yang diterapkan dalam mata pelajaran ekonomi.

c. Bagi sekolah :

Sebagai bahan kajian bagi lembaga (sekolah) untuk lebih meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pendidikan ekonomi dalam rangka menghasilkan proses pembelajaran yang baik.

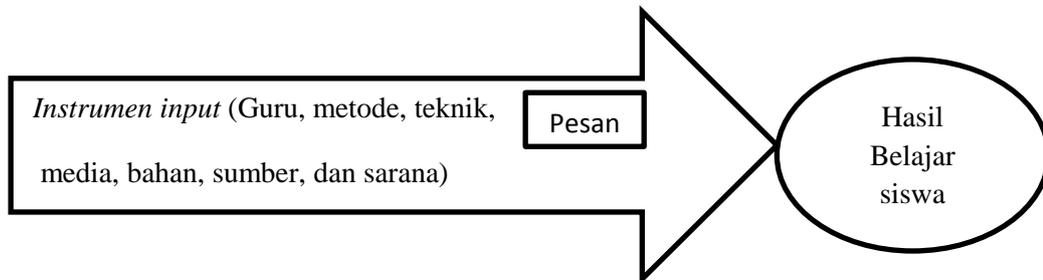
1.7. Kerangka Pemikiran

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Proses belajar yang baik senantiasa menghasilkan hasil belajar yang baik pula. Seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya ada keinginan untuk belajar.

Proses pembelajaran memiliki peran penting untuk menambah ilmu pengetahuan, ketrampilan dan penerapan konsep diri. Keberhasilan proses pembelajaran dalam dunia pendidikan dapat tercermin dari peningkatan mutu lulusan yang dihasilkannya. Untuk itu perlu adanya peranan aktif seluruh komponen pendidikan terutama siswa yang berfungsi sebagai input sekaligus

calon output dan guru sebagai fasilitator. Dalam hasil belajar guru diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar.

Secara sistematis dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

Dari gambar di atas tampak bahwa secara sistematis instrumen input akan mempengaruhi output atau hasil belajar siswa. *Instrument input* (sarana), menunjukkan kepada dan kualifikasi serta kelengkapan sarana yang diperlukan untuk dapat berlangsungnya proses belajar mengajar seperti guru, metode, teknik, media, bahan ajar, program dan tugas yang menjadi satu kesatuan yang mendukung keberhasilan suatu proses pembelajaran. Jadi, jelas peranannya sebagai *facilitative factors* yang menentukan bagaimana proses belajar mengajar terjadi.

Berdasarkan penjelasan di atas, diketahui bahwa dalam proses belajar mengajar kedudukan media pembelajaran sangat penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Kerumitan bahan ajar dapat lebih disederhanakan dengan bantuan media. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu guru sampaikan melalui kata-kata tertentu.

Penggunaan media pembelajaran *power point* mempunyai peranan yang penting, yakni memiliki kemampuan dalam meningkatkan hasil belajar para

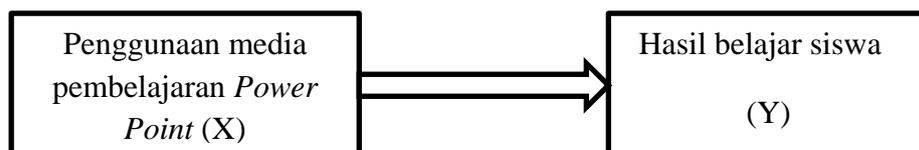
siswa serta membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang dipelajarinya. Mata pelajaran ekonomi selain berfungsi sebagai alat bantu dan pelayan ilmu ekonomi itu sendiri, tetapi untuk kepentingan teoritis maupun kepentingan praktis sebagai aplikasi dari ekonomi baik dunia kerja maupun dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai model dan media yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi ini sendiri dengan tujuan agar siswa sebagai pihak yang merespon pesan apa yang disampaikan oleh guru dapat menguasai dan memahaminya. Penguasaan dan pemahaman terhadap suatu pesan atau informasi yang telah disampaikan oleh guru ditandai dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

Perbedaan karakteristik dan cara belajar siswa merupakan salah satu pekerjaan rumah bagi guru itu sendiri. Seperti halnya yang telah disampaikan di atas, bahwa Penguasaan dan pemahaman terhadap suatu pesan atau informasi yang telah disampaikan oleh guru ditandai dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Dengan begitu media pembelajaran merupakan salah satu jawaban dari PR tersebut. Media pembelajaran adalah prantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan kepada siswanya agar lebih mudah dikuasai dan dipahami oleh siswa.

Power point adalah salah satu media yang digunakan oleh guru dengan memanfaatkan komputer dan proyektor yang dtampilkan melalui cahaya. Dalam power point ini banyak pesan yang dapat disampaikan.

Penggunaan media pembelajaran *power point* ini akan efektif meningkatkan hasil belajar siswa, karena penggunaannya disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran ekonomi itu sendiri.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik benang merah dan dibuat kerangka pemikiran sebagai berikut:



Keterangan : X : Media pembelajaran *power point*
 Y : Hasil belajar siswa
 —→ : Garis yang menunjukkan pengaruh antar variabel

1.8. Asumsi dan Hipotesis

1.8.1. Asumsi

Asumsi merupakan sesuatu yang dianggap konstan atau tidak mempengaruhi, asumsi dapat berhubungan dengan syarat-syarat, kondisi-kondisi dan tujuan, asumsi memberikan petunjuk dan arah argumentasi.

Asumsi menurut pengertian Arikunto (2010, h. 106) adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan secara jelas. Asumsi merupakan anggapan dasar atau sesuatu yang dianggap benar dengan tujuan membantu untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Berdasarkan pengertian diatas, maka akan mempermudah peneliti dalam menyusun asumsi sebagai berikut: media pembelajaran *power point* dianggap berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS SMA Al Falah Bandung.

1. Media yang digunakan tidak maksimal dalam proses belajar mengajar ekonomi yang efektif.
2. Media pembelajaran yang sangat membantu adalah menggunakan media pembelajaran *power point*
3. Para pengajar harus mensiasati penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.8.2. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu pernyataan penting dalam penelitian. Hipotesis menurut Arikunto S, (2006, h. 71) adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol (H_0)

Penggunaan media pembelajaran *Power point* tidak berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS SMA Al Falah Bandung.

2. Hipotesis Alternatif (H_1)

Penggunaan media pembelajaran *Power point* berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS SMA Al Falah Bandung.

1.9. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman antara pembaca dan penulis dalam menafsirkan istilah yang penulis gunakan dalam judul, maka terlebih dahulu penulis kemukakan menurut para ahli sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran *Power Point*

Menurut Sudjana dan Rivai (2011, h. 1) media pembelajaran adalah salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. *Power point* adalah salah satu bentuk dari media pembelajaran yang merupakan suatu program yang digunakan untuk membuat slide atau presentasi. (Madcoms & Penerbit Andi, 2004, h. 2).

2. Hasi Belajar

Menurut Rifai (2009, h. 85) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Sedangkan menurut Arikunto (2010, h. 133) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan diukur.

Berdasarkan pengertian diatas penggunaan media pembelajaran *power point* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, dengan menggunakan program *microsoft powerpoint* yang sudah dirancang khusus untuk menyampaikan materi pelajaran untuk membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik, dimana akan mempengaruhi

kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

1.10. Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran lebih jelas tentang isi dari keseluruhan skripsi disajikan dalam struktur organisasi skripsi berikut dengan pembahasannya. Struktur organisasi skripsi tersebut disusun sebagai berikut :

a. Bab I Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian awal dari skripsi yang menguraikan berkaitan dengan kesenjangan harapan dan fakta di latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, asumsi dan hipotesis serta struktur organisasi skripsi.

b. Bab II Kajian Teori

Bab ini berisi tentang kajian teori-teori mengenai variabel penelitian yang diteliti. Analisis dan pengembangan materi pertolongan pertama pada saat kecelakaan kerja pada mata pelajaran Koperasi yang mencakup keluasan dan kedalaman materi, karakteristik materi, bahan dan media, strategi pembelajaran dan sistem evaluasi yang didukung oleh sumber-sumber referensi mutakhir dan hasil-hasil penelitian yang relevan.

c. Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang metode penelitian, desain penelitian, partisipan, instrument penelitian, dan rancangan analisis data.

d. Bab IV Hasil Penelitian Terdahulu dan Pembahasan

Bab ini mengemukakan tentang hasil penelitian yang telah dicapai yang meliputi pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya.

e. Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan hasil temuan penelitian.