

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian yang terintegrasi dengan pembangunan. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pendidikan merupakan wahana bagi sumber daya manusia untuk mengembangkan dirinya. Pendidikan adalah salah satu cara untuk meningkatkan kualitas hidup manusia, sehingga pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia dalam sebuah negara.

Berdasarkan Undang–Undang No 20 tahun 2003 pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan mengenai pengertian pendidikan sebagai berikut:

“Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia serta berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab “.

Belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Interaksi

bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dimulai. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pencapaian tujuan pendidikan itu.

Harapan yang tidak pernah sirna dari seorang guru adalah bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan guru dapat dikuasai oleh peserta didik. Ini merupakan masalah yang cukup sulit dirasakan oleh guru. Kesulitan itu dirasakan karena peserta didik bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga makhluk sosial yang berlainan latar belakangnya.

Dalam proses belajar mengajar didalam kelas, tugas guru yang sebagian besar terjadi didalam kelas adalah membelajarkan siswanya dengan menyediakan kondisi belajar yang optimal. Menyadari tugas guru yang dituntut untuk mengupayakan situasi yang dapat meningkatkan perhatian siswa, membangkitkan dan memelihara serta mendorong aktivitas siswa, maka upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk menciptakan situasi tersebut salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif. Salah satu diantara metode pembelajaran yang dianggap efektif dan kreatif adalah media pembelajaran *microsoft powerpoint*.

Banyak sekali media belajar yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan proses belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian

guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan teknologi dan multimedia menjadi sebuah cara yang efektif dan efisien dalam menyampaikan informasi. Komputer merupakan satu teknologi informasi yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam pembelajaran akuntansi.

Salah satu media pembelajaran yang dianggap mudah digunakan oleh pengajar adalah *microsoft powerpoint* (H.Heri Istiyanto di <http://istiyanto.com/>). Dikatakan bahwa *microsoft powerpoint* merupakan perangkat lunak yang mudah dan sering digunakan untuk media pembelajaran. Didalam *powerpoint* terdapat menu-menu yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif dan lebih menyenangkan. *Microsoft powerpoint* merupakan salah satu aplikasi dari *microsoft*, disamping *microsoft word* dan *microsoft excel* yang telah dikenal banyak orang. Ketiga aplikasi termasuk dalam *microsoft office*. Pada dasarnya, aplikasi *microsoft powerpoint* berfungsi untuk membantu guru dalam menyajikan persentasi. Pembelajaran akuntansi melalui media *microsoft powerpoint* sangat membantu siswa terutama dalam pemahaman konsep kognitif mereka.

Aplikasi *powerpoint* menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok- pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi, suatu *slide* dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas : *front picture,sound* dan *effect* dapat dipakai untuk

membuat slide yang bagus. Bila produk slide ini disajikan, maka para pendengar dapat ditarik perhatiannya untuk menerima apa yang akan kita sampaikan.

Penerapan media pembelajaran *Microsoft Powerpoint* yang sesuai dengan cara dan prinsip yang tepat, akan mencapai beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam proses belajar mengajar tersebut, seperti meningkatkan minat belajar sehingga menjadikan peserta didik berprestasi dengan baik. Namun kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain : terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat , tidak tersedianya biaya. Demikian pula masih terdapat guru yang masih menerapkan sistem pembelajaran konvensional yang dalam proses pembelajarannya tersebut hanya menggunakan metode ceramah dan latihan soal. Hal ini membuat siswa menjadi pasif dalam menerima materi ajar dan cenderung menjadikan suasana belajar kaku, monoton dan kurang mengairahkan, sehingga siswa kurang aktif dan tidak bersemangat dalam belajar. Hal tersebut dapat mengurangi minat belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi yang merupakan syarat awal yang harus dimiliki setiap siswa sebelum belajar karena tanpa minat keberhasilan sulit dicapai.

Informasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran akuntansi bahwa selama ini dalam kegiatan pembelajaran akuntansi di SMA Pasundan 2 Kota Cimahi masih menggunakan metode belajar konvensional yaitu metode ceramah, yang sekali – kali divariasikan dengan metode lain seperti latihan soal, diskusi dan tanya jawab. Metode ini memposisikan siswa sebagai objek pembelajaran dan guru sebagai pusat kegiatan belajar. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran

akuntansi juga kurang memuaskan dan masih terdapat siswa yang belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Pada setiap mata pelajaran tentu saja diperlukan minat dan perhatian peserta didik. Namun, karena selain metode yang konvensional terdapat beberapa mata pelajaran yang oleh kebanyakan peserta didik dianggap membosankan, menjenuhkan, dan menyulitkan, satu diantaranya mata pelajaran akuntansi. Pada mata pelajaran akuntansi aktifitas siswa sangat diperlukan, karena pelajaran akuntansi tidak hanya dituntut mendengar atau memperhatikan, tetapi dituntut untuk mengaplikasikan materi yang diterimanya, dalam bentuk mengerjakan dan menyelesaikan soal-soal. Jadi dalam hal ini siswa dituntut lebih aktif dan kreatif.

Apabila dalam proses pembelajaran akuntansi dibuat menyenangkan, dimana penggunaan media pembelajaran yang tepat dan dapat membangkitkan minat serta pemahaman siswa pada mata pelajaran akuntansi, maka siswa akan merasa lebih senang, tidak bosan, dan tidak sulit dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga tidak ada lagi keluhan tentang kurangnya minat dan rendahnya hasil belajar akuntansi siswa.

Dalam penelitian yang akan dilakukan ini saya selaku peneliti akan mengungkapkan fakta dan menetapkan judul penelitian ini untuk mengetahui “Pengaruh Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI SMA Pasundan 2 Kota Cimahi“

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mengidentifikasi masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa yang belum optimal disebabkan guru masih menggunakan metode konvensional.
2. Hasil belajar siswa yang masih dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *microsoft powerpoint* pada mata pelajaran akuntansi dikelas XI IPS SMA Pasundan 2 Kota Cimahi?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dikelas XI IPS SMA Pasundan 2 Kota Cimahi?
3. Berapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *microsoft powerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dikelas XI IPS SMA Pasundan 2 Kota Cimahi?

1.4 Batasan Masalah

1. Penggunaan media pembelajaran terbatas pada media pembelajaran *microsoft powerpoint*.

2. Penilaian hasil belajar siswa terbatas pada siswa kelas XI IPS SMA Pasundan 2 Kota Cimahi.

1.5 Tujuan Penelitian

Secara khusus tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *microsoft powerpoint* pada mata pelajaran akuntansi di kelas XI IPS SMA Pasundan 2 Kota Cimahi.
- b. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi di kelas XI IPS SMA Pasundan 2 Kota Cimahi.
- c. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *microsoft powerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI IPS SMA Pasundan 2 Kota Cimahi.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kelangsungan ilmu pendidikan, khususnya penggunaan media pembelajaran *microsoft powerpoint* pada mata pelajaran akuntansi.

- a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan dalam penggunaan media pembelajaran *microsoft powerpoint* yang digunakan untuk meningkatkan kualitas disekolah, khususnya pada mata pelajaran akuntansi.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru-guru mata pelajaran akuntansi dalam menentukan media yang cocok digunakan untuk menyampaikan materi agar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dikelas dan juga meningkatkan hasil belajar.

c. Bagi siswa

Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran, siswa dapat semangat belajar dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.

1.7 Defini operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman antara pembaca dan penulis dalam menafsirkan istilah-istilah yang digunakan dalam judul yang penulis ajukan, maka terlebih dahulu penulis mengemukakan istilah-istilah menurut para ahli.

1. Sadiman (2008, h. 7) “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.
2. *Microsoft powerpoint* menurut <http://Pamongkasaba.Wordpress.com/2009/29/Pemanfaata-microsoft-power-point-untuk-media-pembelajaran/>

berpendapat sebagai berikut : *Microsoft Powerpoint* merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Didalam komputer

biasanya program ini sudah di kelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Program ini sudah dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai *fitur* menu yang menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunaannya.

3. Nana Sudjana (2010, h. 213) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Berdasarkan pengertian di atas maka yang dimaksud dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi 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 dapat membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dengan menampilkan *clip art* dan animasi yang menarik, dimana akan mempengaruhi kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.