

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi baru terutama multimedia mempunyai peranan semakin penting dalam proses pembelajaran. Banyak orang percaya bahwa multimedia akan dapat membawa kita kepada situasi belajar dimana *learning with effort* akan dapat digantikan dengan *learning with fun*. Jadi proses pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, tidak membosankan akan menjadi pilihan tepat bagi para guru. Sistem pembelajaran yang selama ini dilakukan yaitu sistem pembelajaran konvensional (*faculty teaching*), kental dengan suasana instruksional dan dirasa kurang sesuai dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesat. Lebih dari itu kewajiban pendidikan dituntut untuk juga memasukkan nilai-nilai moral, budi pekerti luhur, kreatifitas, kemandirian dan kepemimpinan, yang sangat sulit dilakukan dalam sistem pembelajaran yang konvensional. Sistem pembelajaran konvensional kurang fleksibel dalam mengakomodasi perkembangan materi kompetensi karena guru harus intensif menyesuaikan materi pelajaran dengan perkembangan teknologi terbaru.

Pada kenyataannya bahwa saat ini Indonesia memasuki era informasi yaitu suatu era yang ditandai dengan makin banyaknya medium informasi, tersebarnya informasi yang makin meluas dan seketika, serta informasi dalam berbagai bentuk yang bervariasi tersaji dalam waktu yang cepat. Penyajian

pesan pada era informasi ini akan selalu menggunakan media, baik elektronik maupun non elektronik. Terkait dengan kehadiran media ini, Dimiyati (1996 : 12) menjelaskan bahwa suatu media yang terorganisasi secara rapi mempengaruhi secara sistematis lembaga-lembaga pendidikan seperti lembaga keluarga, agama, sekolah, dan pramuka. Dari uraian tersebut menunjukkan bahwa kehadiran media telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan, termasuk sistem pendidikan kita, meskipun dalam derajat yang berbeda-beda.

Dengan demikian hasil belajar seseorang ditentukan oleh berbagai faktor yang mempengaruhinya. Salah satu faktor yang ada di luar individu adalah tersedianya media pembelajaran yang memberi kemudahan bagi siswa untuk mempelajari materi pembelajaran, sehingga menghasilkan belajar yang lebih baik. Selanjutnya hasil belajar digambarkan sebagai tingkat penguasaan siswa terhadap sasaran belajar pada topik bahasan yang dieksperimenkan, yang diukur berdasarkan pada jumlah skor jawaban benar pada soal yang disusun sesuai dengan sasaran belajar.

Peranan Media dalam proses belajar mengajar menurut Gerlac dan Ely (1971 : 65) ditegaskan bahwa ada tiga keistimewaan yang dimiliki media pengajaran yaitu :

1. Media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian,
2. Media memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan, dan

3. Media mempunyai kemampuan untuk menampilkan sesuatu objek atau kejadian yang mengandung makna.

Begitu juga, Ibrahim (1982 : 12) mengemukakan fungsi atau peranan media dalam proses belajar mengajar antara lain :

1. Dapat menghindari terjadinya verbalisme,
2. Membangkitkan minat atau motivasi,
3. Menarik perhatian,
4. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran,
5. Mengaktifkan siswa dalam belajar dan
6. Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Perlu disadari bahwa mutu pendidikan yang tinggi baru dapat dicapai jika proses pembelajaran yang diselenggarakan di kelas efektif dan fungsional bagi pencapaian kompetensi yang dimaksud. Proses pembelajaran merupakan aktivitas yang terdiri atas komponen-komponen yang bersifat sistemik. Artinya komponen-komponen dalam proses pembelajaran itu saling berkaitan secara fungsional dan secara bersama-sama menentukan optimalisasi proses dan hasil pembelajaran.

Dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran agar efektif dan fungsional, maka fungsi media pembelajaran sangat penting untuk dimanfaatkan. Pemakaian media dalam proses pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi daya cerna siswa terhadap informasi atau materi pembelajaran yang diberikan.

Efektivitas penggunaan media pembelajaran sangat tergantung pada derajat kesesuaiannya dengan materi yang akan diajarkan. Disamping itu tergantung juga pada keahlian guru dalam menggunakan media tersebut. Dalam hal ini Dick & Carey (dalam Lamudji, 2005 : 34) menyatakan bahwa salah satu keputusan yang paling penting dalam merancang pembelajaran ialah dengan menggunakan media yang sesuai dalam rangka penyampaian pesan-pesan pembelajaran.

Perlu kita ketahui bahwa teknologi informasi telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Teknologi informasi harus disadari telah mampu membuat berbagai cara untuk mempermudah penyampaian informasi, seperti misalnya teknologi program *Power Point*. Merupakan suatu hal yang menarik untuk melakukan suatu penelitian dengan penggunaan media belajar Program *Power Point* dalam pembelajaran pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan di Kelas XI IPA 1 SMA Sumatra 40 Bandung yang peneliti jadikan kelas eksperimen dalam penelitian ini. Hal ini peneliti anggap mampu membangun minat belajar peserta didik.

Microsoft Power Point merupakan salah satu aplikasi milik *Microsoft*, disamping *Microsoft Word* dan *Microsoft Excel* yang telah di kenal banyak orang. Ketiga aplikasi ini lazim disebut *Microsoft Office*. Pada dasarnya, aplikasi *Microsoft Power Point* berfungsi untuk membantu user dalam menyajikan presentasi. Aplikasi *Power Point* 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 suatu *slide* yang bagus. Bila produk *slide* ini disajikan, maka para pendengar dapat ditarik perhatiannya untuk menerima apa yang kita sampaikan kepada peserta didik.

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Sedangkan, pengertian belajar dapat dikemukakan sebagai perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman kecuali perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh proses menjadi matangnya seseorang atau perubahan yang intensif atau bersifat temporer. (Oemar Hamalik, 1983:34).

Sehingga dapat ditarik bahwa minat belajar adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu yang ingin dicapai. Seseorang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu. Dengan adanya minat, mampu memperkuat ingatan seseorang terhadap apa yang telah dipelajarinya, sehingga dapat dijadikan sebagai fondasi seseorang dalam proses pembelajaran di kemudian hari. Minat belajar merupakan kecenderungan seseorang yang berasal dari luar maupun dalam sanubari yang mendorongnya untuk merasa tertarik terhadap suatu hal sehingga mengarahkan perbuatannya kepada suatu hal tersebut dan menimbulkan perasaan senang.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang : **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *POWER POINT* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN”** (Studi Deskriptif Pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan di Kelas XI IPA 1 SMA Sumatra 40 Bandung).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis dapat mengidentifikasi beberapa pokok permasalahan sebagai berikut :

1. Minat siswa kurang dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
2. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dianggap membosankan.
3. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dianggap sebagai mata pelajaran yang mementingkan hafalan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut : “Bagaimana penggunaan media *PowerPoint* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Kewarganegaraan?”

D. Batasan Masalah

Supaya penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasannya, maka masalahnya penulis batasi sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran yang disusun oleh Guru PPKn dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan Media *Power Point* pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan di Kelas XI IPA 1 SMA Sumatra 40 Bandung?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang disusun oleh Guru PPKn dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan Media *Power Point* pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan di Kelas XI IPA 1 SMA Sumatra 40 Bandung?
3. Bagaimana hasil minat belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan di Kelas XI IPA 1 SMA Sumatra 40 Bandung dengan menggunakan Media *Power Point* ?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *Power Point* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

2. Tujuan Khusus

Adapun yang menjadi tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui data tentang :

- a. Perencanaan pembelajaran yang disusun oleh Guru PPKn dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan Media *Power Point* Pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan di Kelas XI IPA 1 SMA Sumatra 40 Bandung.
- b. Pelaksanaan pembelajaran yang disusun oleh Guru PPKn dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan Media *Power Point* Pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan di Kelas XI IPA 1 SMA Sumatra 40 Bandung.
- c. Hasil minat belajar siswa dalam mata pelajaran pada mata Pelajaran Kewarganegaraan di Kelas XI IPA 1 SMA Sumatra 40 Bandung dengan menggunakan Media *Power Point*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk :

- a. Memberikan sumbangan pengetahuan dalam penggunaan media *Power Point* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- b. Memberikan pemahaman kepada guru untuk mengkaji kelebihan dan kekurangan dari proses pembelajaran.

- c. Memberikan manfaat dalam dunia pendidikan terutama meningkatkan minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Adapun secara praktis, penelitian ini bermanfaat untuk :

- a. Bagi peneliti. Merupakan alat untuk mengembangkan diri untuk menjadi guru yang profesional.
- b. Bagi sekolah, dengan adanya penelitian ini, memberikan masukan dalam pergeseran praktik pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam komunikasi dengan menggunakan multimedia pada pembelajaran PPKn.
- c. Bagi guru, membuka cakrawala berfikir guru-guru dalam usaha meningkatkan kemampuan anak didik dalam penguasaan materi pelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran mata pelajaran PPKn tidak ketinggalan zaman.
- d. Bagi siswa, siswa diharapkan semakin menyukai mata pelajaran PPKn, sehingga hasil belajar siswa semakin baik.

G. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa adalah mata pelajaran PPKn yang bersifat konvensional (*faculty teaching*), kental dengan suasana instruksional, sehingga siswa merasa bosan, mengantuk, tidak bersemangat,

kurang berminat terhadap mata pelajaran PPKn, dan menganggap mata pelajaran PPKn tidak penting. Media pembelajaran yang digunakan guru pun sangat tidak menarik.

Rendahnya motivasi belajar siswa yang menyebabkan siswa kurang berminat dalam mata pelajaran PPKn, membuat guru harus menyiasati mengenai media pembelajaran apa yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Karena dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat belajar siswa.

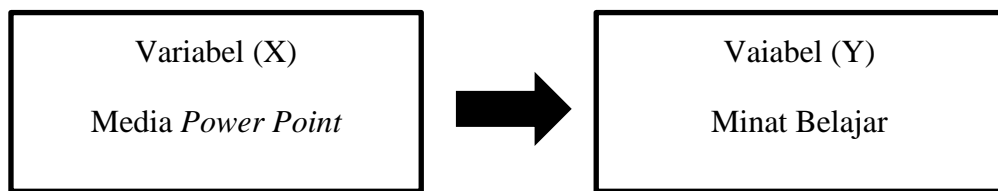
Oleh karena itu, penyampaian materi harus dibuat semenarik mungkin bagi siswa. Menarik atau tidaknya penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya dipengaruhi oleh media pembelajaran. Media pembelajaran yang relevan untuk siswa-siswa SMA pada masa kini adalah multimedia interaktif.

Multimedia interaktif dapat dibuat dengan bermacam-macam *software* yang telah tersedia mulai dari yang sederhana sampai dengan yang memiliki tingkat kesulitan cukup tinggi. Salah satu *software* atau program aplikasi komputer yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif adalah *microsoft power point*. Meskipun terlihat sederhana, namun program ini dapat menghasilkan multimedia interaktif yang cukup menarik dengan kejelian dalam memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat di dalamnya. Pengguna dapat menentukan sendiri menu yang diinginkan untuk proses selanjutnya sehingga multimedia interaktif ini menuntut pengguna untuk aktif terlibat dalam

pengoperasiannya. Pengguna akan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Pengguna juga dapat mengulang-ulang materi sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing.

Tabel 1.1

Definisi Antara Variabel X dan Y



1. Asumsi dan Hipotesis

a. Asumsi

Dalam hal ini peneliti harus dapat memberikan sederetan asumsi yang kuat tentang kedudukan permasalahan yang sedang diteliti. Asumsi yang harus diberikan tersebut diberi nama asumsi dasar atau anggapan dasar. Anggapan dasar ini merupakan landasan teori di dalam pelaporan hasil peneliti nanti.

Minat belajar adalah aspek psikologis seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala. Seperti : gairah, semangat, keinginan perasaan, suka melakukan proses tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman. Dengan kata lain minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (warga belajar) terhadap proses belajar yang dijalani dan kemudian ditunjukkan melalui

keantusiasan partisipasi dan keaktifan dalam mengikuti proses yang ada.

Untuk meningkatkan minat belajar, dengan ini menggunakan media pembelajaran *power point*. Media ini memberi kemudahan bagi siswa untuk mempelajari materi pembelajaran, sehingga menghasilkan belajar yang lebih baik. *Microsoft Power Point* merupakan salah satu aplikasi milik *Microsoft*, disamping *Microsoft Word* dan *Microsoft Excel* yang telah di kenal banyak orang. Ketiga aplikasi ini lazim disebut *Microsoft Office*.

b. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka penulis mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut : Jika media *Power Point* diterapkan dengan baik dan dibuat semenarik mungkin, maka dapat meningkatkan minat belajar siswa.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran istilah dan memudahkan pemahaman permasalahan penelitian, maka perlu didefinisikan beberapa istilah penting sebagai berikut :

1. Efektivitas adalah keadaan yang menunjukkan sejauh mana apa yang direncanakan dapat tercapai semakin banyak rencana yang dicapai semakin efektif pada kegiatan tersebut (Madya, 1985 : 54).

2. Yang dimaksud Penggunaan disini adalah Penerapan; Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan. Sedangkan menurut beberapa ahli berpendapat bahwa, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.
3. Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang berisi tujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Arsyad, 2003 : 3-4).
4. *Power Point* adalah program aplikasi dalam paket *Microsoft Office* yang pada umumnya digunakan untuk menyusun presentasi dalam berbentuk *slide*. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi sederhana. Dikembangkan oleh Microsoft di dalam paket aplikasi kantoran mereka, Microsoft Office, selain Microsoft Word, Excel, Access dan beberapa program lainnya.
5. Meningkatkan atau peningkatan merupakan upaya untuk menambah derajat, tingkat, dan kualitas maupun kuantitas. Peningkatan juga dapat berarti penambahan keterampilan dan kemampuan agar menjadi lebih baik. Selain itu, peningkatan juga berarti pencapaian dalam proses, ukuran, sifat, hubungan dan sebagainya.
6. Minat merupakan keadaan dimana seseorang menunjukkan keinginan ataupun kebutuhan yang bada dalam dirinya, hal tersebut dapat terlihat

dari ciri-ciri yang tampak pada diri mereka dan ciri tersebut memunculkan arti yang terkandung di dalamnya.

7. Belajar adalah Kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan pemahaman dan keterampilan. Menurut Winkel (2009) : Belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan yang relatif konstan dan berbekas.
8. Sukardi (1987:25) mengemukakan bahwa minat belajar adalah suatu kerangka mental yang terdiri dari kombinasi gerak perpaduan dan campuran dari perasaan, prasangka, cemas dan kecenderungan-kecenderungan, lain yang biasa mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu. Sedangkan menurut Belly (2006:4), minat adalah keinginan yang didorong oleh suatu keinginan setelah melihat, mengamati dan membandingkan serta mempertimbangkan dengan kebutuhan yang diinginkannya.
9. Siswa, menurut Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (4), adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan diri mereka melalui proses pendidikan pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu.
10. Mata Pelajaran adalah materi yang harus diajarkan atau dipelajari untuk sekolah dasar dan sekolah lanjutan.
11. Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan mengenai nilai, moral, hukum, dan politik. Menurut Zamroni, Pendidikan Kewarganegaraan

adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berfikir kritis dan bertindak demokratis.

I. 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 :

1. Bab I Pendahuluan

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

2. Bab II Kajian Teoritis

Bab ini berisi tentang kajian teori-teori yang terdiri dari media (mencakup tentang pengertian media, jenis-jenis media, kegunaan media), *power point* (mencakup tentang pengertian *powerpoint*, fungsi dan kegunaan *power point*, sejarah *powerpoint*, format data *power point*, kelebihan dan kekurangan *power point*, serta tipe pengguna *powerpoint*), tinjauan umum minat belajar (mencakup tentang hakikat minat belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar, dan cara meningkatkan minat belajar), tujuan pendidikan kewarganegaraan, dan penelitian yang relevan.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian, termasuk komponen-komponen seperti : metode penelitian, desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, serta analisis data.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini mengemukakan tentang hasil penelitian yang telah dicapai meliputi pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pernyataan penelitian, hipotesis tujuan penelitian, dan pembahasan atau analisis temuan.

5. Bab V Simpulan dan Saran

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