

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan di Indonesia bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa (UUD 1945, alinea ke-4), dan menjadi harapan serta cita-cita tersendiri bagi seluruh masyarakat di negeri ini. Beberapa hal berbicara mengenai pendidikan, sekarang ini banyak sekali sistem yang digunakan pemerintah dalam mengupayakan peningkatan mutu pendidikan, tak terkecuali pendidikan formal yang menjadi sorotan utama. Dari dasar itu pula banyak pendidikan dan pelatihan yang ditujukan untuk para pendidik agar lebih terampil dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan Pasal 2 Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus melaksanakan pembelajaran berbasis aktivitas yang memuat karakteristik sebagai berikut: “(1) interaksi dan inspiratif; (2) menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif; (3) kontekstual dan kolaboratif; (4) memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik; dan (5) sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.” Dengan melaksanakan pembelajaran seperti tersebut di atas, peserta didik diharapkan dapat mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Berdasarkan kurikulum 2013, kompetensi lulusan yang harus dicapai oleh peserta didik usia Sekolah Menengah Atas (SMA) pada ranah pengetahuan adalah memiliki pengetahuan faktual dan konseptual berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dalam wawasan kemanusiaan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain. Kualitas dan kemampuan guru sangat menentukan keberhasilan pembelajaran, dan seorang guru berkemampuan untuk memilih strategi, teknik, pendekatan, metode, sumber belajar serta tak terkecuali pula dalam penggunaan media

pembelajaran yang tepat sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Namun dalam kenyataan dilapangan, masih banyak pembelajaran yang kurang memanfaatkan ataupun menggunakan media yang ada, dan kebanyakan masih menggunakan kegiatan belajar mengajar secara konvensional. Hanya beberapa materi yang medianya telah disediakan oleh sekolah, dan pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan buku siswa dan buku guru saja dengan hal tersebut mengakibatkan siswa terlihat tidak antusias dalam belajar.

Salah satu alternatif agar pembelajaran berlangsung efisien dan menarik adalah dengan menggunakan media diorama. Yakni media pembelajaran dengan menyajikan materi belajar secara tiga dimensi, sehingga proses belajar mengajar pun akan terlihat lebih menyenangkan, dan berpengaruh secara signifikan terhadap kreativitas siswa.

Dari hasil observasi yang dilakukan di kelas XI IPS I SMA Negeri 6 Bandung siswa mengalami berbagai masalah dalam belajar seperti perasaan tidak senang, ketidak terlibatan siswa, ketidak tertarik dan kurang perhatian ketika belajar serta jam pelajaran yang kurang efektif. Permasalahan yang muncul dapat diartikan bahwa siswa kurang mempunyai minat untuk belajar dalam mata pelajaran APBN. Penggunaan media pembelajaran masih belum optimal, kendala yang dihadapi adalah keterbatasan sarana dan prasana penunjang serta kurangnya SDM dalam menerapkan media pembelajaran, sehingga yang seharusnya sudah menguasai media pembelajaran menjadi terhambat.

Berikut adalah tabel rata-rata minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi materi pembelajaran APBN kelas XI IPS 1 SMA Negeri 6 Bandung.

Tabel 1.1
Presentase Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS I Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 6 Bandung

No	Indikator Minat Belajar Siswa	Frekuensi (orang)	Presentase (%)
1	Kesukaan	2	13,33%
2	Ketertarikan	3	20,01%
3	Perhatian	5	33,33%
4	Keterlibatan	5	33,33%
Jumlah		15	100%

Sumber: kelas XI IPS I SMA Negeri 6 Bandung

Dari tabel diatas terdapat 2 orang yang merasa senang, 5 orang yang terlibat dalam pembelajaran, 3 orang yang tertarik dalam pembelajaran dan 5 orang yang memperhatikan, dimana seluruh siswa kelas XI IPS I terdapat 38 orang. Dapat disimpulkan bahwa 13 orang mempunyai minat belajar sedangkan 25 orang tidak memiliki minat dalam pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa media diorama dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Untuk itu peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Diorama Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas XI IPS 1 SMAN 6 Bandung”. (Survey Pada Mata Pelajaran Ekonomi Sub Pokok Bahasan APBN)

B. Identifikasi

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran di SMAN 6 Bandung belum sepenuhnya mengoptimalkan media pembelajaran yang ada.
2. Siswa kurang memahami materi dalam mata pelajaran APBN.
3. Proses belajar mengajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi masih kurang efektif.
4. Minat siswa rendah dalam pelajaran ekonomi, karena dalam proses belajar mengajar masih menggunakan media konvensional.

5. Faktor guru yang kurang mengembangkan media pembelajaran juga dianggap sebagai faktor yang mempengaruhi minat siswa dalam belajar.

C. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana penerapan media diorama, pada materi pembelajaran APBN pelajaran ekonomi di kelas XI IPS I SMAN 6 Bandung?
- b. Bagaimana minat belajar siswa kelas XI IPS I di SMAN 6 Bandung pada materi pelajaran APBN mata pelajaran ekonomi ?
- c. Adakah pengaruh media pembelajaran diorama terhadap minat belajar siswa pada materi pelajaran APBN mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS 1 SMAN 6 Bandung ?

2. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan kajian dalam penelitian ini, maka permasalahan yang akan dikaji dibatasi sehingga masalah yang dijadikan objek penelitian lebih terarah dan memberika gambaran yang cukup jelas. penelitian ini akan dibatasi pada pengaruh penggunaan media diorama terhadap minat belajar siswa di Kelas XI IPS I semester genap SMAN 6 Bandung tahun ajaran 2016/2017.

D. Tujuan Penelitian

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

1. Pengaruh media diorama dalam materi pembelajaran APBN studi kasus pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS I SMA Negeri 6 Bandung.
2. Minat belajar siswa pada materi pembelajaran APBN studi kasus pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS I SMA Negeri 6 Bandung.
3. Seberapa besar pengaruh media diorama terhadap minat belajar siswa kelas XI IPS I DI SMA Negeri 6 Bandung studi kasus pada mata pelajaran ekonomi sub pokok materi APBN.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dalam bidang pendidikan. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan manfaat dalam memperkokoh keajegan penerapan teori media pembelajaran dan teori minat belajar.

b. Manfaat Kebijakan

Memberikan arahan kebijakan untuk pengembangan pendidikan bagi SMA pada mata pelajaran ekonomi yang baik dan efektif untuk diterapkan, berkaitan dengan materi dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di SMA.

c. Manfaat Praktis

Dalam pandangan secara praktis penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pengetahuan bagi semua pihak, termasuk peneliti sendiri. Adapun pihak yang peneliti maksud sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Melatih siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Melatih siswa dalam menuangkan ide-ide kreatifitasnya dalam proses pembelajaran
- 3) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan
- 4) Menjadi peningkatan siswa terhadap proses belajar mengajar

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan informasi tentang penerapan media pembelajaran diorama, terhadap minat belajar siswa di Kelas XI IPS I SMAN 6 Bandung
- 2) Menjadi salah satu alternatif media pembelajaran di sekolah

c. Bagi Sekolah

- 1) Penelitian ini diharapkan mampu menjadi masukan sebagai alternatif dalam pemilihan model pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan disekolah
- 2) Meningkatkan minat belajar di sekolah
- 3) Meningkatkan kualitas pendidikan yang ada disekolah
- 4) Sebagai bahan sumbangan bahan peningkatan mutu sekolah

d. Segi Isu dan Segi Aksi Sosial

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti selanjutnya yang meneliti tentang media pembelajaran diorama.

F. Definisi Operasional

Demi menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005, hlm 849), “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.”

2. Implementasi

Menurut Usman (2002, hlm 70) “Implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.”

3. Media Diorama

Menurut Daryanto (2013, hlm 29) “Media Diorama merupakan salah satu media tanpa proyeksi yang disajikan secara

visual tiga dimensional berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.”

4. Minat Belajar

Menurut Slameto (2015, hlm. 180) “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin berminat”. Minat belajar adalah salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif,afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pengertian istilah diatas, maka yang dimaksud dengan “Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Diorama Terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Pembelajaran APBN studi kasus pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS I SMA Negeri 6 Bandung” adalah daya yang timbul dari kegiatan terencana berupa media tanpa proyeksi yang disajikan secara visual tiga dimensional berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya, sehingga membentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik, membentuk watak atau perbuatan seseorang melalui alat yang dapat dilihat dan di aplikasikan dalam menyampaikan materi, sehingga timbul kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa.

G. Sistematika Skripsi

Penulisan sistematika pada skripsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan bermaksud mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah. Esensi dari bagian pendahuluan adalah pernyataan tentang masalah penelitian. Bagian pendahuluan skripsi berisi hal-hal sebagai berikut :

A. Latar Belakang

Bagian ini memaparkan konteks penelitian yang dilakukan. Peneliti harus dapat memberikan latar belakang mengenai topik atau isu yang diangkat dalam penelitian secara menarik sesuai dengan perkembangan situasi dan kondisi terkini.

B. Identifikasi Masalah

Tujuan identifikasi masalah yaitu agar peneliti mendapatkan sejumlah masalah yang berhubungan dengan judul penelitian yang ditunjukkan oleh data empirik.

C. Rumusan masalah

Rumusan masalah merupakan pertanyaan umum tentang konsep atau fenomena spesifik yang diteliti.

D. Tujuan Penelitian

Rumusan tujuan penelitian memperlihatkan pernyataan hasil yang ingin dicapai peneliti setelah melakukan penelitian.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berfungsi untuk menegaskan kegunaan penelitian yang dapat diraih setelah penelitian berlangsung. Manfaat penelitian menjelaskan hal-hal berikut :

- 1) Manfaat teoretis, yakni manfaat hasil penelitian terhadap pengembangan dan keajegan ilmu atau teori pada satu bidang ilmu
- 2) Manfaat dari segi kebijakan, yakni manfaat yang membahas perkembangan kebijakan formal dalam bidang yang dikaji

- 3) Manfaat Praktis, yakni manfaat hasil penelitian untuk para pengguna ilmu/teori dalam satu bidang ilmu
- 4) Manfaat dari segi isu dan aksi sosial (penelitian mungkin dapat dikatakan sebagai alat untuk memberikan pencerahan pengalaman hidup dengan memberikan gambaran dan mendukung adanya aksi). (Marshall & Rossman, 2006, hlm. 34-38)

F. Definisi Operasional

Definisi operasional mengemukakan pembatasan dari istilah-istilah yang diberlakukan dalam penelitian sehingga tercipta makna tunggal terhadap pemahaman permasalahan dan penyimpulan terhadap pembatasan istilah dalam penelitian yang memperlihatkan makna penelitian sehingga mempermudah peneliti dalam memfokuskan pembahasan masalah.

G. Sistematika Skripsi

Bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi.

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Kajian teori berisi deskripsi teoretis yang memfokuskan kepada hasil kajian teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian, berdasarkan judul skripsi ini pengaruh media pembelajaran diorama terhadap minat belajar siswa maka kajian teoretisnya sebagai berikut :

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran
 - a. Pengertian Media Pembelajaran
 - b. Fungsi Media Pembelajaran
 - c. Jenis-jenis Media Pembelajaran
2. Media Pembelajaran Diorama

- a. Pengertian Media Pembelajaran Diorama
 - b. Tujuan dan Fungsi Penggunaan Media Diorama
 - c. Penerapan Media Diorama dan Pembelajaran Ekonomi Sub Pokok Materi APBN
 - d. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama
3. Mintat Belajar
- a. Pengertian Minat
 - b. Faktor yang Mempengaruhi Mintat Belajar
 - c. Macam-macam Minat
 - d. Cara Meningkatkan Minat Belajar
 - e. Indikator Minat
- B. Penelitian Terdahulu
- C. Kerangka Pemikiran
- D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan, bab ini berisi hal-hal berikut :

- A. Metode penelitian, merupakan rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian
- B. Desain penelitian, pada bagian ini peneliti menyampaikan secara eksplisit apakah penelitian yang dilakukan termasuk kategori survei atau eksperimen
- C. Subjek dan objek penelitian
- D. Pengumpulan data dan instrumen penelitian, mencakup jenis data yang akan dikumpulkan, penjelasan, dan alasan pemakaian suatu teknik pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan data penelitian
- E. Teknik analisis data, harus disesuaikan dengan rumusan masalah dan jenis data penelitian yang diperoleh, baik data kualitatif maupun kuantitatif

- F. Prosedur penelitian, menjelaskan prosedur aktivitas perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan penelitian

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

- A. Profil Subjek dan Objek Penelitian
- B. Hasil Penelitian dan Pembahasan
- C. Pembahasan

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

- A. Kesimpulan
- B. Saran

