

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan satu kunci kemajuan bagi suatu bangsa, karena dengan pendidikan bangsa tersebut akan lebih mengenal ahlak, etika, budaya dan berkembangnya pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh bangsa tersebut. Pendidikan merupakan hal utama yang sangat diperhatikan di Indonesia, dapat terlihat jelas dengan berbagai revisi mengenai kurikulum sebagai sistem yang mengatur jalannya pendidikan yang ada. Kemampuan berpikir yang diperlukan pada era globalisasi adalah kemampuan berpikir kreatif dan efisien yang mampu menunjang kemampuan berpikir dalam pengambilan keputusan.

Untuk melaksanakan Pendidikan diperlukan adanya proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya usaha pemerintah dalam menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Harus adanya suatu proses yaitu proses pembelajaran yang sudah jelas mempunyai peran penting dalam mengembangkan dunia pendidikan. Selain berpartisipasi aktif dalam mengembangkan dunia pendidikan, proses pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berpikir dari awalnya pengetahuan yang dimiliki terbatas, hingga akhirnya berkembangnya pengetahuan yang dimiliki.

Proses belajar mengajar terdapat pada pasal 3 UU RI No. 20 Tahun 2003 yaitu untuk “Berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Oleh karena itu sudah jelas bahwa inti dari kegiatan pendidikan adalah kegiatan belajar-mengajar, bagaimana cara siswa mengikuti kegiatan belajar-mengajar dan hasilnya akan terlihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa.

Jihad (2013, hlm. 1) menyatakan belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa disekolah dan lingkungan sekitarnya.

Banyak kasus yang menunjukkan bahwa hasil belajar yang ditunjukkan oleh nilai siswa dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan, dan ini tentunya merupakan hasil yang kurang memuaskan dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran ekonomi.

Berdasarkan hasil observasi terhadap mata pelajaran ekonomi kelas X IIS 4 di SMAN 16 Bandung.

Tabel 1.1

**Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas X IIS 4
Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 16 Bandung**

No	KKM	Jumlah	Presentase
1	Di atas KKM	12	32,43%
2	Di bawah KKM	25	67,56%

Sumber: kelas X IIS 4 SMAN 16 Bandung

Dari hasil ulangan harian di atas disimpulkan bahwa proses pembelajaran ekonomi di kelas tersebut memiliki beberapa masalah yang perlu diselesaikan, salah satunya adalah belum maksimalnya proses belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi sehingga mendapatkan hasil yang kurang memuaskan. Dari hasil observasi tersebut, diperoleh nilai hasil ulangan harian mata pelajaran Ekonomi siswa dan siswi SMAN 16 Bandung kelas X IIS 4 tahun pelajaran 2016/207 terdapat 32,43% atau 12 siswa yang nilainya di atas KKM dan terdapat 67,56% atau 25 siswa yang nilainya di bawah KKM. Data tersebut diambil berdasarkan data nilai KKM yang diterapkan sekolah adalah 70.

Hal ini membuktikan bahwa terjadi beberapa masalah dalam pelaksanaan pembelajaran. Masalah dalam pelaksanaan pembelajaran dapat mencakup beberapa ranah hasil belajar. Menurut Benjamin S Bloom dalam jihad (2013, hlm.14) "Tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik."

Hasil belajar setiap siswa dalam proses pembelajaran ekonomi yang diberikan guru itu berbeda-beda, salah satunya mencerminkan kurangnya minat siswa mengikuti materi yang diberikan. Oleh karena itu guru dituntut untuk lebih meningkatkan cara belajar yang menyenangkan dan menarik minat siswa sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan serta merangsang siswa untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan mengenai konsep ekonomi baik secara lisan maupun tertulis. Menurut Djamarah dalam Munawar (2012, hlm. 33) “Untuk mendapatkan minat belajar dalam bentuk perubahan harus melalui proses tertentu yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu dan dari luar diri individu.”

Cara belajar menyenangkan dan menarik minat siswa salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mengutamakan siswa lebih aktif di kelas dibandingkan dengan guru, sesuai dengan kurikulum 2013 saat ini. Arsyad (2014, hlm. 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 sehingga anak dapat lebih memahami materi yang telah disampaikan. Namun dari berbagai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi yang harus diperhatikan adalah media pembelajaran yang mampu memberikan hasil yang memuaskan dalam proses pembelajaran. Sudjana dan Ahmad (2015, hlm. 1) mengatakan, “dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar.”

Power point merupakan sebuah aplikasi komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh microsoft di dalam paket aplikasi kantoran 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 pemahaman mengenai konsep belajar yang diperoleh siswa tidak mudah hilang dari ingatannya dan nantinya dapat mempengaruhi kepada hasil belajar siswa yang didapat.

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 ekonomi. Penulis beranggapan dengan penggunaan media *power point* interaktif secara optimal, maka media tersebut akan bersifat efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa yang nantinya berpengaruh pada hasil belajar yang didapat. Alasan memilih media pembelajaran *power point* interaktif adalah sebagai berikut:

1. Tujuan pembelajaran ekonomi di SMA lebih mengutamakan ranah kognitif (pemahaman konsep), ranah afektif dan psikomotor (ketrampilan), dengan pembelajaran menggunakan media *power point* interaktif diharapkan siswa yang lebih aktif di dalam kelas karena mau tidak mau siswa harus menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru sehingga siswa dapat memahami pembelajaran.
2. Dengan Media pembelajaran *power point* interaktif diharapkan proses belajar mengajar lebih variatif, efektif dan efisien dalam hal penggunaan metode pembelajaran selain metode ceramah, latihan dan penugasan (konvensional) yang lazim digunakan oleh guru SMA.
3. Media *power point* interaktif dapat memberikan suasana belajar yang berbeda dengan ditambahkan animasi atau hal yang dapat menarik pusat perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi.

Dari uraian permasalahan di atas peneliti merasa tertarik mengkhususkan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa”** (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Ekonomi Sub Tema Koperasi Kelas X Di SMAN 16 Bandung).

B. Identifikasi Masalah

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

1. Guru belum mampu menciptakan kelas dengan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik minat siswa sehingga siswa merasa jenuh dan bosan serta belum dapat merangsang siswa untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan dalam mata pelajaran ekonomi baik secara lisan maupun tertulis.
2. Kurang digunakannya media *power point* interaktif yang mampu merangsang siswa untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan mengenai pelajaran yang akan dipelajari.
3. Kurangnya ketersediaan media pembelajaran dalam kelas sehingga mengurangi minat siswa dalam belajar.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana pembelajaran sub tema koperasi dengan menggunakan media pembelajaran *power point* interaktif pada mata pelajaran ekonomi di kelas X IIS 4 SMAN 16 Bandung?
2. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi sub tema koperasi di kelas X IIS 4 SMAN 16 Bandung?
3. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran *power point* Interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi sub tema koperasi di kelas X IIS 4 SMAN 16 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui bagaimana pembelajaran sub tema koperasi dengan menggunakan media pembelajaran *power point* interaktif pada mata pelajaran ekonomi di kelas X IIS 4 SMAN 16 Bandung.
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa pada sub tema koperasi dalam mata pelajaran ekonomi di kelas X IIS 4 SMAN 16 Bandung.

3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran *power point* Interaktif terhadap minat belajar siswa pada sub tema koperasi dalam mata pelajaran ekonomi di kelas X IIS 4 SMAN 16 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

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

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 ekonomi.

2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sesuai dengan regulasi peraturan:

- a. UU No. 20 Pasal 35 “Standar nasional pendidikan digunakan sebagai acuan pengembangan kurikulum, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengolahan, dan pembiayaan’. Sarana dan prasarana pendidikan merupakan fasilitas langsung dan tidak langsung yang diperlukan dalam proses belajar mengajar, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak agar pencapaian tujuan pendidikan dan berjalan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien.
- b. UU No 20 Pasal 45 “Setiap satuan pendidikan formal maupun nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan, intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik.” Meskipun tidak semua sekolah memiliki sarana dan prasarana yang lengkap, sarpras diharapkan mampu mencukupi kebutuhan sekolah dan anak didik dalam proses belajar mengajar. Kepala sekolah dan guru mampu dan bertanggung jawab atas fasilitas tersebut sebagai proses kerja sama pendayagunaan secara efektif dan efisien untuk kepentingan proses pembelajaran di sekolah. Guru

membutuhkan sarana pembelajaran dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

3. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dalam memperkokoh penerapan teori media pembelajaran yang digunakan di SMA.

b. Bagi Guru

1) 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.

2) Dengan membiasakan siswa belajar menggunakan media yang baik, maka akan meningkatkan pemahaman belajar siswa tersebut semaksimal mungkin.

c. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran *power point* Interaktif diharapkan siswa dapat meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif serta berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa. Serta mampu meningkatkan motivasi untuk belajar karena partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan suasana pembelajaran semakin variatif dan tidak monoton.

4. Manfaat dari Segi Isu dan Aksi Sosial

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan referensi bagi peneliti berikutnya yang akan meneliti media pembelajaran di sekolah.

F. 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:

1. Pengaruh

Menurut Chulsum dan Novia dalam Munawar (2016, hlm. 9) “Pengaruh adalah daya yang timbul dari sesuatu, orang, benda, yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang dan sebagainya.”

2. Media Pembelajaran *power point* Interaktif

Menurut Rudi dan Cepi (2009, hlm. 22) “Media pembelajaran *power point* interaktif adalah suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket.”

3. Minat Belajar Siswa

Menurut Susanto (2013, hlm. 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.”

Memperhatikan definisi atau istilah di atas maka yang dimaksud dengan “Pengaruh Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa” (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Ekonomi Sub Tema Koperasi Kelas X Di SMAN 16 Bandung) pada penelitian ini adalah daya yang timbul dari suatu sistematika sehingga menimbulkan 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, sehingga menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif yang lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dalam pembelajaran ekonomi.

G. Sistematika Skripsi

1. BAB I PENDAHULUAN; bagian yang berisi pernyataan tentang pendahuluan atau bagian awal dari skripsi, yang didalamnya berisi sub bab, seperti berikut:
 - a) Latar Belakang Masalah; memaparkan konteks penelitian yang dilakukan serta alasan peneliti tertarik mengangkat mengenai **“Pengaruh Media Pembelajaran *Power point* Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa”** (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Ekonomi Sub Materi Pokok Koperasi Kelas X Di SMA Negeri 16 Bandung).
 - b) Identifikasi Masalah; merupakan titik tertentu yang memperlihatkan ditemukannya masalah penelitian ditinjau dari sisi keilmuan, bentuk (keterhubungan, dampak, sebab, akibat, dan lainnya) serta banyaknya masalah yang dapat diidentifikasi oleh peneliti yang ada di SMA Negeri 16 Bandung khususnya di kelas X IIS 4.
 - c) Rumusan Masalah; berupa pertanyaan umum tentang minat atau fenomena spesifik yang diteliti atau identifikasi topik atau variabel-variabel yang menjadi fokus penelitian mengenai seberapa besar pengaruh media pembelajaran *power point* interaktif terhadap minat belajar siswa di SMAN 16 Bandung.
 - d) Tujuan Penelitian; menjelaskan pernyataan hasil yang ingin dicapai peneliti setelah melakukan penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran *power point* interaktif terhadap minat belajar siswa di SMAN 16 Bandung.
 - e) Manfaat Penelitian; menjelaskan manfaat penelitian mengenai pembelajaran pengaruh media pembelajaran *power point* interaktif terhadap minat belajar siswa di SMAN 16 Bandung.
 - f) Definisi Operasional; menjelaskan batasan dari istilah-istilah yang diberlakukan dalam penelitian yaitu tentang pengaruh media pembelajaran *power point* interaktif terhadap minat belajar siswa di SMAN 16 Bandung.

- g) Sistematika Skripsi; bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab dengan bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi.
2. BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN; menjelaskan bagian yang berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti memaparkan konsep-konsep atau teori-teori mengenai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap minat belajar siswa kelas X di SMAN 16 Bandung. Secara prinsip BAB II terdiri dari empat pokok bahasan yaitu:
- a) Kajian Teori; menjelaskan landasan teoritik yang digunakan peneliti untuk membahas dan menganalisis masalah yang diteliti mengenai pengaruh media pembelajaran *power point* interaktif terhadap minat belajar siswa di SMAN 16 Bandung.
 - b) Kerangka Pemikiran; menjelaskan kerangka logis yang merupakan masalah penelitian di dalam kerangka teoritis dan ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu mengenai pengaruh media pembelajaran *power point* interaktif terhadap minat belajar siswa di SMAN 16 Bandung.
 - c) Asumsi penelitian; merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti.
 - d) Hipotesis penelitian; merupakan jawaban sementara dari masalah atau sub masalah yang secara teori telah dinyatakan dalam kerangka pemikiran mengenai pengaruh media pembelajaran *power point* interaktif terhadap minat belajar siswa di SMAN 16 Bandung dan harus diuji kebenarannya secara empiris.

3. BAB III METODE PENELITIAN; 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 yang berisikan penjabaran mengenai metode yang dilakukan dalam penelitian mengenai media pembelajaran *power point* interaktif terhadap minat belajar siswa kelas X di SMAN 16 Bandung.
 - b) Desain Penelitian; peneliti menyampaikan secara eksplisit apakah penelitian yang dilakukan termasuk kategori survei, eksperimental atau Penelitian Tindakan Kelas.
 - c) Subjek dan Objek Penelitian; menjelaskan subjek penelitian dengan memaparkan sesuatu yang akan diteliti, baik orang, benda ataupun lembaga (organisasi) yang akan dikenai simpulan hasil penelitian, sedangkan pada bagian objek penelitian peneliti memaparkan sifat, keadaan dari suatu benda, orang, atau yang menjadi pusat perhatian dan sasaran penelitian.
 - d) Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian; bagian ini merupakan pengumpulan data mencakup jenis data yang akan dikumpulkan, penjelasan, dan alasan pemakaian suatu teknik pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan data penelitian.
 - e) Teknik Analisis Data; bagian ini berisi teknik analisis data harus disesuaikan dengan rumusan masalah dan jenis data penelitian yang diperoleh, baik data kualitatif maupun data kuantitatif.
 - f) Prosedur Penelitian; bagian ini menjelaskan prosedur aktivitas perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan penelitian.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN; menjelaskan bab yang menyampaikan dua hal utama, yakni:
 - a) Temuan Penelitian; berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian.
 - b) Pembahasan Temuan Penelitian; menjelaskan jawaban mengenai pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.
5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN; bagian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Pada bagian ini pun menyajikan saran atau rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya dan kepada pemecah masalah lapangan atau *follow up* dari hasil penelitian.

