

BAB I

PENDAHULUAN

A. 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 menumbuh kembangkan 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.

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.

Dalam proses belajar mengajar dalam kelas, tugas guru yang sebagian besar terjadi dalam 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 aktifitas 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.

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. 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 pikiran, 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. Power point dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, 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). 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.

Pada umumnya para guru hanya menggunakan metode konvensional (ceramah dan pemberian tugas), bahkan media yang digunakan dominan buku teks, dan white board sehingga mengakibatkan siswa malas dan terlambat masuk kelas untuk mengikuti pembelajaran, di dalam kelas juga mereka sibuk dengan *handphone* mereka masing-masing dan dampak dari hal tersebut nilai ulangan siswa menjadi rendah (dibawah KKM). Media pembelajaran Power point bisa membantu kejenuhan siswa dan dapat meningkatkan daya ingat siswa.

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 ekonomi.

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.

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 Media Pembelajaran Power Point Terhadap Hasil Belajar Pada Subtema Pendapatan Nasional Siswa Kelas XI IPS 1 di SMAN 22 Bandung (Studi Deskriptif di SMAN 22 Bandung) ”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Guru masih menggunakan menggunakan metode konvensional
2. Masih rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi
3. Kondisi kelas yang masih sulit di kondusifkan

C. Rumusan Masalah

Untuk memudahkan penelitian diperlukan rumusan masalah yang jelas.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini :

- a. Bagaimana penerapan media power point dalam pembelajaran subtema pendapatan nasional siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 22 Bandung
- b. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran subtema pendapatan nasional siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 22 Bandung
- c. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran power point terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 22 Bandung

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui penerapan media power point dalam pembelajaran subtema pendapatan nasional siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 22 Bandung
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran subtema pendapatan nasional siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 22 Bandung
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran power point terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 di SMAN 22 Bandung

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan. Dengan diadakannya penelitian ini, maka diharapkan dapat bermanfaat baik bagi ilmu pengetahuan sosial maupun bagi masyarakat umum. Adapun manfaat yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini mencakup manfaat teoritis, manfaat dari segi kebijakan dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut :

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.

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.

F. 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. Pengaruh

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2005:849), pengaruh adalah daya yang ada atau timbl dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak kepercayaan atau pembuatan seseorang.

2. 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).

3. Hasil 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.

G. 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.

