

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan. Revolusi Industri sebagai akibat kemajuan teknologi dan pengetahuan sejak akhir abad ke-19 turut mempengaruhi pendidikan dengan menghasilkan alat-alat yang dapat dipakai untuk pendidikan (Nasution, 1999:101)

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas yang dilaksakannya. Untuk memenuhi hal tersebut di atas, guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa, sehingga mau belajar karena memang siswalah subyek utama dalam proses belajar (Usman, 2004:21).

Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan Indonesia, salah satunya dengan mewajibkan belajar pendidikan dasar selama 9 tahun (Wajar Dikdas 9 tahun). Selain mewajibkan pendidikan dasar 9 tahun, pemerintah juga melakukan pembaharuan kurikulum, seperti pembaharuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) atau Kurikulum 2006 menjadi Kurikulum 2013 (Kurtilas), kemudian yang terbaru adalah Kurikulum 2013 yang telah direvisi tahun 2016. Hal tersebut dilakukan sebagai usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia. Salah satu penentu tercapainya tujuan kurikulum adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Kegiatan pembelajaran Kurikulum 2013 peserta didik diarahkan untuk melakukan kegiatan belajar yang meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi atau menganalisis, serta mengomunikasikan apa yang sudah ditemukannya dalam kegiatan analisis (Kemendikbud 2016). Sementara pendidik atau guru berperan sebagai fasilitator.

Secara umum permasalahan pendidikan dikaitkan dengan tinggi atau rendahnya prestasi belajar siswa yang diperoleh melalui proses pembelajaran di sekolah. Ternyata rendahnya prestasi atau hasil belajar siswa masih dialami oleh sekolah-sekolah di Indonesia. Salah satunya yakni terjadi di SMAN 9 Bandung.

Untuk mengupayakan pendidikan yang berkualitas, guru seringkali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran. Khususnya bagi guru pendidikan ekonomi, dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih menunjukkan kekurangan dan keterbatasan. Terutama dalam kualitas proses belajar mengajar yang dikembangkannya yang selanjutnya berakibat langsung kepada tidak meratanya kualitas hasil yang dicapai oleh para siswa (Andayani, 2004: 178). Kondisi semacam ini akan terus terjadi selama guru masih menganggap bahwa dirinya merupakan sumber belajar bagi siswa dan mengabaikan peran media pembelajaran

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*.

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 ekonomi.

Salah satu media pembelajaran yang dianggap mudah digunakan oleh pengajar adalah *microsoft powepoint* (H. Heri Istiyanto di <http://istiyanto.com/>). Dikatakan bahwa *microsoft powerpoint* merupakan perangkat lunak yang mudah dan sering digunakan untuk membuat media pembelajaran. Dalam *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 presentasi. Pembelajaran Ekonomi 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 menggairahkan, sehingga siswa kurang aktif dan tidak bersemangat dalam belajar. Hal tersebut dapat mengurangi minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang merupakan syarat awal yang harus dimiliki setiap orang sebelum belajar karena tanpa minat keberhasilan sulit dicapai.

Dari informasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran ekonomi bahwa selama ini dalam kegiatan pembelajaran ekonomi di SMAN 9 Bandung 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. Rangkuman nilai ulangan harian ekonomi adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.1.**

**Nilai Ulangan Harian Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS 3**

No	KKM	Jumlah	Presentase
1	Di atas KKM	6	4%
2	Di bawah KKM	30	96%

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 Peserta Didik SMAN 9 Bandung kelas X IPS 3 tahun pelajaran 2017/2018 terdapat 4% atau 6 siswa yang nilainya di atas KKM dan terdapat 96% atau 30 siswa yang nilainya di bawah KKM. Data tersebut diambil berdasarkan data nilai KKM yang diterapkan sekolah adalah 70, dari hasil observasi tersebut juga ditemukan tidak sesuai waktunya waktu selesai pembahasan materi pembelajaran dengan waktu yang sudah ditentukan. 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 dan menjenuhkan, satu diantaranya mata pelajaran ekonomi. Pada pelajaran ekonomi aktifitas siswa sangat diperlukan, karena pelajaran ekonomi 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 ekonomi dibuat menyenangkan, dimana penggunaan media pembelajaran yang tepat dan dapat membangkitkan minat serta pemahaman siswa pada ekonomi, maka siswa akan merasa lebih senang dan tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga tidak ada lagi keluhan tentang kurangnya minat dan rendahnya hasil belajar ekonomi siswa.

Berdasarkan data hasil observasi dan asumsi bahwa bila pembelajaran dilakukan pada situasi yang menyenangkan, peneliti mengajukan judul penelitian pada skripsi ini: **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 9 Bandung”**

## **B. Indetifikasi 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 belum optimal dikarenakan guru kurang menerapkan media pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa yang masih di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

## **C. Batasan dan Rumusan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

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

- a. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran ekonomi di kels X IPS 3 SMAN 9 Bandung?
- b. Seberapa besar pengaruh media pemebelajaran Power Point Interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas X IPS 3 SMAN 9 Bandung?

### **2. Batasan Masalah**

Batasan masalah sangat diperlukan dalam penelitian, disebabkan adanya pertimbangan keterbatasan waktu, biaya, sumber, tenaga, dan lain sebagainya. Sehingga membatasi penelitian ini sebagai berikut:

- a. Peserta didik kelas X IPS 3 di SMAN 9 Bandung Semseter II sebanyak 1 kelas tahun ajaran 2017-2018
- b. Materi yang dijadikan penelitian yaitu pada pokok bahasan Koperasi mata pelajaran ekonomi.

#### **D. Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif pada mata pelajaran ekonomi di kelas X IPS 3 SMAN 9 Bandung.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran Power Point Interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas X IPS 3 SMAN 9 Bandung.

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Dengan diadakannya penelitian ini maka diharapkan dapat memberi masukan positif dan menabuh sumbangan bagi ilmu pengetahuan untuk kajian lebih lanjut mengenai pengaruh media pembelajaran Power Point Interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Sekolah**

- 1) Mendorong sekolah untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi.
- 2) Diharapkan dapat memberikan suatu masukan bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang baik yang dapat digunakan untuk meningkatkan standar mutu pembelajaran khususnya dan disekolah pada umumnya.

###### **b. Bagi Guru**

- 1) Melalui penelitian ini guru dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk peserta didiknya dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif serta dapat memberikan variasi dalam teknik proses pembelajaran.

- 2) Dengan membiasakan peserta didik belajar menggunakan media yang baik, maka akan meningkatkan hasil belajar peserta didik semaksimal mungkin.

### **c. Bagi Peserta Didik**

Dengan menggunakan media pembelajaran Power Point Interaktif diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan berfikir kreatif peserta didik serta berpotensi meningkatkan hasil belajar, peserta didik pun semakin termotivasi untuk belajar Karena partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan suasana pembelajaran semakin variatif dan tidak monoton.

## **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 variable variabel perlu didefinisikan secara operasional. Variabel-variabel tersebut adalah:

### **1. Pengaruh**

Menurut Chalsum dan Novia dalam Zehan (2015:9) pengaruh adalah daya yang timbul dari sesuatu, orang, benda, yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang dan sebagainya.

### **2. Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif**

Menurut Rudi dan Cepi (2009:22) media pembelajaran *powerpoint* interaktif adalah suatu system penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket.

### 3. Hasil belajar

Nana Sudjana (2010:213) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

### 4. Mata Pelajaran Ekonomi

Mata pelajaran ekonomi bukanlah mata pelajaran yang bersifat hafalan, sehingga siswa harus diajarkan untuk berekonomi dengan mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi yang terjadi secara nyata maka pembelajaran ekonomi perlu menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa serta disesuaikan dengan kondisi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Paul A. Samuelson (Sukwiaty, dkk, 2009: 120) mengemukakan bahwa:

Ilmu ekonomi sebagai suatu studi tentang perilaku orang dan masyarakat dalam memilih cara menggunakan sumber daya yang langka dan memiliki beberapa alternatif penggunaan, dalam rangka memproduksi berbagai komoditas, untuk kemudian menyalurkannya, baik saat ini maupun di masa depan kepada berbagai individu dan kelompok yang ada dalam suatu masyarakat.

Memperhatikan definisi atau istilah di atas maka yang dimaksud dengan “Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS 3 SMAN 9 Bandung” pada penelitian ini 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 memengaruhi kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

## **G. Sistematika Skripsi**

Sistematika penulisan skripsi yang digunakan yakni merujuk pada Panduan Karya Tulis Ilmiah yang diberlakukan di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Adapun bagian-bagian yang terdapat pada penulisan skripsi seperti 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, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian hingga pada bagian sistematika skripsi.

### **2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran**

Bab ini berisi tentang kajian teori yang berkaitan dengan pembahasan masing-masing variabel yang diteliti. Selain itu dalam bab ini juga membahas tentang kerangka pemikiran yang menjelaskan tentang kondisi awal dalam kelas, tidakan penulis terhadap kondisi, dan hasil akhir dari tindakan yang penulis lakukan dalam penelitian.

### **3. Bab III Metode Penelitian**

Bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Hal-hal yang dibahas yakni mengenai metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data serta prosedur penelitian yang digunakan.

### **4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

## **5. Bab V Simpulan dan Saran**

Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian yang dilakukan dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan serta bentuk rekomendasi kepada para pembuat kebijakan, pengguna atau kepada peneliti berikutnya. (FKIP Unpas, 2017, hlm. 22-32).