

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi setiap manusia. Pendidikan dianggap sebagai jati diri bagi setiap negara atau bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mendewasakan dan mengembangkan potensi yang ada pada diri manusia, baik dari segi kecerdasan intelektual, emosional, serta spiritual, seperti tercantum dalam undang-undang pasal 3 NO. 20/2003 tentang sistem pendidikan nasional yang didalamnya terkandung tujuan sebagai berikut :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan 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.

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan, dimana di dalamnya berlangsung proses pendidikan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh mulai dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Lembaga pendidikan adalah suatu lembaga yang bertanggung jawab dan berkompetensi dalam proses pendidikan. Lembaga pendidikan harus menyediakan berbagai fasilitas dalam memenuhi kebutuhan para peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan atau proses pembelajaran disekolah, dan salah satu dari fasilitas tersebut adalah media pembelajaran.

Media Pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran yang mampu menyalurkan pesan serta dapat merangsang pemikiran dan perasaan juga kemauan seorang peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna atau berfungsi untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara peserta didik dengan guru. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan peserta didik menerima juga memahami pelajaran yang diberikan. Proses

ini membutuhkan guru yang dapat menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat membangkitkan keinginan serta minat yang baru bagi peserta didik, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Media yang digunakan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Media pembelajaran merupakan faktor eksternal yang juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Gunanya yaitu untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap, retensi belajar siswa dan keaktifan siswa.

Zaman sekarang masih banyak sekolah-sekolah yang hanya mementingkan aspek kognitif saja dan kurang memandang persoalan motivasi belajar siswa. Hal ini juga terjadi pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) terutama pada mata pelajaran Ekonomi. Kurangnya motivasi serta pemahaman siswa untuk belajar Ekonomi dikarenakan kurang kreatifnya guru dalam mengajar. Selain itu, kurangnya media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang membuat rendahnya motivasi belajar juga pemahaman materi bagi siswa.

Berdasarkan pengalaman peneliti ketika melaksanakan magang di SMA Negeri 16 Bandung pada saat proses pembelajaran berlangsung, tingkat partisipasi peserta didik sangat beragam. Motivasi yang ditunjukkan peserta didik pada waktu pembelajaran Ekonomi yang tidak pada tempatnya yaitu siswa lebih suka ribut, berbicara dengan temannya daripada mendengarkan guru, bahkan ada siswa yang tidur pada waktu guru menerangkan sehingga kondisi pembelajaran di kelas kurang kondusif. Jadi dapat di simpulkan, dalam menyampaikan pelajaran Ekonomi khususnya dengan KD Jenis- Jenis Akun diperlukan media

pembelajaran yang mampu menjadikan peserta didik aktif serta lebih memahami dan mengerti mengenai materi yang telah disampaikan guru sebelumnya. Media pembelajaran Ekonomi ini berupa Gambar yang dapat disebut media Interaktif Pohon Pintar. Media Pembelajaran Interaktif Pohon Pintar ini berguna sebagai pengantar/perantara pesan guru kepada penerima pesan yaitu siswa. Media pembelajaran interaktif ini sangat diperlukan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, motivasi belajar serta keaktifan siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar.

Selain itu, melalui media pembelajaran interaktif pohon pintar ini memungkinkan peserta didik akan lebih tertarik dan mudah menerima materi yang dipelajari juga dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran pada taraf atau level Sekolah Menengah Atas (SMA) saat ini masih jarang digunakan. Pada media pembelajaran interaktif pohon pintar ini khususnya digunakan dalam mata pembelajaran Ekonomi Akuntansi yang bersifat seperti permainan yang dimana cara atau aturan mainnya adalah dengan membagi siswa/ peserta didik menjadi beberapa kelompok. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, juga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Adapun tujuan dari media pembelajaran yaitu :

Mempermudah proses belajar mengajar, meningkatkan efisiensi belajar mengajar, menjaga relevansi dengan tujuan belajar, membantu konsentrasi siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pohon pintar merupakan bagian dari metode pembelajaran di sekolah yang sangat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman materi yang telah dipelajari dalam mata pelajaran Ekonomi Akuntansi. Pembelajaran dengan media interaktif pohon pintar ini dapat lebih efektif, menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Sehingga bisa membantu meningkatkan motivasi juga pemahaman belajar siswa.

Selain daripada itu, guru juga harus bisa melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan suasana belajar yang berbeda dari sebelumnya, maksudnya suasana yang menimbulkan aura positif bagi peserta didik yang dapat merangsang pemahaman, keaktifan, juga menjadikan siswa pasif menjadi aktif. Selain itu, proses belajar menjadi lebih menarik.

Dari uraian sebelumnya maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pendidikan yang berhubungan dengan media pembelajaran, untuk itu penulis merumuskan judul “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF POHON PINTAR TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SMAN 16 BANDUNG PADA KELAS XI IPS 1 DALAM MATA PELAJARAN EKONOMI TAHUN AJARAN 2018- 2019”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi media dalam penyampaian materi pelajaran, sehingga siswa merasa jemu atau bosan yang menjadikan malas untuk memahami materi yang disampaikan.
2. Motivasi dan pemahaman belajar siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 16 Bandung masih rendah, sehingga memerlukan media sebagai perangsang motivasi juga pemahaman hasil belajar tersebut.

### **C. Rumusan Masalah**

#### Rumusan Masalah

- a. Bagaimana sintak atau langkah- langkah penggunaan media Pembelajaran Interaktif Pohon Pintar Pada Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 16 Bandung?
- b. Bagaimana keaktifan belajar siswa kelas XI IPS 1 pada Mata Pelajaran Ekonomi setelah menggunakan media Pohon Pintar?
- c. Seberapa besar pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Pohon Pintar terhadap keaktifan belajar siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 16 Bandung?

### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan pembatasan masalah di atas, maka tujuan penulisan adalah untuk mengetahui :

- a. Bagaimana sintak atau langkah- langkah penggunaan media pembelajaran interaktif pohon pintar pada materi jenis- jenis akuntansi di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 16 Bandung
- b. Bagaimana keaktifan belajar siswa kelas XI IPS 1 pada materi jenis- jenis akun pada mata pelajaran Ekonomi setelah menggunakan media interaktif pohon pintar.
- c. Berapa besar pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Pohon Pintar terhadap keaktifan belajar siswa pada Materi Jenis- Jenis Akun Mata Pelajaran Ekonomi kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 16 Bandung?

## **E. Manfaat Penelitian**

Hasil Penelitian diharapkan dapat bermanfaat, baik bagi lembaga pendidikan seperti sekolah, siswa dan juga guru atau tenaga pendidik. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

### **1. Secara Teoritis**

- a. Dapat menambah wawasan penulis, sebagai tambahan pengetahuan bagi siswa dan guru pendidikan ekonomi, mengenai media pembelajaran dalam keaktifan pembelajaran siswa.
- b. Sebagai bahan informasi untuk mengambil keputusan yang di perlukan dalam rangka mengefektifkan proses belajar mengajar agar partisipasi siswa dalam proses pembelajaran ekonomi meningkat.
- c. Untuk bahan referensi bagi pembaca.

### **2. Secara Praktis**

- a. Sebagai bahan masukan bagi lembaga-lembaga pendidikan, guru/pendidik agar lebih cenderung atau sering memanfaatkan media pembelajaran interaktif pohon pintar untuk meningkatkan pemahaman juga keaktifan belajar siswa, serta manfaat lainnya adalah sebagai bahan masukan atau batu loncatan bagi pengembang media pembelajaran.
- b. Bagi Siswa sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman juga keaktifan dalam proses belajar melalui pemanfaatan media pembelajaran, khususnya motivasi belajar pada mata pelajaran Ekonomi.
- c. Bagi Guru
  1. Sebagai bahan masukan bagi guru melakukan inovasi dalam mengajar Ekonomi khususnya.
  2. Dapat meningkatkan kualitas mengajar bagi guru mata pelajaran Ekonomi.

d. Bagi SMA Negeri 16 Bandung

Dengan mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap keaktifan belajar siswa maka diharapkan dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan dalam menyampaikan suatu materi yang akan disampaikan agar lebih efektif menggunakan media pembelajaran.

e. Bagi Universitas Pasundan

Dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan untuk penelitian selanjutnya hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pengetahuan tentang media pembelajaran yang berhubungan dengan keaktifan belajar siswa.

## **F. Definisi Operasional**

### **a. Media Pembelajaran**

Azhar (2011, hlm. 102) Mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Briggs (1977) dalam Rudi dan Cipi (2008: 6) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah “sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya”.

Syaful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2010:121) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Munadi (2008:7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Menurut Miarso (2004) berpendapat bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”. Media Pembelajaran Menurut Newby (2006)

Newby mendefinisikan bahwa media pembelajaran sebagai saluran dari komunikasi yang membawa pesan dengan tujuan yang berkaitan dengan pembelajaran yang dapat berupa cara atau alat lain yang dengannya informasi dapat disampaikan atau dialami siswa.

#### **b. Media Pembelajaran Interaktif Pohon Pintar**

Schramm (1977, hlm. 200) Media pembelajaran interaktif pohon pintar ini adalah media berupa gambar yang dimana di gunakan untuk mempermudah pemahaman siswa dalam suatu materi dengan cara mampu mengaktifkan siswa yang pasif dalam belajar menjadi aktif dalam belajar karena ada unsur permainan di dalamnya.

#### **c. Keaktifan Siswa**

Nana Sudjana, (2005, hlm. 202) Keaktifan siswa dapat dilihat dari keikutsertaan siswa dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam memecahkan masalah, bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah atau soal, serta menilai kemampuan diri sendiri dan hasil- hasil yang diperoleh.



#### **d. Belajar**

Pengertian Belajar Menurut Slameto (1995 : 2) yaitu :

Bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Secara sederhana dari pengertian belajar sebagaimana yang dikemukakan oleh pendapat di atas, dapat diambil suatu pemahaman tentang hakekat dari aktivitas belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri individu.

#### **e. Pendidikan Ekonomi**

Menurut H. Horne Pendidikan Ekonomi adalah ilmu yang mempelajari bagaimana manusia dan masyarakat memilih menggunakan uang atau tidak untuk memanfaatkan sumber daya produktif yang langka guna menghasilkan bermacam jenis pelatihan dan pengembangan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, karakter dan lain- lain.

### **G. Sistematika Skripsi**

#### **Bab 1 Pendahuluan**

Bagian ini memaparkan konteks penelitian yang dilakukan. Latar belakang dalam penelitian ini yaitu mengenai masalah pendidikan di Indonesia saat ini. Kemudian Identifikasi Masalah yang dibahas dalam skripsi ini yaitu mengenai kurangnya penggunaan media pembelajaran juga motivasi belajar siswa khususnya siswa kelas XI Ips di SMA Negeri 16 Bandung. Rumusan Masalah yang diteliti yaitu hanya membahas penerapan media pembelajaran pohon pintar terhadap keaktifan belajar siswa juga seberapa besar pengaruh penggunaan media tersebut dalam keaktifan siswa kelas XI Ips di SMA Negeri 16 Bandung. Kemudian Tujuan Penelitian untuk mengetahui sintak atau langkah- langkah penggunaan media pembelajaran itu juga mengetahui pengaruhnya terhadap keaktifan siswa. Manfaat Penelitian ini ada secara teoritis dan secara praktis, secara teoritis ini ditujukan kepada pembaca jika secara praktis ditujukan kepada orang- orang yang terkait didalamnya, seperti siswa, guru, universitas dan lain- lain. Definisi Operasional disini

membahas pengertian- pengertian mengenai inti permasalahan skripsi dilihat dari judul yang diambil dengan pengertian menurut para ahli. Sistematika Skripsi ini menjelaskan cara penulisan skripsi.

## **Bab II Kajian Teori, Kerangka Pemikiran dan Hipotesis**

Dalam bab ini membahas mengenai pengertian- pengertian menurut para ahli, mulai dari pengertian Belajar yang dikemukakan oleh Slameto, media pembelajaran yang dijelaskan oleh Muhamad Ali, Media pembelajaran interaktif pohon pintar oleh Schrahman, Keaktifan menurut Sardiman, Pengertian pendidikan Ekonomi oleh Samuelson, Pembelajaran Ekonomi oleh Arikunto. Setelah pengertian itu ditemukan lalu dibuat kesimpulan dari pengertian- pengertian tersebut. Kemudian Hasil Penelitian terdahulu, ini membahas penelitian sebelum menggunakan media pembelajaran dan bagaimana kira- kira dampak yang akan dirasakan jika digunakan atau diterapkannya media pembelajaran tersebut. Kerangka Pemikiran ini membahas tentang penggunaan media pembelajaran yang digunakan apakah membantu atau tidak dalam pembelajaran di kelas XI Ips 1 SMA Negeri 16 Bandung. Asumsi dan Hipotesis disini membahas bagaimana keadaan penggunaan media pembelajaran di SMA Negeri 16 Bandung apakah sudah benar belajar menggunakan media pembelajaran atau tidak.

## **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 :

Metode Penelitian yaitu menggunakan metode penelitian apa yang kita gunakan dalam skripsi ini, Desain Penelitian yaitu bagaimana cara menggunakan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan cara membentuk siswa menjadi beberapa kelompok lalu membuat permainan mengenai media pembelajaran yang akan digunakan, Subjek dan Objek Penelitian disini ditujukan kepada siswa yang menjadi faktor utama dalam penelitian ini juga objek yang digunakan yaitu media pembelajaran interaktif pohon pintar, Pengumpulan data dan instrumen

penelitian dengan menggunakan tes terlebih dahulu lalu menggunakan permainan. Teknik Analisis data menguji normal atau tidaknya sebaran data penelitian. Prosedur Penelitian adanya tahap pra eksperimen dan tahap eksperimen.

#### **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.

#### **Bab V Simpulan dan Saran**

Simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.

#### **Daftar Pustaka**

Daftar Pustaka peneliti ambil sebagian dari sumber Internet, Jurnal Penelitian, juga buku- buku yang berkaitan dengan judul yang diteliti, salah satu buku tersebut yaitu Buku Slameto. 2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cinta.