

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seperti yang kita ketahui perkembangan zaman mempengaruhi beragam bidang tak ketinggalan pula dibidang pendidikan. Pendidikan merupakan suatu terobosan yang efektif untuk mencetak generasi yang terampil, berbakat, dan berkemampuan disemua bidangnya. Disinalah pendidikan harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif agar motivasi peserta didik terbangun dengan baik. Dan pada dasarnya pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia. Pendidikan juga memiliki fungsi yang perlu diperhatikan. Fungsi tersebut dapat dilihat pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sebagai pengelola pendidikan, pemerintah juga ikut andil dalam mengembangkan kurikulum. Dari sinilah letak perubahan paradigma dari pendekatan guru terpusat menjadi siswa terpusat, karena pada saat ini siswa dibiasakan untuk berperan aktif dari mulai mengamati, menanya, menalar, mencoba, sampai mengkomunikasikan. Mengingat proses pembelajaran megalami perubahan, maka sistem penilaian yang digunakan juga ikut mengalami perubahan dari semula melakukan penilaian melalui tes mengukur kompetensi pengetahuan berdasarkan hasil saja menuju sistem penilaian otentik yaitu dengan mengukur kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan berdasarkan proses dan hasil.

Menurut Wasty, dalam skripsi Setyowati (2007, hlm. 1) “pengenalan seseorang terhadap hasil atau kemajuan belajarnya adalah penting, karena dengan mengetahui hasil-hasil yang sudah dicapai maka siswa akan lebih

berusaha meningkatkan hasil belajarnya. Sehingga dengan demikian peningkatan hasil belajar dapat lebih optimal karena siswa tersebut merasa termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar yang telah diraih sebelumnya”. Dari penjelasan tersebut dengan demikian guru haruslah mengukur kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan untuk mendapatkan penilaian otentik siswa, sehingga diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar yang diharapkan biasanya berupa prestasi belajar yang baik dan optimal. Namun dalam pencapaiannya hasil belajar yang baik masih saja terkendala serta prestasi yang didapat belum tercapai secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pretest di kelas X Akuntansi 1 memperoleh hasil 61,1 atau 56% siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran Ekonomi dan Bisnis. Dimana nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Dari informasi tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa nilai rata-rata kelas X Akuntansi 1 lebih rendah dibandingkan KKM yang telah ditetapkan. Dalam peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya yaitu media untuk keperluan belajar.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran berbagai upaya pun dilakukan dengan beragam cara yang biasanya membuat seseorang tertarik dengan hal-hal yang baru dilihatnya. Seperti di era teknologi ssekarang ini pembelajaran bisa dibuat menjadi lebih menarik, yakni dengan menggunakan media pembelajaran sehingga diharapkan siswa menjadi tertarik serta menjadikan kualitas belajar yang optimal.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk maupun sarana penyampaian informasi yang dipakai atau dibuat sesuai dengan teori pembelajarannya, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan dapat dikendalikan. Dengan demikian media pembelajaran diharapkan mampu menambah perhatian siswa saat proses kegiatan belajar. Adapun media pembelajaran yang digunakan di sekolah SMK Pahlawan Toha

yaitu media buku pelajaran dan media papan tulis. Namun pada umumnya para guru hanya menggunakan media pembelajaran yaitu media papan tulis, sehingga pengaruh yang terjadi yaitu penyampaian materi pembelajaran yang diberikan belum semuanya dimengerti oleh peserta didik atau hasil belajar masih belum tercapai sepenuhnya. Hal tersebut disebabkan karena proses pembelajaran yang masih menggunakan metode satu arah yang berpusat kepada guru dan pemilihan media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik masih kurang menarik perhatian.

Dengan berkembang pesatnya arus teknologi di masyarakat maka tidak ada salahnya bila dalam proses pembelajaran diperlukan media untuk menyampaikan informasi materi pelajaran, salah satu contohnya pengembangan media pendidikan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis komputer dan penggunaan multimedia proyektor dengan menggunakan *software Microsoft PowerPoint*.

Microsoft PowerPoint merupakan salah satu program dari *Microsoft Office* yang sepaket dengan *Microsoft Access*, *Microsoft Word*, *Microsoft Excel* dan lain sebagainya. *Microsoft PowerPoint* ini digunakan untuk membuat *slide* atau presentasi yang menarik dengan dukungan efek objek animasi, objek teks, grafik, video, suara dan objek-objek lain seperti halnya *software* pengolah presentasi, serta diharapkan meningkatkan keberhasilan pembelajaran peserta didik dalam memahami pelajaran. *Microsoft PowerPoint* juga memudahkan guru dalam menyampaikan penjelasannya isi materi pelajaran kepada peserta didik agar proses pembelajaran yang efektif dan efisien dapat tercapai. Diketahui juga, penggunaan media pembelajaran presentasi menggunakan *Microsoft PowerPoint* di SMK Pahlawan Toha pada mata pelajaran ekonomi dan bisnis masih kurang terlaksana karena masih kurangnya guru yang menggunakan media pembelajaran tersebut. Dalam hal ini, guru lebih memilih menggunakan media papan tulis dan buku bacaan materi pelajaran, sehingga pemakaian media pembelajaran menjadi kurang kreatif dan proses pembelajaran kurang maksimal, perhatian peserta didik berkurang ditimbulkan dari metode pembelajaran yang diberikan terkesan monoton, penggunaan waktu yang cukup lama mengakibatkan kebosanan bagi peserta didik, peserta

didik juga kurang dapat diperhatikan karena guru sibuk menjelaskan materi dan hasil belajar pun belum tercapai sepenuhnya.

Berdasarkan dari uraian latar belakang tersebut maka penulis merancang penelitian “**Media pembelajaran dengan *PowerPoint* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi dan Bisnis**”. (Studi Kasus pada Kelas X Akuntansi 1 & Kelas X Akuntansi 2 di SMK Pahlawan Toha Bandung).

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurang maksimalnya proses pembelajaran karena para guru masih menggunakan media papan tulis dan buku pelajaran.
2. Guru kurang kreatif dalam penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Kurangnya perhatian peserta didik terhadap metode pembelajaran yang terkesan monoton.
4. Peserta didik merasa cepat bosan karena guru cenderung memakai pendekatan pembelajaran dengan cara satu arah yang berpusat pada guru saja
5. Belum optimalnya penggunaan media *PowerPoint* dalam kegiatan belajar mengajar.

C. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penyusunan penelitian ini penulis membatasi masalah yang dibahas pada beberapa pembatasan masalah, antara lain:

- a. Objek penelitian adalah siswa kelas X Akuntansi 1 dan kelas X Akuntansi 2 di SMK Pahlawan Toha Bandung semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.
- b. Media yang diberikan merupakan media presentasi menggunakan *Microsoft PowerPoint* dengan bantuan *slide*.

- c. Pembahasan materi ajar pada mata pelajaran Ekonomi dan Bisnis dengan pokok bahasan Model, Pelaku Ekonomi, Perilaku Konsumen dan Produsen dalam kegiatan Ekonomi di kelas X Akuntansi.
- d. Hasil belajar dibatasi pada hasil pembelajaran masalah ekonomi pada mata pelajaran Ekonomi dan Bisnis meliputi hasil kompetensi pengetahuan.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dan bisnis kelas X Akuntansi 1 sebelum menggunakan media pembelajaran dengan *PowerPoint* di SMK Pahlawan Toha Bandung?
- b. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dan bisnis kelas X Akuntansi 1 setelah menggunakan media pembelajaran dengan *PowerPoint* di SMK Pahlawan Toha Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dan bisnis di kelas X Akuntansi 1 sebelum menggunakan media pembelajaran dengan *PowerPoint* di SMK Pahlawan Toha Bandung.
2. Mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dan bisnis di kelas X Akuntansi 1 setelah menggunakan media pembelajaran dengan *PowerPoint* di SMK Pahlawan Toha Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan agar penelitian ini mampu memberikan manfaat sebagai berikut ini:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih bagi khasanah ilmu pengetahuan dan memberi masukan positif khususnya pada disiplin ilmu pendidikan ekonomi dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada serta memberikan gambaran mengenai penggunaan media pembelajaran dengan power point terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Memberi masukan sekaligus bahan kajian bagi sekolah untuk lebih meningkatkan dan mengembangkan usaha-usaha pendidikan, khususnya melalui penggunaan media pembelajaran yang baik.

b. Bagi Guru dan Calon Guru

- 1) Dapat memberikan rujukan khusus untuk guru mata pelajaran kewirausahaan, guna dapat membantu dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran sesuai pada kebutuhan dan arah pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Dapat dijadikan referensi dan tambahan asupan pengetahuan tentang media pembelajaran khususnya untuk meningkatkan hasil belajar.

c. Bagi Siswa

Memberikan bantuan berupa wawasan mengenai media pembelajaran serta pengaruhnya terhadap hasil belajar agar kelak menjadi bekal pembelajaran untuk siswa dalam melaksanakan kewajiban belajar guna mampu meningkatkan kompetensi belajar.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi pemahaman yang berbeda tentang variabel-variabel yang digunakan dan juga untuk memudahkan penelitian dalam menjelaskan apa yang sedang dibicarakan, sehingga dapat bekerja lebih terarah, maka beberapa variabel-variabel perlu didefinisikan secara operasional. Variabel-variabel tersebut adalah:

1. Media Pembelajaran

Miarso dalam buku Suryani (2018, hlm. 3-4) menjelaskan bahwa “Pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali”.

2. Microsoft Office PowerPoint

Menurut Arsyad (2016, hlm. 65), mengemukakan bahwa “*Microsoft PowerPoint* adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan mudah. *Microsoft PowerPoint* akan membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena *Microsoft Powerpoint* akan membantu dalam pembuatan *slide, outline* presentasi, menampilkan *slide* yang dinamis, termasuk *clip art* yang menarik, yang mudah ditampilkan di layer monitor komputer. Manfaat program *PowerPoint* di antaranya adalah: 1. Materi pembelajaran akan menjadi lebih menarik, 2. Penyampaian pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, 3. Materi pembelajaran disampaikan secara utuh, ringkas, dan cepat melalui pointer-pointer materi.

3. Hasil Belajar

Winkel dalam Purwanto (2016, hlm. 45) mendefinisikan “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor”.

Dengan demikian dari beberapa definisi yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diketahui bahwa penelitian ini bermaksud untuk mengetahui sejauhmana penggunaan media pembelajaran dengan *Powerpoint* saat berlangsungnya proses belajar mengajar serta seberapa besar pengaruhnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

1. Bab I pendahuluan

Pendahuluan bermaksud mengantar pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah. Esesnsi dari bagian pendahuluan adalah pernyataan tentang maslah penelitian bagian pendahuluan skripsi berisi hal-hal sebagai berikut:

a. Latar Belakang Masalah

Bagian ini memaparkan konseks penelitian yang dilakukan. Peneliti harus dapat memberikan 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 konse 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 teoritis, yakni manfaat hasil penelitian terhadap pengembangan dan kejelasan ilmu atau teori pada satu bidang ilmu.
- 2) Manfaat empiris, yakni manfaat hasil penelitian untuk para pengguna ilmu/teori dalam satu bidang ilmu.

f. Definisi operasional

Definisi operasional mengutamakan pembatasan dari istilah-istilah yang diberlakukan dalam penelitian sehingga tercipta makna tunggal terhadap pemahaman permasalahan dan menyimpulkan 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 yang lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi.

2. Bab II kajian teori dan kerangka pemikiran

Kajian teori berisi deskriptif teoritis 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 media pembelajaran dengan *PowerPoint* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dan bisnis di SMK Pahlawan Toha Bandung (Studi Kasus pada Kelas X Akuntansi 1 dan Kelas X Akuntansi 2 Tahun ajaran 2019/2020) maka kejian teoritisnya sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran

Pengertian Media Pembelajaran

Tujuan Media Pembelajaran

Fungsi Media Pembelajaran

Manfaat Media Pembelajaran

Jenis-jenis Media Pembelajaran

Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

b. PowerPoint

Pengertian PowerPoint

Keunggulan Microsoft PowerPoint

Kekurangan Microsoft PowerPoint

Membuat Slide Presentasi PowerPoint Yang Baik Dan Menarik

c. Hasil Belajar

Pengertian Hasil Belajar

Tujuan Pendidikan dan Hasil Belajar

Domain Hasil Belajar

Taksonomi Hasil Belajar Kognitif

Taksonomi Hasil Belajar Afektif

Taksonomi hasil belajar psikomotorik

3. 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 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.

4. 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.

5. Bab V simpulan dan saran

Simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian, kemudian saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah di lapangan atau follow up dari hasil penelitian.