

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dan kehidupan merupakan dua sisi yang tidak dapat dipisahkan sejak zaman dahulu. Dalam bentuk yang sederhana dan dengan proses yang sederhana pula para orangtua mewariskan dan ilmu kemampuannya dengan generasi yang berikutnya. Pendidikan dan kecakapan hidup telah mereka jalankan demi berlangsung suku dan bangsa mereka. Dengan demikian di era modern saat ini pendidikan memegang peran penting untuk menciptakan manusia yang unggul, yang menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, memiliki kecakapan dan kompetensi dalam persaingan global bangsa yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang akan menguasai dunia, mereka bisa menguasai berbagai aspek, baik dalam bidang ekonomi, politik, maupun SDA dalam sebuah bangsa karena mereka bisa dan mampu menguasai teknologi untuk mengolahnya.

Menurut undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Kemendikbud, 2013),

“Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memilih kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, dan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara”.

Pendidikan merupakan sektor yang sangat menentukan kualitas suatu bangsa. Dunia pendidikan menuntut untuk dilakukannya inovasi dan kreativitas yang dapat mendukung peningkatan mutu pendidikan. Perkembangan teknologi sejalan dengan peningkatan mutu pendidikan yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah RI Nomor 32 tahun 2013 perubahan atas Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 pada bab 4 tentang Standar Nasional Pendidikan mengenai standar proses, menyatakan bahwa Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif,

inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Seperti yang tertuang dalam peraturan pemerintah RI No.32 Tahun 2013 diatas bahwasannya proses pembelajaran diselenggarakan secara aktif, menyenangkan, dsb. Namun dalam faktanya ketika saya observasi disekolah Penggunaan media pembelajaran saat ini yang sering diterapkan oleh guru pada saat mengajar cenderung menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang digunakan pun masih seperti buku dan papantulis saja jarang sekali menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Bahkan ada juga guru yang dalam proses pembelajarannya tidak sama sekali menggunakan alat peraga yang sifatnya dapat membangkitkan minat belajar pesertadidik dengan berbagai alasan. Adanya hal tersebut dapat menjadi pengaruh bagi pesertadidik dalam belajar sehingga pesertadidik merasa jenuh, bosan dengan media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi tidak bervariasi sehingga peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran. Dilihat dari permasalahan diatas menunjukkan bahwa peraturan pendidikan yang diselenggarakan oleh pemerintah tidak berjalan efektif. Seperti yang dikatakan oleh Arsyad (dalam Elpira, 2015 hlm.95) mengatakan bahwa “untuk memperoleh hasil belajar dapat dipengaruhi oleh pandangan indera sekitar 75% melalui inderapendengaran 13% dan dengan 12% dari indera lainnya”.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Imam, dkk (2019, hlm.23) menelaskan tentang implementasi pembelajaran di abad 21 sebagai berikut: Guru dituntut untuk mampu mengoperasikan teknologi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah, mempercepat, memperindah sehingga mampu meningkatkan minat belajar bagi pesertadidik.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hutabarat, dkk yang berjudul “Efektifitas multimedia interaktif berbasis Powerpoint untuk meningkatkan minat belajar siswa” menunjukkan bahwa terdapat perubahan minat belajar pada pesertadididan efektifitas penggunaan multimedia berbasis *powerpoint* mengalami perubahan yang signifikan.

Menurut Gowasa, dkk (2019. Hlm:21) mengatakan bahwa “Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep materi bila dibandingkan dengan menggunakan media lain (charta, tor so, dan model). Selain itu pembuatan suatu program multimedia sangat fleksibel, sehingga guru dapat berkreasi atau dapat juga mencari sumber-sumber media belajar yang semakin lengkap tersedia” Dengan menggunakan multimedia pembelajaran dapat berjalan efektif sehingga pembelajaran juga akan menjadi lebih nyata.

Terkait dengan permasalahan diatas bahwa kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dan setelah mengkaji beberapa alternatif pemecahan masalah, maka peneliti ingin meneliti media pembelajaran powerpoint sebagai minat belajar peserta didik. Penelitian Fajar Wahyunuhari yang berjudul “pemanfaatan media pembelajran dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar Negeri se-kecamatan Tepus kabupaten gunung kidul” berdasarkan penelitian tersebut, hasil penelitian dapat disimpul kan bahwa awal pembelajaran sebelum memanfaatkan media peserta didik dalam kategori kurang sekali yaitu di angka 9,52%. Setelah dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran media semakin meningkat menjadi 9,52%. Hingga mencapai 57,14% dimana yang di kategorikan baik. Hal ini menunjukkan bahwa manfaat media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran.

Menurut Elpira (2015, hlm: 95) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif”. Dalam hal ini media pembelajaran adalah sebagai salah satu pendukung yang efektif dalam proses pembelajaran selain daripada itu juga media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan dengan singkat dan jelas serta membantu pesertadidikuntuk mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

Sejalan dengan pendapat Laila (2016, hlm:247). “bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu keefektifan dalam pembelajaran. Selain daripada itu juga penggunaan media pada saat pembelajaran dapat membangkitkan minat belajar pesertadidikdan dapat memotivasi pesertadidikdalam belajar serta dapat memudahkan pesertadidikdalam memahami materi yang dipelajari”. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Elpira (2015) yang berjudul “pengaruh penggunaan media powerpoint terhadap minat belajar dan hasil belajar IPA pesertadidikSD kelas IV” dalam hasil penelitiannya membuktikan bawa peran media belajar *powerpoint* memberikan pengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitiannya dapat disimpulkan bahwa sebelum pembelajaran menggunakan media belajar *powerpoint* minat belajar peserta didik berada di posisi 99,84 ketika setelah menggunakan media pembelajaran *powerpoint* adanya perubahan atau peningkatan yang signifikan menjadi 113,961. Sedangkan pengaruh penggunaan media *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta sebelum menggunakan media pembelajaran *powerpoint* berada pada posisi 99,84. ketika sudah menggunakan media *powerpoint* ada peningkatan sehingga berubah menjadi 113,61. Hal ini dapat diartikan bahwa media *powerpoint* dapat memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran dengan alat teknologi di jaman sekarang ini sangat lah banyak untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajarn dimulai dari media cetak, elektronik diantaranya dengan menggunakan media *powerpoint*. Menurut Misbahudin, dkk (2018, hlm. 44) bahwa “Microsoft Office Powerpoint merupakan program aplikasi kantor bertipe slide show (lembar kerja yang merupakan kaca objek bergantian) yang digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin ditunjukkan pada orang lain”. Dalam peranannya media *powerpint* memiliki kelebihan dan kekurangannya. Menurut Daryanto (2016, hlm.182), Powerpoint memiliki berbagai kelebihan, diantaranya: :1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi 2) Animasi teks maupun animasi gambar atau foto, 3) Lebih merangsang anak untuk

mengetahui informasi tentang bahan ajar, 4) Pesan informasi secara visual mudah untuk dipahami peserta didik, 5) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan, 6) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang, 7) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD/Disket/ Flashdisk), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana. Menurut Hujair AH. Sanaky (2009, hlm.136) powerpoint juga memiliki kekurangan, diantaranya adalah : 1) Pengadaan alat mahal dan tidak semua sekolah memiliki, 2) Memerlukan perangkat keras (komputer) dan LCD untuk memproyeksikan pesan, 3) Memerlukan persiapan yang matang, 4) Diperlukan ketrampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya, 5) Menuntut ketrampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik pada desain program komputer power point sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan, 6) Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki ketrampilan menggunakan, memerlukan operator atau pembantu khusus.

Dalam penggunaan alat teknologi ini khususnya media Powerpoint dapat mempengaruhi peserta didik dalam proses pembelajaran diantaranya : (1) dapat menstimulus peserta didik untuk belajar (2) memotivasi siswa, (3) membantu peserta didik untuk memahami materi, (4) untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, dsb.

Media Powerpoint juga tidak hanya untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran, akan tetapi dengan menggunakan media Powerpoint dapat membantu guru untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan media pada proses pembelajaran itu sangat penting karena fungsi media dalam kegiatan tersebut, selain sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Misbahudin, dkk pada Tahun 2018 yang berjudul “efektifitas penggunaan Powerpoint sebagai media pembelajaran” dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Powerpoint dalam pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan peserta didik menjadi konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran yaitu pada pertemuan kedua, ketiga, dan

keempat lebih besar dibandingkan dengan pertemuan pertama yang tidak menggunakan media Powerpoint sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ditemukan di atas, maka penulis perlu mengadakan penelitian mengenai upaya meningkatkan minat belajar peserta didik, Penelitian yang akan di lakukan berjudul: “Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Powerpoint”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, untuk memudahkan dalam penelitian maka permasalahan dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran *Powerpoint* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik ?
2. Bagaimana Efektivitas Penggunaan Media *Powerpoint* Dalam Pembelajaran ?
3. Bagaimana Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar ?

C. Tujuan

1. Untuk mengetahui Apakah media pembelajaran pembelajaran *PowerPoint* berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *powerpoint* dalam pembelajaran.
3. Untuk mengetahui minat belajar peserta didik terhadap hasil belajar.

D. Manfaat Penelitian

Sebagai salah satu penelitian studi literatur, peneliti diharap memberikan dua manfaat sekaligus, baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis yaitu untuk menambah referensi pustaka mengenai media pembelajaran berbasis *powerpoint* terhadap minat belajar siswa.

2. Manfaat praktis

Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bukan hanya bagi peneliti melainkan bagi pembaca, mahasiswa keguruan, serta guru. Penelitian yang dilakukan bertujuan agar pembaca atau mahasiswa keguruan dapat memiliki suatu referensi pengetahuan tentang bagaimana cara agar pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik sehingga menimbulkan minat belajar peserta didik khususnya menggunakan media pembelajaran powerpoint seperti berikut :

a. Bagi pembaca

1. Bisa menjadi bahan pembuktian bahwa media pembelajaran merupakan media pembelajaran yang dapat menjadi pengaruh minat belajar siswa
2. Sebagai pembuktian bahwa Media pembelajaran merupakan suatu hal terpenting dalam proses pembelajaran.

b. Bagi guru

1. Diharapkan bisa menjadi salah satu media yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga dapat menjadi pengaruh minat belajar peserta didik dalam belajar.
2. Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi
3. Dapat membantu memudahkan peserta didik dalam memahami materi
4. Dapat menimbulkan minat belajar peserta didik

c. Bagi penulis

1. Sebagai bahan penelitian selanjutnya

E. Definisi Variabel

Agar menghindari terjadinya salah pengertian pada istilah-istilah yang terdapat dalam variabel penelitian ini, maka istilah-istilah kemudian didefinisikan sebagai berikut:

1. Minat belajar

Menurut Crow and Crow (dlm. Fadillah ahmad, 2016 hlm:116) “minat berhubungan dengan gaya yang mendorong seseorang yang menghadapi atau

berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri”.

Dapat disimpulkan bahwa minat adalah segala sesuatu yang dikerjakan tanpa adanya paksaan dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan.

2. Medi pembelajaran Powerpoint

Menurut Yevie evania, dkk (2018, hlm. 5) “media power point merupakan salah satu alat dalam proses pembelajaran, yang disampaikan kepada peserta didik berbentuk tampilan slide dengan berbagai animasi yang membuat anak senang dalam belajar sehingga tujuan dapat tercapai”.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran powerpoint adalah alat penyampaian pesan dengan tampilan slide yang didalamnya disertai dengan berbagai animasi yang dapat menimbulkan rasa minat belajar siswa.

F. Landasan Teori

1. Hakikat Belajar dan pembelajaran

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif. Belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan siswa.

Dalam kegiatan belajar dan mengajar, peserta didik adalah subjek dan objek dari kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, makna dari proses pengajaran adalah kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pengajaran.

2. Pengertian belajar dan pembelajaran

a) Belajar

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilandasi oleh usaha sadar. Belajar merujuk kepada keaktifn seseorang untuk melakukan sesuatu dengan mental yang maykinkan terjadinya perubahan pada diri seseorang. Kegiatan belajar juga dimaknai dengan proses interaksinya individu dengan lingkungannya. Lingkunan yang dimaksud adalah suatu faktor yang dapat memperoleh suatu

perubahan pada diri seseorang melalui pengalaman-pengalaman yang ada disekitar individu seseorang itu sendiri sehingga menimbulkan interaksi itu sendiri.

Terdapat beberapa tokoh psikologi yang memiliki persepsi hakikat belajar dan proses perubahan hasil belajar berikut ini beberapa kelompok teori yang memiliki pandangan khusus untuk belajar

- 1) Behaviorisme, yaitu teori ini menekankan pada apa yang dilihat, dan tingkah laku untuk memperhatikan apa yang terjadi.
- 2) Kognitivisme, teori ini memandang bahwa belajar itu sebagai perubahan persepsi dan pemahaman..
- 3) Teori belajar psikologi sosial, menurut teori ini belajar harus melalui proses interaksi bukan lah proses yang terjadi menyendiri.
- 4) Teori belajar Gagne, untuk memperoleh tujuan pembelajaran dan memperlancar proses pembelajaran maka kondisi internal dan eksternal peserta didik yang secara sengaja diatur oleh pendidik.

Menurut Susanto Ahmad, (2013 hlm.1) "Belajar dimaknai dengan sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam, pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku". Menurut Pane Aprida (2017, hlm 337) adalah "proses perubahan tingkah laku dan perubahan pemahaman, yang pada mulanya seorang anak tidak dibekali dengan potensi fitrah, kemudian dengan terjadinya proses belajar maka seorang anak berubah tingkah laku dan pemahamannya semakin bertambah".

Sejalan dengan pendapat Hermawan Asep (2014, hlm.90-91) Belajar adalah "Suatu proses mental yang mengarah pada suatu penguasaan pengetahuan, kecakapan, kebiasaan atau sikap yang semuanya diperoleh, disimpan dan dilaksanakan sehingga menimbulkan tingkah laku yang progresif dan adaptif". Sjukur (2012. Hlm:372) mengatakan "Belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah".

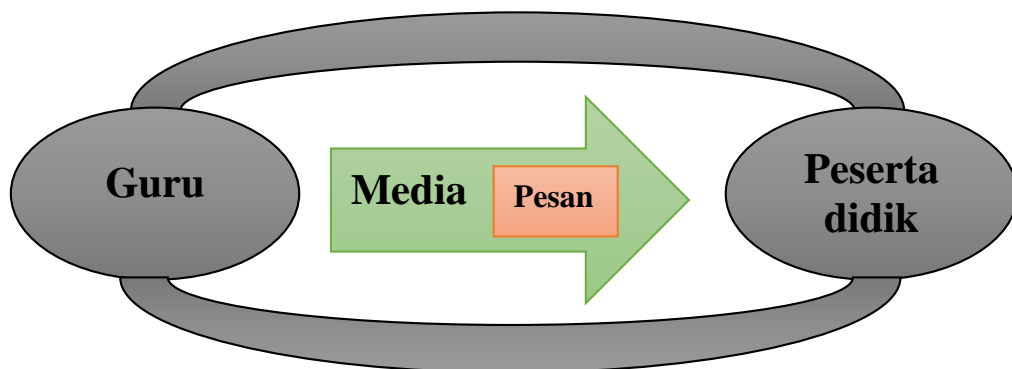
Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku maupun kebiasaan seseorang untuk berubah menjadi lebih baik.

Dari beberapa yang sudah dijabarkan diatas terkait dengan teori behaviorisme, kognitivisme, Teori belajar psikologi sosial, dan teori gagne dapat dikerucutkan bahwasannya belajar merupakan perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik yang tidak dibekali dengan potensi fitrah, dengan ditambahkan dengan proses belajar maka seseorang akan berubah lebih baik dari mlai perubahan tingkah laku, dalam berfikir maupun dalam berpengalamannya.

b) Pembelajaran

Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Jika ditinjau dari perpektif komunikasi, pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media; salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah pesertadidikatau juga guru.

Secara sederhana pembelajaran sebagai proses komunikasi tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.
Hubungan antara pesan dan media

Pesan berupa isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain kedalam media dalam bentuk-bentuk simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan atau tertulis) maupun simbol

non verbal atau visual. Selanjutnya penerima pesan (bisa pesertadidikatau guru) menafsirkan simbol-simbol komunikasi tersebut sehingga diperoleh pesan.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu system yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran merupakan usahan pendidik untuk mewujudkan terjadinya proses pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan pembentukan sikap dan kepercayaan, peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang memfasilitasi pesert didik agar dapat belajar menjadi lebih baik.

Menurt Hanafy (2017, hlm.77) “Pembelajaran merupakan aktivitas yang berproses melalui tahapan tanpa rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi, dimaknai sebagai interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar salam suatu lingkungan belajar”. pembelajaran menurut Suardi (2018, hlm. 7) “Merupakan bantuan yang diberikan pendidiknya agar dapat terjadinya perolehan ilmu dan penguasaan, pengetahuan, kemahiran, dan ketabiasaan serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik”.

c) Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar

Menurut Djaali (2008:1010), ada banyak faktor yang mempengaruhi belajar antara lain:

- 1) Motivasi
- 2) Sikap
- 3) Minat
- 4) Kebiasaan belajar

5) Konsep diri

Menurut Mustaqim dan Abdul Wahib (2003:63-67), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar antara lain:

- 1) Kemauan pembawaan.
- 2) Kondisi fisik orang yang belajar.
- 3) Kondisi psikis anak.
- 4) Kemauan belajar.
- 5) Sikap terhadap guru, mata pelajaran dan pengertian mereka mengenai kemajuan mereka sendiri.
- 6) Bimbingan.
- 7) Ulangan.

Tohirin (2006:127) membagi faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi dua aspek, yakni:

1) Aspek Fisiologis

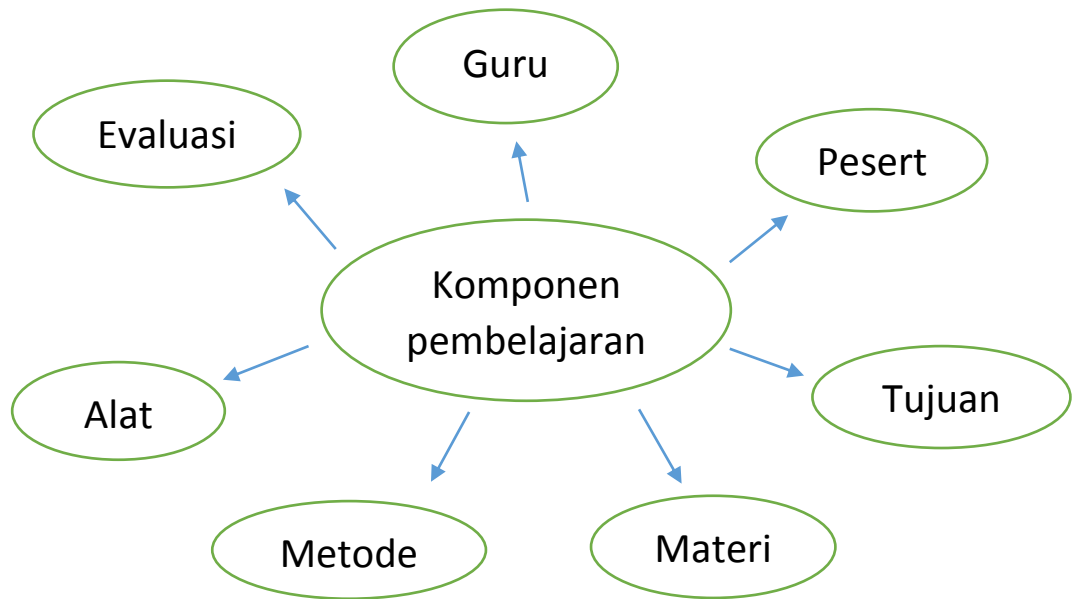
Aspek fisiologis meliputi keadaan atau kondisi umum jasmani seseorang. Berkaitan dengan ini, kondisi organorgan khusus seperti tingkat kesehatan pendengaran, penglihatan juga sangat mempengaruhi peserta didik dalam menyerap informasi atau pelajaran.

2) Aspek Psikologis

Aspek psikologis meliputi tingkat kecerdasan/ intelegensi, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, motivasi, perhatian, kematangan dan kesiapan.

d. Komponen-komponen Pembelajaran

Belajar merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan, maka dari itu belajar bisa dikatakan sebagai suatu sistem yang dimana proses pembelajaran merupakan proses membelajarkan peserta didik. Sebagai suatu sistem, pembelajaran memiliki beberapa komponen yang dimana dari beberapa komponen tersebut saling berhubungan satu dengan lainnya. Untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tersebut lah peran guru dapat memanfaatkannya dalam proses pembelajarannya.



Gambar 2.

Komponen Pembelajaran

1) Guru dan Pesertadidik

Di dalam UU. RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, Bab IV Pasal 29 ayat 1 disebutkan bahwa pendidik merupakan tenaga professional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, memiliki hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama pada pendidik di Perguruan Tinggi.

Guru adalah pelaku utama yang merencanakan, mengarahkan, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang terdapat dalam upaya memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada peserta didik di sekolah. Seorang guru haruslah memiliki kemampuan dalam mengajar, membimbing dan membina peserta didiknya dalam kegiatan pembelajaran.

2) Tujuan

Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan, maka guru memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar. Apabila tujuan pembelajaran sudah jelas dan tegas, maka langkah dan kegiatan pembelajaran

akan lebih terarah. Tujuan dalam pembelajaran yang telah dirumuskan hendaknya disesuaikan dengan ketersediaan waktu, sarana prasarana dan kesiapan peserta didik. Sehubungan dengan hal itu, maka seluruh kegiatan guru dan peserta didik harus diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah diharapkan.

Tujuan merupakan komponen yang dapat mempengaruhi komponen pengajaran lainnya, seperti bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat, sumber dan alat evaluasi. Oleh Karena itu, maka seorang guru tidak dapat mengabaikan masalah perumusan tujuan pembelajaran apabila hendak memprogramkan pengajarannya.

Jika dilihat dari sisi ruang lingkupnya, tujuan pembelajaran dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

- a) Tujuan yang dirumuskan secara spesifik oleh guru yang bertolak dari materi pelajaran yang akan disampaikan
 - b) Tujuan Pembelajaran Umum, yaitu tujuan pembelajaran yang sudah tercantum dalam garis-garis besar pedoman pengajaran yang dituangkan dalam rencana pengajaran yang disiapkan oleh guru. Tujuan khusus yang dirumuskan oleh seorang guru harus memenuhi syarat-syarat, yaitu:
 - (1) Secara spesifik menyatakan perilaku yang akan dicapai
 - (2) Membatasi dalam keadaan mana pengetahuan perilaku diharapkan dapat terjadi (kondisi perubahan perilaku)
 - (3) Secara spesifik menyatakan criteria perubahan perilaku dalam arti menggambarkan standar minimal perilaku yang dapat diterima sebagai hasil yang dicapai
- 3) Materi

Materi pembelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa adanya materi pembelajaran proses belajar mengajar tidak akan berjalan. Oleh karena itu, guru yang akan mengajar pasti memiliki dan menguasai materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Materi pelajaran merupakan satu sumber belajar bagi siswa. Materi yang disebut sebagai sumber belajar ini adalah sesuatu yang membawa pesan untuk

tujuan pembelajaran. Suharsimi Arikunto memandang bahwa materi pelajaran merupakan unsure inti yang ada di dalam kegiatan belajar mengajar, karena bahan pelajaran itulah yang diupayakan untuk dikuasai oleh siswa. Maka, seorang guru ataupun pengembang kurikulum seharusnya tidak boleh lupa harus memikirkan sejauh mana bahan-bahan yang topiknya tertera yang berhubungan dengan kebutuhan pesertadidik pada usia tertentu dan dalam lingkungan tertentu pula.

Materi pembelajaran juga perlu dipilih dengan tepat agar dapat membantu pesertadidik untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Pada hakikatnya, jenis materi pembelajaran memerlukan strategi, media dan cara evaluasi yang berbeda-beda. Ruang lingkup dan kedalaman materi pembelajaran sangat perlu diperhatikan agar sesuai dengan tingkat kompetensinya. Urutan materi pembelajaran perlu diperhatikan agar pembelajaran menjadi terarah. Adapun cara mengajarkan/ menyampaikan materi pembelajaran juga perlu dipilih secara tepat agar tidak salah mengajarkannya.

Karena itu, lebih baik menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan perkembangan siswa. Dengan demikian, materi pembelajaran merupakan komponen yang tidak bias diabaikan dalam pembelajaran, sebab materi adalah inti dari proses belajar mengajar yang disampaikan kepada siswa.

4) Metode

Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran dengan teknik adalah dua hal yang berbeda. Metode pembelajaran lebih bersifat procedural, yaitu berisi tahapantahapan tertentu, sedangkan teknik adalah cara yang digunakan dan bersifat implementatif. Dengan kata lain, metode dapat sama, akan tetapi tekniknya berbeda.

Metode pembelajaran suatu cara yang digunakan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode sangat

diperlukan oleh guru, penggunaan metode dapat dilakukan secara bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi akan memberikan suasana belajar yang menarik, dan tidak membosankan bagi peserta didik. Akan tetapi, bisa saja penggunaan metode yang bervariasi menjadikan kegiatan belajar tidak menguntungkan jika penggunaan metode variasinya tidak tepat.

Oleh karena itulah, dalam menggunakan metode pembelajaran dibutuhkan kompetensi guru untuk memilih metode yang tepat. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan metode pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Tujuan yang bermacam-macam jenis dan fungsinya
- b) Peserta didik yang berbagai macam tingkat usianya
- c) Situasi yang berbagai macam keadaannya
- d) Fasilitas yang berbagai macam kualitas dan kuantitasnya
- e) Pribadi guru serta kemampuan profesionalnya yang berbeda-beda.

5) Alat

Alat pembelajaran adalah media yang berfungsi sebagai alat bantu untuk memperlancar penyelenggaraan pembelajaran agar lebih efisien dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Alat atau media pembelajaran dapat berupa orang, makhluk hidup, benda-benda, dan segala sesuatu yang dapat digunakan guru sebagai perantara untuk menyajikan bahan pelajaran.

Pada dasarnya, setiap alat pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Hal itu sejalan dengan fungsi dari alat tersebut dalam setiap penggunaannya. Oleh karena itu, dalam menggunakan alat pembelajaran, perlu mempertimbangkan beberapa hal berikut:

- a) Alat pendidikan harus cocok atau sesuai dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

- b) Pendidik memahami dengan baik peranan alat pembelajaran yang digunakan serta dapat memanfaatkannya secara baik sesuai dengan bahan/ materi pelajaran serta tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.
- c) Peserta didik dapat menerima dengan baik penggunaan alat pembelajaran sesuai dengan kondisi dan latar belakang usianya, dan bakat-bakatnya
- d) Alat pembelajaran haruslah memberikan dampak atau hasil yang baik serta tidak menimbulkan dampak negative terhadap perkembangan akhlak agamanya, maupun terhadap perkembangan fisik dan psikologisnya

Menurut pane (2017, hlm. 349) mengatakan bahwa jenis alat-alat pembelajaran sebagai berikut :

- a) Manusia
- b) Buku
- c) Media massa (majalah, surat kabar, radio, tv, dan lain-lain)
- d) Lingkungan
- e) Alat pengajaran (buku pengajaran, peta, gambar, kaset, tape, papan tulis, kapur, spidol, dan sebagainya)
- f) Museum (penyimpanan benda kuno).

Penggunaan media dalam pembelajaran haruslah disesuaikan dengan kondisi yang sedang berlangsung. Media atau alat pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi yang diajarkan, dengan adanya media atau alat pembelajaran ini sudah seharusnya dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga tujuan dari materi yang disampaikan dapat dicapai oleh siswa.

6) Evaluasi

Evaluasi merupakan komponen terakhir dalam sistem pembelajaran. Evaluasi bukan saja berfungsi untuk melihat keberhasilan pesertadidikdalam pembelajaran, akan tetapi juga berfungsi sebagai umpan balik guru atas kinerja yang telah dilakukannya dalam proses pembelajaran. Melalui evaluasi dapat diketahui kekurangan dalam pemanfaatan berbagai komponen dalam pembelajaran.

Pane (2017, hlm.350) mengungkapkan bahwa fungsi evaluasi adalah sebagai berikut :

- a) Intensif untuk meningkatkan peserta didik belajar
- b) Umpan balik bagi peserta didik
- c) Umpan balik bagi pendidik
- d) Informasi bagi orangtua/ wali
- e) Informasi untuk lembaga

Dengan adanya evaluasi dalam pembelajaran, sehingga guru akan mengetahui sejauh mana peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan. Apabila dalam proses pembelajaran tidak ada evaluasi, maka guru, siswa, orangtua/ wali siswa, serta lembaga tidak akan mengetahui hasil yang diperoleh dari pembelajaran. Oleh karena itu, evaluasi sangatlah penting dalam proses belajar mengajar.

e. Prinsip Belajar

Dalam belajar menurut Adi'Tas (hlm. 107-108) memiliki Prinsip-prinsip belajar diantaranya :

1) Perhatian dan Motivasi

Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Apabila bahan pelajaran tersebut dirasa penting, akan membangkitkan motivasi untuk mempelajarinya. Motivasi berkaitan erat dengan minat. Peserta didik yang mempunyai minat akan cenderung perhatian dan timbul motivasinya untuk mempelajari bidang tertentu.

2) Keaktifan

Keaktifan anak akan mendorong untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasi sendiri. Belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalami sendiri.

3) Keterlibatan langsung atau berpengalaman

Dalam belajar melalui pengalaman, peserta didik tidak hanya mengamati tetapi menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan dan tanggung jawab terhadap hasilnya.

4) Pengalaman

Prinsip belajar menekankan prinsip pengulangan adalah teori psikologi daya. Menurut teori ini, belajar adalah melatih Daya daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya: mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, merasakan dan sebagainya. Dengan mengadakan pengulangan maka daya yang dilatih akan menjadi sempurna.

5) Tantangan

Dalam belajar, peserta didik menghadapi hambatan untuk mencapai tujuan belajar. Agar timbul motif pada anak untuk mengatasi hambatan tersebut, bahan pelajaran haruslah menantang. Tantangan yang dihadapi membuat peserta didik bergairah untuk mengatasinya.

6) Balikan dan Penguatan

Peserta didik akan belajar lebih semangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik. Dengan hasil yang baik merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik untuk usaha belajar selanjutnya. Balikan yang diterima melalui penggunaan metode akan mendorong peserta didik untuk belajar lebih giat dan bersemangat.

7) Perbedaan individu

Peserta didik merupakan individu yang unik. Tipe peserta didik mempunyai perbedaan satu dengan yang lain. Perbedaan individu ini berpengaruh pada cara dan hasil belajar siswa.

f. Tujuan Belajar

Ada beberapa yang menjadi tujuan belajar seseorang menurut Syarifuddin (2011, hlm. 116). diantaranya :

- 1) Belajar bertujuan mengadakan perubahan dalam diri antara lain perubahan tingkah laku.
- 2) Belajar bertujuan mengubah kebiasaan yang buruk menjadi baik.
- 3) Belajar bertujuan mengubah sikap dari negatif menjadi positif, tidak hormat menjadi hormat, benci menjadi sayang dan sebagainya.

- 4) Dengan belajar dapat memiliki keterampilan.
- 5) Belajar bertujuan menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu.

3. Pengertian Minat

Minat pada dasarnya adalah timbulnya keinginan dan kemauan seseorang yang menyatu sehingga gigih dan semangat melakukan sesuatu. Rasa lebih suka dan ketertarikan akan direspon oleh pikiran seseorang untuk melakukan aktivitas sesuai jenis kesukaan tanpa adanya pengaruh atau paksaan, karena dilandasi kesenangan.

Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa pesertadidiklebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya. Pesertadidikyang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan memengaruhi belajar selanjutnya serta memengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya. Walaupun minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang mempelajarinya. Menurut Firmasyah (2015, hlm. 39) “minat timbul secara tidak secara tiba-tiba melainkan timbul dari pengalaman, kebiasaan, partisipasi dan kebutuhan bahkan keinginan. Oleh karena itu bagaimana menciptakan kondisi pesertadidik agar dapat selalu butuh dan ingin terus belajar”.

Lalu menurut Simbolon (2013, hlm.16) mengataka “Minat merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu yang timbul karena kebutuhan, yang dirasa atau tidak dirasakan atau keinginan hal tertentu”. Jadi, minat dapat diartikan kecenderungan untuk dapat tertarik atau terdorong untuk memperhatikan seseorang sesuatu barang atau kegiatan dalam bidang-bidang tertentu. Menurut Sudaryono (2012 :125) “bahwa untuk mengetahui seberapa besar minat belajar pesertadidik dapat diukur melalui : kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan. Kesukaan tampak dari kegairahan pesertadidikdalam mengikuti pelajaran Ketertarikan dapat diukur dari respon seseorang untuk menanggapi sesuatu”.

a. Fungsi Minat

Minat berhubungan erat dengan sikap kebutuhan seseorang dan mempunyai fungsi sebagai berikut (Hidayat, 2013 hlm.88) :

- 1) Sumber motivasi yang kuat untuk belajar. Anak yang berminat terhadap sebuah kegiatan baik permainan maupun pekerjaan akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan anak yang kurang berminat.
- 2) Minat memengaruhi bentuk intensitas apresiasi anak. Ketika anak mulai berpikir tentang pekerjaan mereka di masa yang akan datang, semakin besar minat mereka terhadap kegiatan di kelas atau di luar kelas yang mendukung tercapainya aspirasi itu.
- 3) Menambah kegairahan pada setiap kegiatan yang ditekuni seseorang. Anak yang berminat terhadap suatu pekerjaan atau kegiatan, pengalaman mereka jauh lebih menyenangkan dari pada mereka yang merasa bosan.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat

Faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, menurut Simbolon (2013, hlm.16) diantaranya:

1) Memotivasi

Suprihatin (2015, hlm.74) “motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendakinya”. Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan daya pendorong seseorang dalam melakukan kegiatan untuk mencapai hasil yang diharapkan

2) Keluarga

Simbolon (2013, Hlm. 17) mengatakan “Keluarga merupakan pusat pendidikan yang pertama dan terutama, karena sebagian besar kehidupan pesertadidik berada dalam lingkungan keluarga. Keluarga terutama orang tua sudah sewajarnya memelihara dan membimbing anak dengan penuh kasih sayang”. Dapat di simpulkan bahwa dorongan dari keluarga adalah hal yang paling utama dari segala. Karena faktor keluarga terdapat kasih sayang orang tua terhadap anak. Hal ini berarti orang tua perlu mendorong anak nya agar

timbul minat belajar agar menjadi anak yang cerdas. Nah dalam konteks ini minat belajar peserta didik akan timbul apabila kondisi keluarga atau suasana rumah yang damai, tenang, tentram, menyenangkan akan mendukung minat peserta didik untuk belajar di rumah.

3) Peranan guru

Guru merupakan agen pembaharuan. Guru sebagai fasilitator pembelajaran, guru menciptakan kondisi yang menggugah dan member kemudahan bagi untuk belajar. Guru memahami karakteristik unik dan berupaya memenuhi kebutuhan pendidikan yang bersifat khusus dari masing-masing peserta didik yang memiliki minat dan potensi yang perlu diwujudkan secara optimal.

4) Sarana dan prasarana

Menurut Setyaningsih (2018, hlm. 64) mengatakan bahwa “terdapat hubungan yang signifikan antara variabel manajemen sarana prasarana sekolah dengan motivasi berprestasi guru. Dengan kata lain, semakin baik pengelolaan sarana dan prasarana akan semakin meningkat motivasi berprestasi pengajar”. Sarana prasarana adalah sesuatu yg sangat penting untuk menunjang minat belajar siswa. Fasilitas yang ada di lingkungan sekolah akan sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

5) Teman pergaulan

Teman pergaulan juga dapat menjadi faktor untuk mempengaruhi minat belajar seseorang. Jika teman pergaulan memiliki minat belajar dan motivasi yang tinggi dalam belajar, maka minat teman yang lainnya juga dapat mempengaruhinya.

6) Media Masa

Berbagai macam mass media seperti: televisi, radio, video visual serta media cetak lain seperti buku-buku bacaan, majalah dan surat kabar juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

c. Upaya Membangkitkan Minat Belajar

Pembelajaran akan berjalan lancar apabila peserta didik itu memiliki minat yang kuat. Jadi, apabila peserta didik tidak memiliki niat untuk mengikuti pembelajaran atau bisa dikatakan malas untuk belajar maka peserta

didik itu tidak memiliki rasa minat untuk belajar. hal ini sebagai tugas guru untuk bagaimana cara untuk membangkitkan minat belajar agar peserta didik dapat mau mengikuti pembelajaran sesuai dengan minatnya. Berikut 4 faktor-faktor yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik diantaranya:

- 1) Bangkitkan suatu kebutuhan, kebutuhan menghargai suatu keindahan untuk mendapatkan penghargaan.
- 2) Hubungan pengalaman yang lampau.
- 3) Berikan kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik, maka bahan pelajaran harus disesuaikan dengan kesanggupan individu.
- 4) Gunakan berbagai bentuk mengajar seperti diskusi, kerja kelompok, membaca, demonstrasi dsb.

Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, yang disebut guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Menurut Ardiansah (2016, hlm.20) ada beberapa kemampuan yang dituntut dari guru agar dapat menumbuhkan minat dalam proses pembelajaran, yaitu :

- 1) Mampu menjabarkan bahan pembelajaran ke dalam berbagai bentuk cara penyampaian.
- 2) Mampu merumuskan tujuan pembelajaran kognitif tingkat tinggi, seperti analisis, sintesis, dan evaluasi. melalui tujuan tersebut maka kegiatan belajar peserta didik akan lebih aktif dan komprehensif.
- 3) Menguasai berbagai cara belajar yang efektif sesuai dengan tipe dan gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik secara individual.
- 4) Memiliki sikap positif terhadap tugas profesinya, sehingga selalu berupaya untuk meningkatkan kemampuan dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru.
- 5) Terampil dalam membuat alat peraga pembelajaran sederhana sesuai kebutuhan dengan tuntutan mata pelajaran yang dibinanya serta penggunaannya dalam proses pembelajaran.

- 6) Terampil dalam menggunakan berbagai model dan metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat sehingga hasil belajar optimal.
- 7) Terampil dalam melakukan interaksi dengan peserta didik dengan mempertimbangkan tujuan dan materi pelajaran, kondisi peserta didik, suasana belajar, jumlah peserta didik, waktu yang tersedia, dan faktor yang berkenaan dengan diri guru itu sendiri.
- 8) Memahami sifat dan karakter peserta didik, terutama kemampuan belajarnya dan kebiasaan belajar, minat terhadap pelajaran, motivasi untuk belajar, dan hasil belajar yang telah dicapai.
- 9) Terampil dan menggunakan sumber-sumber belajar yang ada sebagai bahan ataupun media belajar bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 10) Terampil dalam mengelola kelas atau memimpin peserta didik dalam belajar sehingga belajar menjadi menarik dan menyenangkan.

d. Uaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik

Selain dari faktor-faktor diatas, usaha guru dalam dalam meningkatkan minat belajar peserta didik juga salah satu faktor yang sangat penting. Karena guru adalah pembimbing, pengajar, penyalur pesan dalam pembelajaran. Berikut adalah usaha guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik:

- 1) Membina hubungan akrab dengan siswa
- 2) Menyajikan bahan pelajaran yang tidak terlalu
- 3) Menggunakan media yang sesuai
- 4) Bervariasi dalam prosedur pengajarnya.

e. Dimensi Inikator Minat

Minat sebenarnya mengandung tiga unsur yaitu unsur kognisi (menenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Hidayat (2013:89) membagi ketiga unsur tersebut menjadi beberapa indikator yang menentukan minat seseorang terhadap sesuatu, antara lain :

1) Keinginan

Seseorang yang memiliki keinginan terhadap suatu kegiatan tentunya ia akan melakukan atas keinginan dirinya sendiri. Keinginan merupakan indikator minat yang datang dari dorongan diri, apabila yang dituju sesuatu yang nyata. Sehingga dari dorongan tersebut timbul keinginan dan minat untuk mengerjakan suatu pekerjaan.

2) Perasaan Senang

Seseorang yang memiliki perasaan senang atau suka dalam hal tertentu ia cenderung mengetahui hubungan antara perasaan dengan minat.

3) Perhatian

Adanya perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain.

4) Perasaan Tertarik

Minat bisa berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong kita cenderung atau rasa tertarik pada orang, benda, atau kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Orang yang memiliki minat yang tinggi terhadap sesuatu akan terdapat kecenderungan yang kuat tertarik pada guru dan mata pelajaran yang diajarkan. Sehingga perasaan tertarik merupakan indikator yang menunjukkan minat seseorang.

5) Giat Belajar

Aktivitas di luar sekolah merupakan indikator yang dapat menunjukkan keberadaan minat pada diri siswa.

6) Mengerjakan Tugas

Kebiasaan mengerjakan tugas yang diberikan guru merupakan salah satu indikator yang menunjukkan minat siswa.

7) Menaati Peraturan

Orang yang berminat terhadap pelajaran dalam dirinya akan terdapat kecenderungan-kecenderungan yang kuat untuk mematuhi dan menaati peraturan-peraturan yang ditetapkan karena ia mengetahui konsekuensinya. Sehingga menaati peraturan merupakan indikator yang menentukan minat seseorang.

Jadi, minat ini besar pengaruhnya terhadap belajar seseorang. Karena minat belajar peserta didik merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan siswa, bila bahan pelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, pesertadidiktidak akan belajar dengan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

Untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang dapat menimbulkan minat belajar pesertadidikyang menyenangkan dan tidak membosankan, maka guru harus pandai menciptakan suasana yg dapat membuat pesertadidikuntuk semangat belajar karena Pembelajaran yang menyenangkan dapat terjadi apabila hubungan interpersonal antara guru dan pesertadidikitu berlangsung baik. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dicapai karena pesertadidik didik aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, minat belajar juga memiliki andil yang tinggi terhadap suasana senang belajar.

4. Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Menurut Elpira (2015, hlm. 95) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajaran yang dapat merangsang ke pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajarsedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam kelas/di dalam kelas) menjadi lebih efektif”.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif.

Pada hakekatnya media pendidikan juga merupakan media komunikasi, karena proses pendidikan juga merupakan proses komunikasi. Apabila kita bandingkan dengan media pembelajaran, maka media pendidikan sifatnya lebih umum, sebagaimana pengertian pendidikan itu sendiri. Sedangkan media pembelajaran sifatnya lebih khusus, maksudnya media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan secara khusus. Tidak semua media pendidikan adalah media pembelajaran, tetapi setiap media pembelajaran pasti termasuk media pendidikan.

Dalam memasuki abad ke-21 dunia pendidikan dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menciptakan suatu pembelajaran yang efektif dan dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pembelajar dengan pembelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci.

a. Manfaat Media Pembelajaran

Flahudin (2014) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Setiap pembelajar mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan

kepada pebelajar secara seragam. Setiap pebelajar yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh pebelajar-pebelajar lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara pebelajar di manapun berada.

2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas, lengkap, serta menarik minat pebelajar. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan pebelajar dan merangsang pebelajar bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu pebelajar untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu pebelajar dan pebelajar melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang pebelajar mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada pebelajar. Namun dengan media, pebelajar dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya pebelajar sendiri yang aktif tetapi juga pebelajarnya.

4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Keluhan yang selama ini sering kita dengar dari pebelajar adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi pebelajar menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan suatu materi pelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika pebelajar dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya, tanpa media seorang pebelajar tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan sistem peredaran darah manusia atau proses terjadinya gerhana matahari. Padahal dengan bantuan media visual, topik ini dengan cepat dan mudah dijelaskan kepada anak. Biarkanlah media menyajikan materi pelajaran yang memang sulit untuk disajikan oleh pebelajar secara verbal. Dengan media,

tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Dengan media, pembelajar tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, pembelajar akan lebih mudah memahami pelajaran.

5) Meningkatkan kualitas hasil belajar pembelajar

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu pembelajar menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari pembelajar saja, pembelajar mungkin kurang memahami pelajaran secara baik. Tetapi jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman pembelajar pasti akan lebih baik.

6) Media memungkinkan proses pembelajaran

Dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga pembelajar dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang pembelajar. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan pembelajar dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan pembelajar betapa banyak sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan dalam belajar. Perlu kita sadari bahwa alokasi waktu belajar di sekolah sangat terbatas, waktu terbanyak justru dihabiskan pembelajar di luar lingkungan sekolah.

7) Media dapat menumbuhkan sikap positif pembelajar terhadap materi dan proses belajar.

Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong pembelajar untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan. Kemampuan pembelajar untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa menanamkan sikap kepada pembelajar untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.

8) Mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dengan memanfaatkan media secara baik, seorang pembelajar bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi pembelajar. Seorang pembelajar tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, pembelajar akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar pembelajar, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

9) Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit.

Mengidentifikasi bentuk pasar dalam kegiatan ekonomi masyarakat misalnya dapat dijelaskan melalui media gambar pasar dari yang tradisional sampai pasar yang modern, demikian pula materi pelajaran yang rumit dapat disajikan secara lebih sederhana dengan bantuan media. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit. Mengidentifikasi bentuk pasar dalam kegiatan ekonomi masyarakat misalnya dapat dijelaskan melalui media gambar pasar dari yang tradisional sampai pasar yang modern, demikian pula materi pelajaran yang rumit dapat disajikan secara lebih sederhana dengan bantuan media. penggunaan peta atau atlas, sehingga pembelajar dapat dengan mudah memahami pembelajaran tersebut.

10) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu .

Sesuatu yang terjadi di luar ruang kelas, bahkan di luar angkasa dapat dihadirkan di dalam kelas melalui bantuan media. Demikian pula beberapa peristiwa yang telah terjadi di masa lampau, dapat kita sajikan di depan pembelajar sewaktu-waktu. Dengan media pula suatu peristiwa penting yang sedang terjadi di benua lain dapat dihadirkan seketika di ruang kelas.

11) Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia.

Obyek-obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh, dapat kita pelajari melalui bantuan media. Demikian pula obyek berupa proses/kejadian yang sangat cepat atau sangat lambat, dapat kita saksikan dengan jelas melalui media, dengan cara memperlambat, atau mempercepat kejadian

Selain memiliki manfaat media pembelajaran pun memiliki peranannya sendiri. Pemanfaatan media pengajaran pada hakekatnya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran. Dengan bantuan media, pesertadidikdiharapkan menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati dan pada akhirnya memiliki sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar.

b. Nilai-Nilai Praktis Media Pembelajaran

Lebih lanjut Umbar (2014, hlm.138) Menyatakan bahwa media memiliki nilai-nilai praktis berupa kemampuan untuk:

- 1) Membuat konsep yang abstrak menjadi konkrit, misalnya untuk menjelaskan sistem peredaran darah
- 2) Membawa objek yang berbahaya dan sulit untuk dibawa ke dalam kelas, seperti binatang buas, bola bumi, dan sebagainya.
- 3) Menampilkan suatu objek yang besar
- 4) Mengamati gerakan yang terlalu cepat
- 5) Misalya dengan slow motion
- 6) Memungkinkan pesertadidik berinteraksi langsung dengan lingkungannya.
- 7) Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar.
- 8) Membangkitkan motivasi belajar.
- 9) Memberi kesan perhatian individual untuk seluruh anggota kelompok belajar.
- 10) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
- 11) Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak, mengatasi batasan waktu dan ruang
- 12) Mengontrol arah maupun kecepatan belajar siswa.

c. Peran Media Pembelajaran

Beberapa peranan media dalam pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara pesertadidik dan lingkungannya,
- 3) dan kemungkinan pesertadidik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya

Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;

- a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model
 - b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar
 - c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
 - d) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer
 - e) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time-lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
- 4) Memberikan kesamaan pengalaman kepada pesertadidik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan

lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Proses pembelajaran di sekolah hendaknya disertai dengan media pembelajaran, hal ini dimaksud untuk mencitakan proses pembelajaran tidak membosankan dan agar peserta didik pun dapat minat dalam belajar. Media pembelajaran yang paling banyak berkembang pada saat ini yaitu media pembelajaran berbasis komputer. Salah satu contoh media pembelajaran berbasis komputer yang paling sederhana dan mudah untuk dibuat guru adalah media pembelajaran berbasis Powerpoint.

5. Powerpoint

Microsoft powerpoint salah satu aplikasi milik microsoft, disamping microsoft word dan excel yang telah dikenal banyak orang. *Microsoft 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 suatu slide yang bagus. Bila produk slide ini disajikan, maka pendengar dapat ditarik perhatiannya untuk menerima apa yang disampaikan kepada para peserta didik. Presentasi menggunakan PowerPoint mampu mengkomunikasikan suatu gagasan kepada orang lain dengan berbagai tujuan, terutama untuk menarik perhatian pesertadidik terhadap materi yang disajikan. PowerPoint dapat digunakan secara interaktif untuk membuat pesertadidik lebih berkesan terhadap materi yang dipresentasikan.

Microsoft 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 suatu slide yang bagus. Bila produk *slide* ini disajikan, maka pendengar dapat ditarik perhatiannya untuk menerima apa yang disampaikan kepada para peserta didik. Presentasi menggunakan PowerPoint mampu mengkomunikasikan suatu gagasan kepada orang lain dengan berbagai tujuan, terutama untuk menarik perhatian pesertadidik terhadap

materi yang disajikan. *PowerPoint* dapat digunakan secara interaktif untuk membuat peserta didik lebih berkesan terhadap materi yang dipresentasikan.

a. Kelebihan *Powerpoint*

Menurut Daryanto (2016, hlm.182), *Powerpoint* memiliki berbagai kelebihan, diantaranya:

- 1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi
- 2) Animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- 3) Lebih merangsang anak untuk mengetahui informasi tentang bahan ajar .
- 4) Pesan informasi secara visual mudah untuk dipahami peserta didik.
- 5) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- 6) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang.
- 7) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD/Disket/Flashdisk), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

b. Kelemahan *Powerpoint*

Menurut Hujair AH. Sanaky (2009, hlm.136) *power point* juga memiliki kelemahan, diantaranya adalah :

- 1) Pengadaan alat mahal dan tidak semua sekolah memiliki
- 2) Memerlukan perangkat keras (komputer) dan LCD untuk memproyeksikan pesan.
- 3) Memerlukan persiapan yang matang.
- 4) Diperlukan ketrampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.
- 5) Menuntut ketrampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik pada desain program komputer *power point* sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.
- 6) Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki ketrampilan menggunakan, memerlukan operator atau pembantu khusus.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian secara umum dimengerti sebagai suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan secara bertahap dimulai dengan penentuan topik, pengumpulan data dan menganalisis data, sehingga nantinya diperoleh suatu pemahaman dan pengertian atas topik, gejala atau isu tertentu.

Karena peneliti menggunakan penelitian bersifat kualitatif yang harus didasarkan pada pandangan kontekstualisme, organisme kejadian dan analisis kualitatif tentu harus dinyatakan dalam sebuah peredikat yang merujuk pada pernyataan keadaan, ukuran kualitas disebutkan juga bahwa perhatiannya lebih banyak ditunjukkan pada pembentukan teori substantif berdasarkan dari konsep-konsep yang timbul dari empiris, bahwa penelitian ini tidak terjun langsung pada objek penelitian lapangan, namun mencari sebuah teori untuk meyakinkan bahwa adanya teori tentang minat belajar peserta didik melalui media pembelajaran powerpoint.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti mencantumkan pula daftar-daftar buku atau jurnal rujukan yang telah dilakukan agar memenuhi persyaratan ilmiah, peneliti menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

1. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang relevan dengan topik permasalahan, penulis menggunakan penelitian kepustakaan (*library research*), penelitian kepustakaan merupakan metode untuk memperoleh data dari buku ataupun jurnal yang relevan dengan masalah yang dikaji, yaitu buku ataupun jurnal yang berhubungan dengan minat belajar peserta didik melalui media pembelajaran Powerpoint.

2. Metode Analisis Data

Metode analisis data merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh informasi atau ilmu pengetahuan dengan terperinci terhadap objek

yang sedang diteliti, serta suatu cara untuk memilah antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lainnya guna mendapat suatu kejelasan mengenai hal yang sedang dikaji.

Setelah data berhasil diperoleh, selanjutnya adalah analisis data, dalam hal ini penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

a. Deduktif

Metode deduktif adalah suatu cara menganalisis dari kesimpulan atau jeneralisasi yang kemudian diuraikan menjadi fakta-fakta untuk menjelaskan kesimpulan tersebut.

b. Induktif

Metode induktif merupakan suatu cara pengumpulan data yaitu dengan mengumpulkan fakta dan contoh konkrit lalu diuraikan terlebih dahulu, kemudian dirumuskan menjadi suatu kesimpulan.

H. Sistematika skripsi

Bab I Pendahuluan

A. Latar belakang masalah

B. Rumusan masalah

C. Tujuan dan manfaat penelitian

D. Definisi variabel

E. Landasan Teori dan atau Telaah Pustaka

F. Metode penelitian

1. Jenis dan pendekatan penelitian
2. Sumber data (sumber primer dan sekunder)
3. Teknik pengumpulan data (*editing, organizing, finding*)
4. Analisis data (deduktif/ induktif/ interpretatif/ komparatif/historis), sebaliknya lebih dari satu.

G. Sistematika Pembahasan

Bab II Kajian untuk masalah 1

A. Sub bab 1

B. Sub bab 2

C. dst

Bab III Kajian untuk masalah 2

A. Sub bab 1

B. Sub bab 2

C. dst

Bab IV Kajian untuk masalah 3

A. Sub bab 1

B. Sub bab 2

C. dst

Bab V Penutup

A. Kesimpulan

B. Saran-saran

Daftar Pustaka