

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejalan dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka dituntut sumber daya manusia yang terampil, cerdas, berkualitas, dan berkepribadian yang luhur, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sebagaimana tujuan pendidikan nasional. Penyesuaian dengan kemajuan Iptek serta tuntutan perkembangan pembangunan tersebut sangatlah memerlukan tenaga pendidik yang dinamis, kreatif dan tanggap terhadap lingkungan belajar siswa, oleh karena itu jalan yang tepat untuk mempersiapkan dan meningkatkan Sumber Daya Manusia adalah dengan jalur pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja dalam upaya membawa siswa kearah tingkah laku yang lebih dewasa dengan segala aspek, dalam arti pendidikan merupakan upaya untuk membantu, membimbing dan mengarahkan siswa agar dapat berkembang dengan wajar seoptimal mungkin sesuai dengan tahap-tahap yang harus di lalui demi tercapainya pendidikan.

Usaha peningkatan kualitas pendidikan tersebut menjadi tanggung jawab pendidik atau guru yang bertugas untuk mentransfer pengetahuan dan ketrampilan kepada peserta didik. Tugas pendidikan dalam hal proses belajar mengajar yaitu

selalu mengupayakan terciptanya jalinan pengetahuan yang harmonis antara komponen guru, siswa, materi, metode, sumber belajar, alat evaluasi dan sebagainya, sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar dan berhasil dengan baik.

Dalam rangka menyongsong zaman teknologi era globalisasi abad 21, maka penggunaan teknologi perlu ditingkatkan. Pesatnya kemajuan teknologi di bidang informasi telah banyak menawarkan berbagai media yang dapat diinginkan sebagai sumber belajar, seperti pemanfaatan teknologi komputer berbasis multimedia melalui jaringan global. Sumber belajar yang hanya bergantung pada keberadaan buku teks akan ketinggalan informasi, oleh karenanya harus segera ditinggalkan. Pembelajaran berdasarkan sumber belajar berkaitan erat dengan sejumlah perubahan, pembelajaran komputer berbasis multimedia mampu menciptakan suatu proses pembelajaran yang interaktif, hingga dapat memberikan manfaat optimal sebagai bagian dari perkembangan teknologi Nana (2005: 19-20).

Untuk dapat mengimbangi adanya perkembangan teknologi dan perubahan zaman tersebut, maka diperlukan program-program pendidikan yang senantiasa mengantisipasi perkembangan teknologi dan perubahan zaman tersebut, karena hanya melalui usaha pendidikan dapat tercipta sumber daya berkualitas dan handal yang mampu menyikapi segala perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat cepat.

Melalui proses pembelajaran siswa bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan yang diberikan, tetapi mampu menemukan sendiri, oleh karena itu di

usahakan agar proses pembelajaran yang berlangsung, sepenuhnya dapat menempatkan siswa terlibat dalam pembelajaran, sehingga diharapkan siswa mempunyai berbagai gagasan dan inisiatif dalam proses pembelajaran.

Masalah-masalah pendidikan khususnya PKn di sekolah masih memerlukan pembenahan. Hal itu terlihat dari hasil pembelajaran yang dicapai siswa. Sesuai dengan realita yang terjadi sekarang bahwa pembelajaran PKn belum terlalu maksimal diakibatkan oleh kinerja guru yang masih rendah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PKn.

Dilihat dari kondisi geografi sekolah SMK Negeri I Batudaa sarana dan prasarana penunjang kegiatan pembelajaran sangat minim, dimana penggunaan media sangat jarang dan dalam pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, hal ini berlaku pula pada pembelajaran PKn.

Berdasarkan hasil pengamatan saya, di SMK Negeri 1 Batudaa jadwal untuk mata pelajaran PKn itu pada akhir-akhir jam pelajaran sehingga siswa tersebut merasa jenuh atau bosan berada di dalam kelas karena materi yang dijelaskan oleh guru hanya membuat siswa mengantuk serta tidak bersemangat dalam pembelajaran.

Hal ini apabila dibiarkan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa terutama pada mata pelajaran PKn, oleh karena itu seorang guru merupakan faktor yang sangat dominan yang seharusnya memiliki perilaku dan kemampuan yang memadai untuk mengembangkan siswa secara utuh, karena tugas-tugas guru bukan saja mengajar semata tetapi guru harus berusaha mengembangkan

kemampuan siswa baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor, melalui peningkatan hasil pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan saya, di SMK Negeri 1 Batudaa bahwa guru memberikan materi pembelajaran khususnya PKn hanya menggunakan metode ceramah. Guru belum menerapkan penggunaan program aplikasi power point yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Guru lebih banyak memberikan materi dan menjelaskannya berdasarkan kajian yang terdapat pada buku pegangan. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian dengan menggunakan program aplikasi power point dalam pembelajaran PKn di SMK Negeri 1 Batudaa.

Keterlibatan siswa di kelas merupakan tanggung jawab guru. Dan guru juga bertugas sebagai fasilitator untuk menciptakan lingkungan belajar agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Lingkungan pembelajaran yang efektif membantu siswa mencapai kesuksesan pembelajaran yang ditandai dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran guru hendaklah mempunyai kesiapan mengajar dengan baik termasuk penguasaan materi dan juga perlu mempertimbangkan penggunaan fasilitas yang digunakan sebagai perangkat pembelajaran sesuai dengan pembelajarannya. Salah satu faktor yang mempengaruhi keterlibatan siswa adalah penggunaan media belajar. Penggunaan media khususnya pada program aplikasi powerpoint dalam kegiatan pembelajaran

yang baik akan dapat menumbuhkan keterlibatan siswa di kelas untuk belajar PKn, sehingga siswa akan terlihat aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam perkembangan model pembelajaran yang konduktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PKn, terlibatnya siswa memegang peranan yang sangat penting. Salah satu keterlibatan siswa yang dapat dilakukan untuk menumbuh kembangkan kemampuan komunikasi dan pemahaman siswa antara lain dengan menerapkan penggunaan program aplikasi powerpoint.

Komputer sebagai salah satu produk teknologi mutakhir yang serba bisa, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengajarkan materi PKn yang memerlukan penjelasan suara, dan gerak sekaligus, dimana hal itu di mungkinkan dengan menggunakan media komputer. Salah satu program komputer yang memiliki fasilitas untuk membuat animasi, menyajikan gambar, menyajikan tulisan, dan dapat di presentasikan adalah program aplikasi power point. Program ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran PKn.

Program aplikasi power point sendiri dapat di rancang untuk menyampaikan suatu materi pelajaran dengan semenarik mungkin dapat menampilkan teks, animasi, aplikasi suara, warna-warna yang menarik hingga meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa yang dapat di lihat pada keterlibatan siswa tersebut mengikuti pembelajaran.

Dengan adanya media program aplikasi power point diharapkan bahwa penyajian materi pembelajaran akan lebih jelas, tidak bersifat verbalitas, sehingga kegiatan pembelajaran lebih menarik dan siswa akan lebih aktif terlibat dalam pembelajaran PKn.

Dari uraian latar belakang di atas, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitiandengan judul “ **Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Melalui Media Berbasis Komputer Pada Program Aplikasi Power Point di Kelas X SMK Negeri I Batudaa**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang pemikiran, maka masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- a. Minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas X SMK Negeri 1 Batudaa masih sangat rendah.
- b. Dalam setiap pembelajaran PKn siswa kurang termotivasi karena guru kurang menggunakan media dalam pembelajaran selalu mengandalkan metode ceramah.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ *Apakah dengan menggunakan program aplikasi power point dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas X SMK Negeri I Batudaa ?*”

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui penggunaan program aplikasi power point.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Bagi siswa: Penggunaan media pembelajaran Aplikasi Power point dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn.
- b. Bagi Guru: Dapat mengetahui bagaimana cara meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran melalui program aplikasi power point.
- c. Bagi Sekolah: Hasil penelitian ini menjadi sumbangan pemikiran dalam rangka meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran khususnya pelajaran pkn melalui penggunaan aplikasi power point.
- d. Bagi Peneliti: untuk menambah wawasan dan pengalaman serta mengasah kemampuan dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran.