

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini telah terjadi pergeseran paradigma dalam pembelajaran ke arah paradigma *konstruktivisme*. Sebagaimana dikemukakan oleh Rusman dan Dewi (2009 : 174) menurut pandangan konstruktivisme, pembelajaran adalah kegiatan guru memfasilitasi dan membimbing siswa berpikir, agar siswa dapat mengembangkan konsep dan pengertian tentang sesuatu sebagai hasil konstruksi aktif siswa sendiri melalui pengalaman yang sesuai dengan situasi dunia nyata siswa (*kontekstual*).

Menurut pandangan konstruktivisme, pengetahuan tidak begitu saja bisa ditransfer oleh guru ke pikiran siswa, tetapi pengetahuan itu dikonstruksi di dalam pikiran siswa itu sendiri. Guru bukan merupakan satu-satunya sumber belajar bagi siswa atau *teacher centered*, tetapi yang lebih diharapkan saat ini bahwa pembelajaran tersebut berpusat pada siswa atau *student centered*. Dalam kondisi tersebut guru lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran, jadi siswa sebaiknya secara aktif berinteraksi langsung dengan sumber belajar.

Bertitik tolak pada kenyataan tersebut pada hakikatnya pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian suatu pesan dalam hal ini yaitu materi pembelajaran melalui media kepada penerima pesan yaitu murid. Namun ada kalanya proses komunikasi tersebut menemukan hambatan. Hambatan ini bisa saja disebabkan oleh beberapa faktor, misalnya adanya hambatan psikologis (seperti: minat, sikap, kepercayaan, inteligensi, dan pengetahuan), adapula hambatan fisik berupa kelelahan, keterbatasan daya alat indera, dan kondisi kesehatan siswa, dan juga hambatan lingkungan yaitu hambatan yang ditimbulkan oleh situasi dan kondisi keadaan sekitar.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek tersebut saling berkaitan

satu sama lain. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, walaupun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2010 : 15)

Begitu banyak manfaat yang didapatkan dalam penggunaan media pembelajaran, Hamalik (1986) dalam Arsyad (2010: 15) mengemukakan bahwa :

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Selain dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman, menyajikan data secara menarik dan terpercaya, serta memudahkan penafsiran data, media pembelajaran juga dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa.

Dengan kemajuan teknologi di berbagai bidang, misalnya dalam teknologi komunikasi dan informasi pada saat ini, media pembelajaran memiliki posisi sentral dalam proses belajar dan bukan semata-mata sebagai alat bantu. Media pembelajaran memainkan peran yang cukup penting untuk mewujudkan kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam posisi seperti ini, penggunaan media pembelajaran dikaitkan dengan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media, yang mungkin tidak mampu dilakukan oleh guru. Dengan kehadiran media pembelajaran maka posisi guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator. Bahkan pada saat ini media telah diyakini memiliki posisi sebagai sumber belajar yang menyangkut keseluruhan lingkungan di sekitar siswa.

Memasuki era Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) seperti sekarang ini sangat dirasakan kebutuhan dan pentingnya penggunaan TIK dalam

Muhammad Adryan, 2013

Penggunaan Microsoft Office Power Pinst Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Rusman *et al.* (2012: 5) mengungkapkan bahwa melalui TIK kita dapat meningkatkan mutu pendidikan, yaitu dengan cara membuka lebar-lebar terhadap akses ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dalam rangka penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas. Terutama penerapan *high tech* dan *high touch approach*.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah memberikan kontribusi terhadap terjadinya revolusi dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Eric Ashby (1972) dalam Rusman *et al.* (2012: 6) menyatakan bahwa dunia pendidikan telah memasuki revolusinya yang kelima. Ia menjelaskannya sebagai berikut.

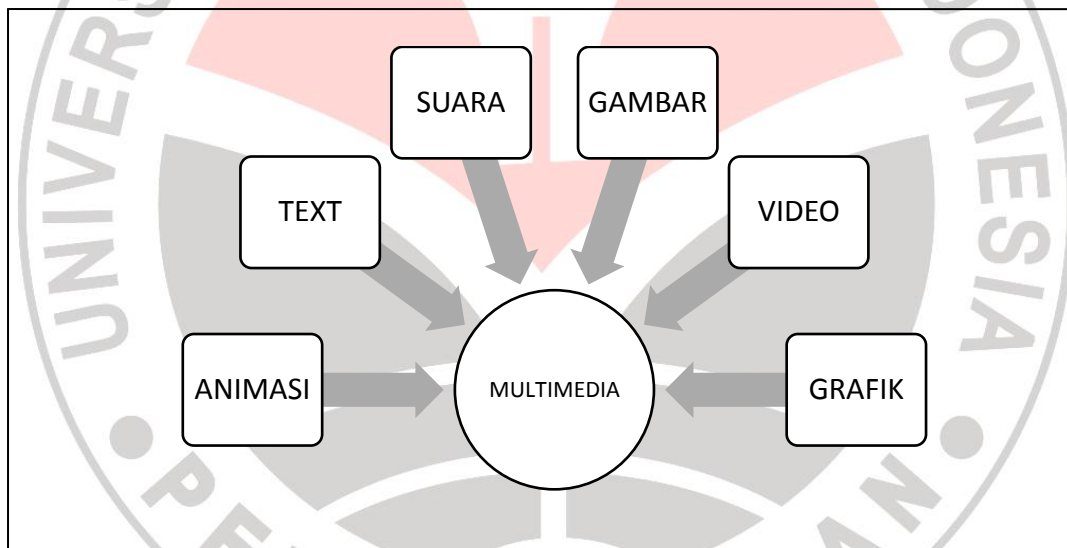
“Revolusi pertama terjadi ketika orang menyerahkan pendidikan anaknya kepada seorang guru baik itu pada padepokan, paguron, pesantren dan sekolah. Revolusi kedua terjadi ketika digunakannya tulisan untuk keperluan pembelajaran. Melalui tulisan ini dapat membuka akses yang sangat luas, sehingga informasi dapat disimpan dan dipanggil kembali. Revolusi ketiga terjadi seiring dengan ditemukannya mesin cetak sehingga materi pembelajaran dapat disajikan melalui media cetak seperti buku teks, modul, majalah, dan lain-lain. Revolusi keempat terjadi ketika digunakannya perangkat elektronik dalam kegiatan pembelajaran, seperti radio, *tape recorder*, untuk pemerataan dan perluasan pendidikan. Revolusi kelima yaitu seperti saat ini, dengan pengemasan dan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran, khususnya teknologi komputer dan internet untuk kepentingan peningkatan kegiatan pembelajaran”

Salah satu bentuk pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah pembelajaran berbasis multimedia presentasi. Pembelajaran berbasis multimedia presentasi adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) secara bersamaan. Multimedia adalah media presentasi dengan menggunakan teks, audio dan visual sekaligus. Hofsteter (2001) dalam Rusman *et al.* (2012: 296) menjelaskan tentang pengertian multimedia sebagai berikut.

“multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar gerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tools* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.”

Selanjutnya Rusman (2012: 71) mengungkapkan kelengkapan media dalam teknologi multimedia melibatkan pendayagunaan seluruh pancaindera, sehingga daya imajinasi, kreatifitas, fantasi dan emosi peserta didik berkembang kearah yang lebih baik. Berbagai kajian telah menunjukkan, bahwa proses pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu indera akan lebih efektif dibandingkan dengan hanya satu indera saja. Pembelajaran yang disampaikanpun akan diingat lebih lama.

Gambar 1.1
Konsep Multimedia

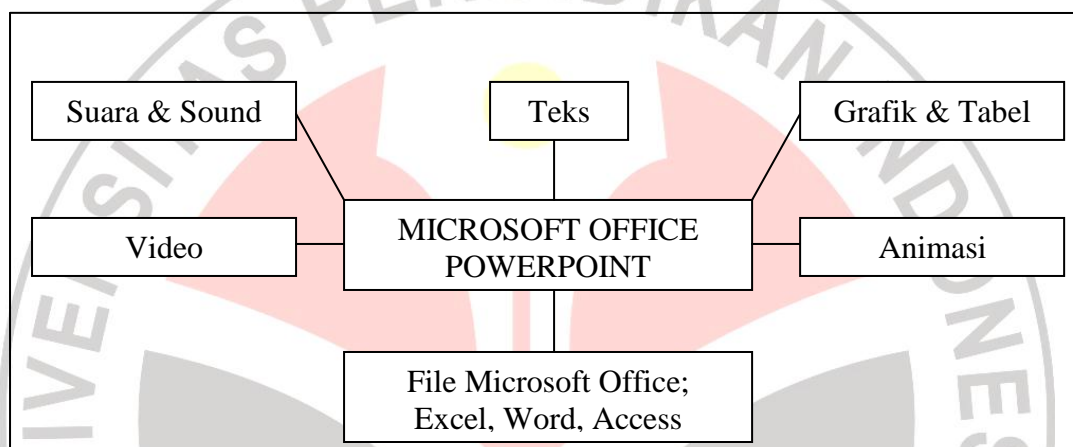


Sumber: Rusman, 2012: 71

Jika dilihat dari konsep Multimedia pada gambar 1.1 di atas, multimedia dapat diartikan sebagai penggabungan beberapa media yang berbeda. Dalam bidang pendidikan, dengan penggunaan konsep tersebut penyampaian bahan pengajaran secara interaktif dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek, seperti : animasi, teks, grafik, animasi, suara, gambar dan video.

Saat ini teknologi pada bidang rekayasa komputer menggantikan peran alat presentasi pada masa sebelumnya, salah satunya yaitu penggunaan perangkat lunak perancang presentasi seperti *Microsoft Office PowerPoint* yang dikembangkan oleh *Microsoft Inc.* *Microsoft Office PowerPoint* merupakan salah satu perangkat lunak yang memungkinkan presentasi dikemas dalam bentuk multimedia yang dinamis dan sangat menarik.

Gambar 1.2
Unsur-unsur multimedia yang dapat diintegrasikan melalui PowerPoint



Sumber: Rusman, 2012: 296

Microsoft Office PowerPoint merupakan sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft Inc.* *Microsoft Office*, meliputi *Microsoft PowerPoint*, *Microsoft Word*, *Excel*, *Access* dan beberapa program lainnya. *Microsoft PowerPoint* berjalan di atas komputer PC berbasis sistem operasi *Microsoft Windows* dan juga *Apple Macintosh* yang menggunakan sistem operasi *Apple Mac OS*, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan di atas sistem operasi *Xenix*. (Rusman *et al.* 2012 : 300)

Dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran, *Microsoft Office PowerPoint* termasuk kedalam pembelajaran berbasis multimedia presentasi. Multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang bersifat teoritis. Media ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia *projector* yang memiliki jangkauan pancar cukup besar. Kelebihan media ini adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik,

dan *sound* menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif maupun kinestetik.

Didalam aplikasi *Microsoft PowerPoint* ini terdapat menu-menu yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat presentasi yang menarik. Salah satu menu yang terdapat dalam aplikasi *PowerPoint* yaitu dengan adanya *slide*, dimana *slide* tersebut berfungsi untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan ke peserta didik. Begitu pula dengan adanya menu seperti : *Front Picture, Effect, Sound* dan *Animation* yang mampu membuat sebuah *slide* dapat terlihat lebih menarik.

Seperti yang sudah kita ketahui bahwa penggunaan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran ini sudah banyak digunakan di sekolah, terutama di sekolah-sekolah favorit yang berlomba-lomba untuk melengkapi sekolahnya dengan berbagai fasilitas penunjang kegiatan belajar mengajar. Begitu pula di SMA Negeri 2 Cimahi yang notabene merupakan sekolah favorit di Kota Cimahi. SMA Negeri 2 Cimahi juga sudah memfasilitasi sekolahnya dengan pengadaan *Projector* di setiap ruangan kelas sehingga memudahkan guru untuk menggunakan media *PowerPoint*.

Sebagaimana terdapat dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 45, yang menyatakan bahwa :

“setiap pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik”.

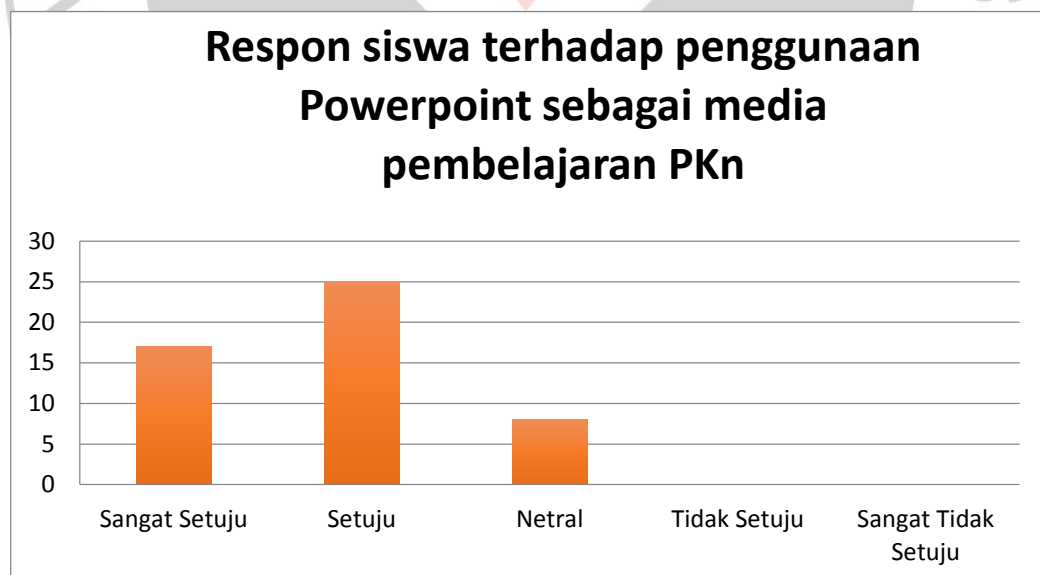
Kemudian dalam penjelasannya ditegaskan bahwa : Pendidikan tidak mungkin dapat terselenggara dengan baik bilamana para tenaga kependidikan maupun para peserta didik tidak didukung oleh sumber belajar yang diperlukan untuk penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar yang bersangkutan.

Berkaitan dengan penggunaan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran, hampir semua guru di SMA Negeri 2 Cimahi menggunakan *PowerPoint* sebagai

media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari, termasuk guru mata pelajaran PKn. Mereka beranggapan bahwa penggunaan Media *PowerPoint* lebih mudah dan lebih efisien dalam pembuatannya. Seorang guru hanya perlu membawa laptop atau *Flash Disk* ketika mengajar karena sekolah sudah memfasilitasi semua ruangan belajar dengan *projector* dan juga satu unit komputer untuk menunjang proses belajar mengajar yang menggunakan presentasi *PowerPoint*. Selain itu mereka beranggapan dengan berbagai menu yang terdapat *PowerPoint* membuat media tersebut dapat mencakup semua jenis media pembelajaran, seperti *Audio*, *Visual*, dan *Audio-Visual*

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti melakukan pra-penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 2 Cimahi pada tanggal 17 Juli 2013 dengan mengambil sampel secara acak terhadap 50 orang siswa mengenai respon siswa terhadap penggunaan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran PKn. Hasil pra-penelitian digambarkan dalam chart sebagai berikut.

Gambar 1.3
Respon siswa terhadap penggunaan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran Pkn



Sumber : diolah oleh peneliti, 2013

Gambar 1.3 menggambarkan respon siswa terhadap penggunaan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran PKn, berdasarkan chart tersebut sebanyak 25 orang siswa menyatakan setuju terhadap penggunaan *PowerPoint*

Muhammad Adryan, 2013

Penggunaan Microsoft Office Power Pinst Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebagai media pembelajaran Pkn, 17 siswa menyatakan sangat setuju dan 8 orang lainnya menjawab netral. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa sebanyak 42 responden memberikan respon positif terhadap penggunaan media *PowerPoint* sebagai media pembelajaran PKn.

Peneliti melakukan wawancara kepada siswa untuk menanyakan alasan mereka menyetujui penggunaan *PowerPoint* pada pembelajaran PKn. Alasan yang didapatkan dari siswa cukup beragam, diantaranya karena mereka menganggap pelajaran PKn akan membosankan jika hanya dilakukan dengan metode ceramah, sehingga dengan penggunaan *PowerPoint* guru dapat memberikan contoh melalui gambar, grafik, bahkan video dalam setiap pembelajaran. Masalah yang sering ditemui dalam proses pembelajaran PKn di sekolah selama ini yaitu menyangkut kurangnya semangat dan motivasi belajar siswa pada pelajaran PKn, guru sering terjebak dalam pemilihan media yang tepat dengan metode maupun materi pembelajaran. Kesulitan tersebut membuat guru cenderung menggunakan metode ceramah dan mengabaikan penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu sehingga hal tersebut mengurangi semangat dan motivasi siswa dalam belajar PKn.

Selain itu pada dasarnya motivasi siswa berbeda-beda dalam proses belajar mengajar di sekolah. Menurut Hamalik dalam Arsyad 2010 : 15, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Jadi, selain sebagai alat bantu dalam meningkatkan pemahaman siswa, media pembelajaran juga mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.

Mengingat pentingnya media dalam proses belajar mengajar dimana berhubungan dengan peningkatan motivasi belajar siswa terutama pada saat menggunakan media *PowerPoint*, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGUNAAN MICROSOFT OFFICE POWERPOINT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN**

KEWARGANEGARAAN”, (Studi Deskriptif Analitis di SMA Negeri 2 Cimahi).

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Agar penelitian ini mencapai sasaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka peneliti merasa perlu untuk mengidentifikasi apa yang menjadi fokus permasalahan secara umum. Masalah yang menjadi inti pembahasan dalam penelitian ini adalah : “Bagaimanakah Penggunaan *Microsoft Office PowerPoint* sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Studi Deskriptif Analitis di SMA Negeri 2 Cimahi) ?”

2. Perumusan Masalah

Menyadari masih begitu luasnya rumusan masalah tersebut, maka perlu adanya perumusan masalah. Adapun perumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana pemanfaatan *Microsoft Office PowerPoint* dalam pembelajaran PKn di SMA Negeri 2 Cimahi ?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan media *PowerPoint* di SMA Negeri 2 Cimahi ?
- c. Bagaimana kelebihan dan kekurangan dari penggunaan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran PKn di SMA Negeri 2 Cimahi ?
- d. Bagaimana kendala penggunaan media *PowerPoint* dalam pembelajaran PKn di SMA Negeri 2 Cimahi dan upaya apa yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut ?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimana Penggunaan Microsoft Office *PowerPoint* sebagai media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan untuk :

- a. Mengetahui pemanfaatan *Microsoft Office PowerPoint* dalam pembelajaran PKn di SMA Negeri 2 Cimahi
- b. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan media *PowerPoint* di SMA Negeri 2 Cimahi
- c. Mengetahui kelebihan dan kekurangan dari penggunaan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran PKn di SMA Negeri 2 Cimahi
- d. Mengetahui kendala penggunaan media *PowerPoint* dalam pembelajaran PKn di SMA Negeri 2 Cimahi dan upaya apa yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan sesuatu yang berguna dalam tataran teoritis bagi pengembangan keilmuan sesuai dengan tujuan penelitian ini. Penulis juga berharap dapat memberikan sumbangsih pemikiran dan memperkaya fakta-fakta dan teori tentang penggunaan Media Pembelajaran dan implikasinya, selain itu dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi ilmu-ilmu yang berkaitan dengan kependidikan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru, dengan adanya penelitian mengenai penggunaan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini, diharapkan dalam proses belajar mengajar PKn dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pemilihan media pembelajaran.
- b. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas, motivasi serta minat dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar peserta

didik. Selain itu penelitian ini diharapkan mampu merubah citra Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang membosankan dan kurang menyenangkan di mata peserta didik.

- c. Bagi pihak sekolah, dengan adanya penelitian ini diharapkan pihak sekolah untuk mengetahui dan juga mengevaluasi apa saja sarana dan prasarana yang diperlukan oleh siswa dan guru dalam proses belajar mengajar sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.
- d. Bagi penelitian lebih lanjut, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai studi pendahuluan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian tentang *Microsoft Office PowerPoint* sebagai media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PKn di sekolah.

E. Struktur Organisasi Penelitian

Sistematika penulisan didalam penyusunan skripsi ini meliputi lima bab, yaitu:

BAB I : Mengenai pendahuluan. Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, batasan istilah, metode penelitian, subjek dan lokasi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Mengenai tinjauan pustaka. Pada bab ini diuraikan dokumen- dokumen yang berkaitan dengan fokus penelitian serta teori-teori yang memiliki hubungan dalam mendukung penelitian penulis.

BAB III : Metodologi penelitian. Pada bab ini penulis menjelaskan metodologi penelitian, teknik pengumpulan data, serta tahapan penelitian yang digunakan dalam penelitian mengenai penggunaan *Microsoft Office PowerPoint* sebagai media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

BAB IV : Mengenai analisis hasil penelitian. Dalam bab ini penulis menganalisis hasil temuan data tentang penggunaan *Microsoft Office PowerPoint* sebagai media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan..

BAB V : Mengenai kesimpulan dan saran. Dalam bab ini penulis berusaha mencoba memberikan kesimpulan dan saran sebagai penutup dari hasil penelitian dan permasalahan yang telah diidentifikasi serta pembahasannya dalam skripsi ini.

