

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi dan kompetensi guru, indikator kompetensi pedagogik untuk guru mata pelajaran meliputi: (a) menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual; (b) menguasai teori belajar dan prinsip pembelajaran yang mendidik; (c) mengembangkan kurikulum; (d) menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik; (e) memanfaatkan TIK untuk kepentingan pembelajaran; (f) memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki; (g) berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan siswa; (h) menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar; (i) memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk pembelajaran; (j) melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

Dari poin (e) di atas, maka tidak bisa dibantah lagi bahwa keterampilan seorang guru dalam memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (selanjutnya disingkat TIK) dalam pembelajaran adalah suatu hal yang penting, apalagi di era teknologi dan globalisasi saat ini. Guru harus senantiasa mampu menyerap dan selalu memperbarui diri untuk mampu membuat skenario

pembelajaran yang interaktif, menarik, efektif, dan efisien bagi peserta didik agar terwujud proses pembelajaran yang berkualitas.

Dalam komponen sistem pembelajaran terdapat tujuh unsur yang saling melengkapi sebagai satu kesatuan dan tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya ([Glendomi.com/2012/10](http://Glendomi.com/2012/10)). Beberapa pakar menyebutkan bahwa pembelajaran merupakan bentuk interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Dalam perkembangannya, pembelajaran bukan hanya bentuk interaksi pendidik dan peserta didik saja, namun juga dengan sumber-sumber belajar. Hal ini dapat diartikan bahwa pembelajaran merupakan sebuah sistem yang saling terkait satu dengan yang lainnya. Pembelajaran sebagai sebuah sistem terdiri dari komponen-komponen yang saling berinteraksi, berinterelasi, dan berinterdependensi antara satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Komponen tersebut antara lain tujuan, guru, siswa, kurikulum, strategi, media, dan evaluasi. Komponen-komponen tersebut merupakan satu kesatuan integral, artinya saling melengkapi antara satu dengan yang lainnya. Apabila salah satu komponen tidak berfungsi dengan baik maka akan mempengaruhi komponen pembelajaran itu sendiri secara keseluruhan. Jelas bahwa pembelajaran merupakan bentuk integritas yang membentuk suatu proses timbal balik antara komponen-komponennya. Komponen pembelajaran tersebut membentuk suatu pola saling berhubungan dan saling mempengaruhi.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dan tidak terpisahkan dari keseluruhan proses pembelajaran dalam semua program dan jenjang, sehingga keterampilan untuk mengembangkan dan memanfaatkan media

pembelajaran amat dibutuhkan oleh seorang guru yang profesional. Seorang guru profesional tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didiknya, akan tetapi juga harus mampu mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran agar pencapaian hasil belajar sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang akan dicapai. Menurut Yudhi Munadi (2008), fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Adapun tujuan media pembelajaran adalah mengefektifkan proses komunikasi pembelajaran sehingga tercapai tujuan yang diinginkan /adanya perubahan tingkah laku.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi berbagai kriteria. Beberapa kriteria diantaranya adalah menarik dan benar-benar mampu membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya. Dalam media pembelajaran berbasis *multimedia*, visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa merupakan bagian yang sangat penting. Penataan elemen-elemen visual harus dapat menampilkan visual yang dapat dimengerti, terang/dapat dibaca, dan dapat menarik perhatian sehingga mampu menyampaikan pesan yang diinginkan oleh penggunanya.

Hubbard (1983) mengatakan ada sembilan kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Kriteria pertamanya adalah biaya, biaya memang harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai dengan penggunaan media itu. Kriteria lainnya adalah ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk dirubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang terakhir adalah

kegunaan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu. Kriteria di atas lebih diperuntukkan bagi media konvensional. Thorn (1995) mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif. Kriteria penilaian yang pertama adalah kemudahan navigasi. Sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pembelajar bahasa tidak perlu belajar komputer lebih dahulu. Kriteria yang kedua adalah kandungan kognisi, kriteria yang lainnya adalah pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria ini adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program telah memenuhi kebutuhan pembelajaran si pembelajar atau belum. Kriteria keempat adalah integrasi media dimana media harus mengintegrasikan aspek dan keterampilan bahasa yang harus dipelajari. Untuk menarik minat pembelajar, program harus mempunyai tampilan yang artistik maka estetika juga merupakan sebuah kriteria. Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar. Sehingga pada waktu seorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajar sesuatu.

Azhar (2007) mengatakan pemakaian media dalam pembelajaran banyak memberikan manfaat pada proses pembelajaran. Dilihat dari manfaat, 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. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan

menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Sudjana dkk. (1989) memandang peran media sangat penting dalam proses pembelajaran. Media berperan sebagai alat dan sumber belajar bagi siswa. Sebagai alat, media berperan untuk memperjelas bahan pengajaran, jadi media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai materi pembelajaran; sedang sebagai sumber belajar bagi siswa, media berisi bahan-bahan yang harus dipelajari siswa baik secara individu maupun sebagai kelompok. Namun hendaknya dicatat bahwa sebagai alat dan sumber belajar, media tidak bisa menggantikan keberadaan guru sepenuhnya, artinya media tanpa guru tidak dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, karena media bukan tujuan pembelajaran. Disamping itu idealnya, pembelajaran tersebut memanfaatkan teknologi komputer.

Perkembangan dan kemajuan teknologi komputer terutama dalam bidang perangkat lunak mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran. Dengan komputer dapat disajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual. Salah satu perangkat lunak yang mendukung dalam penggunaan media pembelajaran adalah *powerpoint*. *Powerpoint* adalah alat bantu presentasi, biasanya digunakan untuk menjelaskan suatu hal yang dirangkum dan dikemas dalam *slide powerpoint*. Pembaca dapat lebih mudah memahami penjelasan kita melalui visualisasi yang terangkum di dalam *slide*. Tujuan dari presentasi adalah untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan sehingga pihak lain memahaminya. Program-program komputer lain seperti *microsoft word*, *excel* atau yang lainnya dapat digunakan pula dalam

penyampaian gagasan, namun dalam program *powerpoint* pengguna dapat menggunakan kata, gambar, warna, suara, video, dan *special effect* untuk lebih memaksimalkan pesan/gagasan yang ingin disampaikan.

Pemilihan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran seorang guru harus memiliki pertimbangan tertentu. Keputusan penulis menggunakan media *powerpoint* dalam kegiatan pembelajaran didasarkan pertimbangan bahwa media *powerpoint* merupakan media yang menarik karena bisa diolah sendiri sesuai dengan kreativitas dan kebutuhan, seperti bisa membuat teks, warna, gambar, video, serta animasi-animasi yang menarik sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Sejalan dengan pendapat Nurseto (2011) bahwa "Kelebihan media *powerpoint* antara lain: dapat menyajikan teks, gambar, film, *sound*, efek, lagu, grafik dan animasi sehingga menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat". Menurut Sanaky (2009), *Microsoft powerpoint 2007* memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut: (1) praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas; (2) memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon siswa; (3) memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan; (4) dapat menyajikan berbagai kombinasi *clipart*, *picture*, warna, animasi dan suara, sehingga membuat siswa lebih tertarik; dan (5) dapat dipergunakan berulang-ulang. Media *powerpoint* ini merupakan media yang sangat tepat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa guru disibukkan oleh sisi-sisi pemenuhan administrasi persiapan mengajar tanpa mempertimbangkan dan

mempersiapkan aspek-aspek lain dalam menunjang kualitas pengajaran di dalam kelas, sehingga tidak terpikirkan oleh guru untuk membekali dirinya dengan keterampilan menggunakan media pembelajaran *powerpoint*.

Sagala (2011) mengatakan bahwa selama ini pembelajaran yang berlangsung di sekolah cenderung menunjukkan (1) guru lebih banyak ceramah; (2) media belum dimanfaatkan; (3) pengelolaan belajar cenderung klasikal dan kegiatan belajar kurang bervariasi; (4) tuntutan guru terhadap hasil belajar dan produktivitas rendah; (5) tidak ada pajangan hasil karya peserta didik; (6) guru dan buku sebagai sumber belajar; (7) semua peserta didik dianggap sama; (8) penilaian hanya berupa tes; (9) latihan dan tugas-tugas kurang dan tidak menantang; dan (10) interaksi pembelajaran searah.

Hasil observasi yang dilakukan pada 5 (lima) guru rumpun IPS di SMAN 04 Merlung Kabupaten Tanjung Jabung Barat menunjukkan bahwa 80% dari guru-guru rumpun IPS membutuhkan media pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif, dan 20% guru terlihat cukup baik dalam menerapkan media pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan guru-guru rumpun IPS secara khusus menunjukkan bahwa pembelajaran selama ini dilakukan dengan cara ceramah dan menunjukkan gambar-gambar yang ada dalam buku teks sebagai media pembelajaran. Guru-guru rumpun IPS mengaku kesulitan memperoleh media pembelajaran yang efektif untuk pelajaran di sekolah sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif dan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi yang mereka sampaikan. Dari wawancara yang dilakukan kepada kelima orang guru yang diambil seluruhnya sebagai subjek, menyatakan membutuhkan media pembelajaran yang berbasis komputer yang dapat mereka jadikan sebagai alternatif sarana pembelajaran di kelas.

Berdasarkan apa yang telah diuraikan, maka diperlukan perbaikan-perbaikan proses pembelajaran, sehingga siswa lebih termotivasi dan lebih aktif

dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat lebih mudah memahaminya dan meningkatkan hasil belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan media pembelajaran *powerpoint*. Dengan adanya media pembelajaran *powerpoint* diharapkan akan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga pembelajaran bisa lebih menarik dan efektif sehingga dapat mendorong siswa lebih mudah dalam memahami konsep-konsep pembelajaran.

Adanya permasalahan tersebut, terutama masalah ketidakefektifan penggunaan *powerpoint* sebagai media pembelajaran disebabkan antara lain karena masih kurangnya pelatihan para guru rumpun IPS tentang bagaimana meningkatkan keterampilan mereka untuk mengembangkan media pembelajaran *powerpoint*.

Terdapat berbagai macam model pelatihan, namun dalam penelitian tindakan ini dibatasi hanya kepada peningkatan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* melalui *lesson study*. Karena: (a) Pertama, *lesson study* merupakan suatu cara efektif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa; dan (b) *lesson study* yang didesain dengan baik akan menghasilkan guru yang profesional dan inovatif. *Lesson study* (LS) adalah sebuah proses pengembangan kompetensi keprofesionalan guru secara sistematis yang bertujuan untuk menjadikan proses pembelajaran lebih baik dan efektif. Tahapan LS yaitu *Plan, Do, See*. LS mensyaratkan stabilitas kebijakan pendidikan, kurikulum fleksibel, budaya refleksi diri dan kerjasama. Kelebihan LS adalah berorientasi pada siswa, bekerja sebagai tim, mengembangkan teknik mengajar. Pengembangan LS dalam



profesionalime guru yaitu merencanakan tujuan pembelajaran dan materi pokok; mengkaji dan mengembangkan pembelajaran; memperdalam pengetahuan yang diajarkan; memikirkan tujuan jangka panjang siswa; merancang pembelajaran kolaboratif; mengkaji proses belajar, perilaku dan hasil belajar siswa; dan, mengembangkan pedagogis. LS dilaksanakan *dengan* membentuk kelompok LS, memfokuskan LS, Merencanakan *Research Lesson* (RL), membelajarkan dan mengamati RL, mendiskusikan dan menganalisis RL, serta merefleksikan dan merencanakan kembali LS. Manfaat LS diantaranya memicu munculnya motivasi untuk mengembangkan diri, melatih pendidik “melihat” peserta didik, menjadikan penelitian sebagai bagian integral pendidikan, penyebaran inovasi dan pendekatan baru, menempatkan para pendidik pada posisi terhormat.

Catherine Lewis (2004) mengatakan *Lesson study* sangat efektif bagi guru karena telah memberikan keuntungan dan kesempatan kepada para guru untuk dapat: (1) memikirkan secara lebih teliti lagi tentang tujuan, materi tertentu yang akan dibelajarkan kepada siswa; (2) memikirkan secara mendalam tentang tujuan-tujuan pembelajaran untuk kepentingan masa depan siswa, misalnya tentang arti penting sebuah persahabatan, pengembangan perspektif dan cara berpikir siswa, serta kegandrungan siswa terhadap ilmu pengetahuan; (3) mengkaji tentang hal-hal terbaik yang dapat digunakan dalam pembelajaran melalui belajar dari para guru lain (peserta atau partisipan *lesson study*); (4) belajar tentang isi atau materi pelajaran dari guru lain sehingga dapat menambah pengetahuan tentang apa yang harus diberikan kepada siswa; (5) mengembangkan keahlian dalam mengajar, baik pada saat merencanakan pembelajaran maupun selama berlangsungnya kegiatan

pembelajaran; (6) membangun kemampuan melalui pembelajaran kolegial, dalam arti para guru bisa saling belajar tentang apa-apa yang dirasakan masih kurang, baik tentang pengetahuan maupun keterampilannya dalam membelajarkan siswa; dan (7) mengembangkan “*The Eyes to See Students*” (*kodomo wo miru me*), dalam arti dengan diadakannya para pengamat (*observer*), pengamatan tentang perilaku belajar siswa bisa semakin detail dan jelas.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Rifani (Universitas Lambung Mangkurat) tahun 2012 yang berjudul “Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru IPS Melalui Lesson Study di SMA Negeri 1 Paminggir Tahun Pelajaran 2011/2012”. Temuan penelitian tindakan (*action reseach*) adalah untuk memperbaiki rendahnya kinerja guru IPS dalam hal merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, menilai hasil belajar dan tindak lanjut hasil penilaian. Hasil penelitian pada kompetensi merencanakan pembelajaran siklus I persentase keberhasilan 67% menunjukkan peningkatan pada siklus II sebesar 97%, kompetensi melaksanakan pembelajaran pada siklus I sebesar 66 % dan siklus II sebesar 91%, kompetensi menilai hasil belajar siklus I sebesar 81% pada siklus II sebesar 100%, dan komponen tindak lanjut hasil penilaian siklus I sebesar 50% sedangkan pada siklus II sebesar 90%. Respon guru dengan dilaksanakannya *lesson study* menyatakan bahwa kegiatan ini telah mampu meningkatkan kompetensi pedagogik mereka dari sebelumnya. Kehadiran rekan-rekan sejawatnya sesama guru di dalam kelas malah menambah semangat mereka untuk mempersiapkan diri untuk tampil di depan kelas dengan baik. Guru juga tidak merasa grogi dan malu untuk tampil sebagai guru model (75%), walaupun

pada saat refleksi diberi masukan-masukan sewaktu mereka jadi guru model. Tanggapan siswa terhadap kegiatan *lesson study* juga menunjukkan 97% siswa menyukai kegiatan *lesson study*. 91% siswa tidak merasa terganggu dengan kehadiran beberapa guru di dalam kelas. Bahkan dengan kehadiran beberapa guru di kelas, membuat kelas jadi tertib dan suasana belajar jadi tenang. 97% siswa berpendapat, bahwa guru IPS dalam mengajar pada kegiatan ini jauh lebih baik dari sebelumnya. 91% siswa menyatakan perlunya kegiatan *lesson study* ini diteruskan pada semester berikutnya.

Oleh karena itu, dari pemaparan di atas maka perlu dilakukan penelitian yang berkenaan dengan program penggunaan media pembelajaran *powerpoint* melalui *lesson study*. Dengan judul “Peningkatan Keterampilan Guru Menggunakan Media Pembelajaran Melalui *Lesson Study* di SMAN 04 Merlung Kabupaten Tanjung Jabung Barat Propinsi Jambi“

## **B. Identifikasi Masalah**

Adanya permasalahan tersebut, maka diidentifikasi masalahnya sebagai berikut: penggunaan media pembelajaran *powerpoint* tidak efektif disebabkan antara lain karena masih kurangnya pelatihan yang diikuti para guru rumpun IPS tentang bagaimana meningkatkan keterampilan mereka menggunakan media pembelajaran *powerpoint*.

### **C. Batasan Masalah**

Terdapat berbagai macam model pembinaan atau pelatihan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan guru menggunakan media pembelajaran *powerpoint*, namun pada penelitian ini hanya difokuskan dengan melakukan kegiatan *lesson study*.

Pada dasarnya, penelitian ini dapat dilakukan di instansi-instansi lainnya, akan tetapi berhubung studi awal yang dilakukan pada SMAN 04 Merlung Kabupaten Tanjung Jabung Barat telah mengindikasikan bahwa guru rumpun IPS di sekolah tersebut masih kurang terampil menggunakan media pembelajaran *powerpoint*, maka lokasi penelitian yang dipilih adalah SMAN 04 Merlung Kabupaten Tanjung Jabung Barat Propinsi Jambi.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut "Apakah melalui penerapan *lesson study* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran *powerpoint* pada SMAN 04 Merlung Kabupaten Tanjung Jabung Barat Propinsi Jambi?"

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru rumpun IPS menggunakan media pembelajaran *powerpoint* melalui penerapan

*lesson study* di SMAN 04 Merlung Kabupaten Tanjung Jabung Barat Propinsi Jambi.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian tindakan sekolah ini dilakukan, dengan harapan memberikan manfaat bagi guru, kepala sekolah, pengawas, siswa, maupun peneliti.

##### 1. Manfaat teoritis

Untuk pengembangan dan teori tentang keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan teori tentang *lesson study*.

##### 2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, sebagai sumbangan pemikiran bagi guru-guru dalam menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan antusiasme dan gairah belajar siswa sehingga prestasi meningkat.
- b. Bagi pengawas, menambah pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran para guru binaannya.
- c. Bagi kepala sekolah, menjadi bahan evaluasi penilaian bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran.
- d. Bagi siswa meningkatkan gairah dan prestasi belajar.
- e. Bagi peneliti, dapat menggunakan penelitian ini sebagai rujukan dalam melakukan penelitian lanjutan yang relevan di kemudian hari.