

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses perubahan yang dilakukan dengan penuh rasa tanggung jawab, dari orang dewasa dalam upaya mendewasakan seseorang terhadap perkembangan jasmani dan rohani. Hasbullah (1996: 27) mengatakan bahwa pendidikan mempunyai peranan yang sangat urgen untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan kehidupan suatu bangsa, sehingga pendidikan menjadi tolok ukur kemajuan suatu bangsa dan cermin kepribadian suatu masyarakat.

Pendidikan pada dasarnya dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu pendidikan formal (pendidikan sekolah) dan pendidikan non formal (pendidikan luar sekolah). Hal ini termaktub dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 sebagai berikut :

"Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Sedangkan jalur pendidikan non formal adalah jalur pendidikan diluar pendidikan formal yang dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang." (UUSPN, 2003 : 7 - 8)

Guna menjunjung cita-cita bangsa, maka pembangunan bidang pendidikan perlu ditingkatkan mutu dan kualitasnya, sehingga mampu mencerdaskan kehidupan bangsa dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimilikinya.

Dengan demikian pendidikan nasional harus bersifat fungsional dan dinamis, terhadap perkembangan masyarakat. Dalam arti luas bahwa system pendidikan nasional harus berfungsi terhadap kehidupan dan perkembangan bangsa, sehingga menjadi bangsa yang mandiri, kreatif, dan inovatif.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki peranan penting dalam kehidupan sosial manusia yang luas dan kompleks, sehingga manusia menuntut dirinya sendiri agar mampu berinteraksi sosial dengan lingkungannya baik fisik maupun lingkungan sosialnya. Karena itulah pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan program keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dengan lingkungan fisiknya atau lingkungan sosialnya yang bahan ajarnya diambil dari berbagai ilmu sosial. (Edi Saepudin, 1998: 10).

Keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari tinggi rendahnya prestasi yang diraih oleh objek pendidikan itu sendiri, oleh karenanya dalam mencapai prestasi yang diharapkan, maka siswa dalam pembelajarannya sangat memerlukan dorongan moral dan materi dari orang lain terutama dari orang tuanya. Selain itu minat dan perhatian siswa dalam belajar juga sangat menunjang pencapaian prestasinya, karena minat siswa merupakan usaha memusatkan tenaga psikis tertuju pada suatu objek. (Sumadi Suryabrata, 1989:14). Sedangkan Ngalim Purwanto (1990: 18) mengatakan bahwa "Prestasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor keluarga, guru, dan lingkungan masyarakat sekitar, yang pada akhirnya sangat berpengaruh terhadap minat siswa yang berujung kepada melemahnya prestasi yang dihasilkan". Motivasi dan minat sangat berkaitan, karena timbulnya motivasi

berawal dari adanya minat yang biasa mendorong dan merangsang serta membangkitkan gairah dan semangat dalam beraktifitas. Secara sederhana minat dapat diartikan sebagai pemusatan tenaga psikis yang tertuju pada sesuatu atau sedikit banyaknya keadaan yang menyertai suatu aktifitas yang dilakukan. (Sumadi Suryabrata 1989: 233).

Dalam kurikulum sekolah yang digunakan terdapat Mata Pelajaran KTK yang di dalamnya ada pembahasan mengenai apresiasi seni, baik seni peran, seni musik, seni tari, maupun seni lukis. Semua itu diajarkan dengan tujuan untuk menyalurkan minat, bakat, dan hobi siswa yang bersifat rekreatif. Begitupun dengan kegiatan menonton hiburan lokal (wayang golak, film layar tancap, musik *kasidah*, dan orkes Melayu). Di dalamnya memuat berbagai macam apresiasi seni yang dapat memberikan pencerahan dan penyegaran terhadap siswa setelah belajar. Oleh karena itu, pihak sekolah berharap agar siswa memiliki minat belajar yang tinggi seperti halnya minat menonton hiburan lokal agar prestasinya menjadi lebih baik, tapi sebagian pemahaman siswa tentang manfaat dan kegunaan menonton hiburan lokal masih kurang, hanya sebagian kecil dari siswa yang dapat memanfaatkan media hiburan lokal sebagai alat penyegaran untuk meningkatkan prestasi belajar yang lebih baik.

Dari permasalahan tersebut di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang sejauh mana dampak minat menonton hiburan lokal terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN Cipeundeuy Majalengka.

B. Perumusan Masalah

Dalam perumusan masalah ini penulis menggunakan tahapan sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah

a. Wilayah Kajian Penelitian

Wilayah kajian penelitian dalam penulisan skripsi ini adalah bidang Sosiologi Antropologi Pendidikan.

b. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan empirik kuantitatif mengenai dampak minat menonton hiburan lokal terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN Cipeundeuy Kecamatan Bantarujeg Kabupaten Majalengka.

c. Jenis Masalah

Jenis masalah dalam penelitian ini adalah masalah kausalitas atau sebab minat menonton hiburan lokal berakibat ada atau tidaknya peningkatan prestasi belajar siswa di MTsN Cipeundeuy Kecamatan Bantarujeg Kabupaten Majalengka.

2. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari salah persepsi dalam penyusunan Skripsi ini, maka penulis lebih menitikberatkan pada masalah-masalah minat menonton hiburan lokal dan dampaknya terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN Cipeundeuy Majalengka.

3. Pertanyaan Penelitian

Dari uraian diatas maka dapat dikerucutkan permasalahanya sebagai berikut :

- a. Bagaimana minat siswa MTsN Cipeundeuy Majalengka.dalam menonton hiburan lokal ?
- b. Bagaimana prestasi belajar IPS siswa MTs Negeri Cipeundeuy Kecamatan Bantarujeg Kabupaten Majalengka ?
- c. Adakah dampak minat menonton hiburan lokal terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN Cipeundeuy Majalengka. Kalau ada seberapa besar dampaknya?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menggambarkan minat menonton hiburan lokal siswa MTsN Cipeundeuy Majalengka.
2. Untuk memperoleh data tentang prestasi belajar IPS siswa di MTsN Cipeundeuy Majalengka.
3. Untuk membuktikan ada atau tidak adanya dampak minat menonton hiburan lokal terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN Cipeundeuy Majalengka

D. Kerangka Pemikiran

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Michaelis (1957) dalam Edi Saepudin (1998: 10) dikatakan bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah study sosial yang berkaitan langsung dengan manusia, dan

interaksinya dengan lingkungan fisik dan sosialnya yang menyangkut hubungan kemanusiaan.

Pendidikan kerap kali dihadapkan pada situasi sosial masyarakat yang beraneka ragam, ditambah peran ilmu pengetahuan sosial yang bersentuhan langsung dengan lingkungan fisik dan sosial masyarakat dimana manusia itu tinggal, sehingga sering menjadi dilema bagi para siswa dalam kegiatan belajarnya. Hal ini terbukti bahwa pada bulan-bulan tertentu seringkali ada orang yang menyelenggarakan hajat, baik hajatan sunatan maupun hajatan pernikahan yang tidak jarang di dalamnya disediakan berbagai menu hiburan yang menarik perhatian orang banyak, tak terlepas kalangan pelajar. Hal itu mengakibatkan kalangan pelajar merasa gelisah dan tidak nyaman dalam melaksanakan aktifitas belajarnya.

Secara psikologis dan naluriyah fitrah manusia, anak manusia terlepas ia pelajar atau bukan sangat perlu dan butuh hiburan baik yang bersifat rekreatif maupun non rekreatif, sehingga mampu mengurangi rasa *stress* dan jenuh dari aktifitas sehari-hari dalam hidupnya. Namun hal itu jangan sampai mengganggu tugas dan pekerjaan pokok seorang anak apalagi dengan status pelajar yang tugas dan pekerjaan pokoknya adalah belajar, sebagai bekal hidup dan modal utama untuk menggapai masa depan yang lebih baik. Dalam pendidikan ilmu pengetahuan sosial siswa dituntut secara sadar agar mampu memahami dirinya dan lingkungannya, sehingga mampu berinteraksi sosial dengan baik terhadap lingkungannya baik fisik maupun sosialnya.

Budaya hiburan yang sudah biasa kita saksikan ternyata memiliki kriteria-kriteria tertentu, seperti yang telah diungkapkan oleh Yusman Yusuf

bahwa hiburan atau kesenian tidak dapat berjalan lancar dan harmonis, sebagaimana dengan kontak antara dua atau lebih kebudayaan yang sama-sama memiliki nilai dan azas protanitas. (Yusman Yusuf 1991:36).

Budaya hiburan sering kali dipahami secara sempit bahkan terlampau jauh, sehingga hiburan seharusnya memberikan suasana pencerahan, mengurangi kejenuhan dan rasa stress, ini malah sebaliknya menjadi alasan untuk bermalas-malasan yang mengakibatkan intensitas hidup dan prestasi yang akan diraih kandas ditengah ditengah jalan. Terlebih kalangan pelajar yang langkahnya masih jauh kedepan dan masa depan bangsa ada di tangannya.

Dunia hiburan dalam kiprahnya sudah menjadi bagian nilai-nilai budaya karena didalamnya terdapat nilai kreasi dan cipta karsa dan rasa manusia yang tidak hanya mengandalkan penafsiran yang bebas sesuai dengan pencerminan imajinasi pengarangnya, namun disisi lain agama berpegang pada nilai-nilai hakiki yang tidak boleh disalah tafsirkan oleh umatnya. (Yusman Yusuf, 1991: 37). Untuk mempertemukan keduanya, perlu adanya jalan tengah, karenanya Islam tidak melarang umatnya untuk menikmati hiburan dan seni budaya lainnya selama hal itu tidak mengganggu kewajiban lainnya yang lebih penting dan tentu masih berada dalam batas-batas kewajaran yang dibolehkan.

Hiburan boleh dibudayakan selama dalam hiburan itu masih tertanam nilai-nilai religius dan dapat meningkatkan kestabilan jiwa sehingga mampu manggapai prestasi yang baik, karena pada dasarnya prestasi hidup manusia sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor sebagai berikut :

1. Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang mempengaruhi dari dalam yang bersifat Psikologis

2. Faktor Ekstern

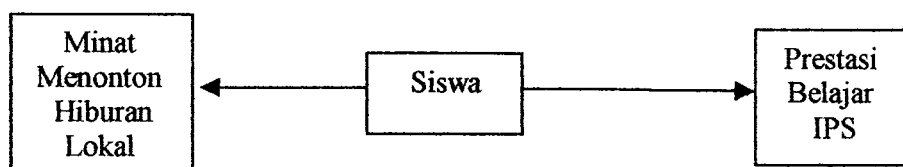
Faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar individu baik faktor sosial maupun non sosial.

Secara psikologis manusia akan memiliki dorongan dan motivasi belajar disebabkan hal-hal sebagai berikut :

- a. Adanya sipat selalu ingin tahu dan menyelidiki dunia yang lebih luas
- b. Adanya sipat selalu ingin maju dan kreatif
- c. Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dan perhatian dari orang lain
- d. Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan
- e. Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman
- f. Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari pada belajar

(Sumardi Suryabrata, 1987: 253)

Untuk memperjelas pemaparan diatas maka dapat dilihat dalam skema sebagai berikut :



E. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari permasalahan yang diteiti atas dasar terkaan atau *conjecture* peneliti. Jawaban sementara ini selanjutnya akan diuji dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian dan hasil pengujian itu adalah kesimpulan yang bersangkutan.

Dalam praktek penelitian hipotesis ditinjau dalam kontek kegunaanya dapat dibedakan menjadi dua, yaitu hipotesis kerja atau penelitian dan hipotesis statistik. Kegunaan hipotesis kerja adalah untuk memandu penelitian, adapun hipotesis statistik kegunaanya adalah untuk memandu interpretasi hasil analisis data yang menggunakan statistik.

Bentuk rumusan hipotesis statistik terdiri dari dua bagian yaitu hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a atau H_1). Konsep hipotesis nol atas dasar ide tentang pentingnya peranan perbedaan analisis statistik, sebab pada umumnya metode interpretasi dalam statistik didasarkan pada keberartian signifikan antara statistik sampel dengan parameter populasi. Berdasarkan konsep tersebut dalam menarik data, peneliti memperkirakan perbedaan itu, namun untuk menghindari kekeliruan atau bias dalam menarik kesimpulan maka peneliti memulai perkiraan dengan berasumsi bahwa perbedaan itu tidak ada atau sama dengan nol. Bila data menunjukn sebaliknya maka perkiraan tidak adanya perbedaan (H_0) harus ditolak, dan kesimpulan yang dibuat harus berdasarkan hipotesis alternatif (H_a atau H_1) yang memperkirakan perbedaan itu. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa:

Ho : Tidak adanya dampak yang signifikan minat menonton hiburan lokal terhadap prestasi belajar siswa.

Ha atau H1 : Ada dampak yang signifikan minat menonton hiburan lokal terhadap prestasi belajar.

F. Langkah-langkah Penelitian

Adapun langkah-langkah penelitian yang dilakukan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Menentukan Data dan Sumber Data

a. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data-data yang bersifat kualitatif dan kuantitatif

b. Sumber Data

Sumber data yang digunakan adalah buku-buku yang relevan dan berkaitan dengan masalah penelitian, Kepala Sekolah, Wali Murid, guru, dan siswa

c. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII dan Kelas VIII di MTsN Cipeundeuy Kecamatan Bantarujeg Kabupaten Majalengka yang berjumlah 300 orang.

Kemudian karena jumlahnya lebih dari 100 orang, maka penelitian ini menggunakan teknik sample random yaitu cara pengambilan sample secara acak, yang pengambilan sampelnya bukan hanya setiap individu dalam populasi yang berhak untuk dijadikan sample. (Tatang M. Arifin, 1990: 145). Sedangkan Suharsimi Arikunto (1994: 107) menyatakan bahwa “Apabila populasi lebih dari 100 orang, maka bisa

diambil sampelnya antara 10 hingga 15%, 20 hingga 25% atau lebih sesuai dengan kemampuan peneliti.” Berdasarkan ketentuan tersebut, penulis mengambil sampel sebanyak 20 % dari jumlah populasi, sehingga diperoleh sampel sebanyak 60 orang. Dari kelas VII sebanyak 26 orang siswa dan dari kelas VIII sebanyak 34 orang siswa.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Teknik observasi adalah melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala dan fenomena yang diselidiki. (Sutrisno Hadi, 1993: 63). Dan yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipasi partisipan yaitu dengan cara penulis terjun langsung ke lapangan dan ikut berpartisipasi dalam PBM di MTsN Cipeundeuy Kecamatan Bantarujeg Kabupaten Majalengka

b. Wawancara

Wawancara adalah cara mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab sepihak dan dikerjakan secara sistematis dan berlandaskan pada tujuan penelitian. (Sutrisno Hadi, 1985: 193)

c. Angket

Yaitu teknik pengumpulan data dengan menggunakan pertanyaan tertulis kepada responden, agar diperoleh jawaban secara objektif dari keadaan sebenarnya. (Suharsimi Arikunto, 1989: 18). Dan yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 dan 2 MTsN Cipeundeuy Kecamatan Bantarujeg Kabupaten Majalengka

d. Study Dokumentasi

Teknik ini dilakukan dengan cara mencatat peristiwa-peristiwa yang terjadi di MTsN Cipeundeuy Majalengka, sumber yang dikaji adalah arsip-arsip sekolah atau catatan-catatan lain yang relevan dengan apa yang diteliti.

3. Analisis Data

Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan cara sebagai berikut:

a. Analisis data kualitatif yaitu analisis non statistik dengan cara sebagai berikut :

1) Analisis deduktif yaitu penarikan kesimpulan dari data yang bersipat umum menjadi data yang bersipat khusus.

2) Analisis induktif yaitu penarikan kesimpulan dari data yang bersipat khusus, peristiwa konkrit, menjadi generalisasi yang bersipat umum. (Sutrisno Hadi, 1983:42)

b. Analisis data kuantitatif yaitu analisis yang menggunakan data Statistik atau angka, dengan teliti dan lebih mendasar untuk memperoleh kesimpulan dengan rumus prosentase.

$$\text{Yaitu : } p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Prosentase
 F = Jumlah Sampel yang Mengisi
 N = Jumlah Sampel
 100% = Bilangan Tetap

(Suharsimi Arikunto, 1992: 208)

100% = Bilangan Tetap

(Suharsimi Arikunto, 1992: 208)

Adapun pendekatan Statistik yang digunakan melalui prosesentase untuk skala prosentase menggunakan pendapat Suharsimi Arikunto (1998:246)

| No | Prosentase | Penafsiran |
|----|------------|-----------------|
| 1. | 76% - 100% | Berminat |
| 2. | 56% - 75% | Cukup Berminat |
| 3. | 40% - 55% | Kurang Berminat |
| 4. | Kurang 40% | Tidak Berminat |

Sedangkan untuk mengetahui hubungan antara minat menonton hiburan lokal dengan prestasi belajar siswa dapat menggunakan rumus korelasi *spearman method* sebagai berikut:

$$rho = p = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

Adapun untuk menafsirkan hasil dari rumus *spearman*, penulis menggunakan ketentuan sebagai berikut:

0,00 – 0,20 = korelasi sangat rendah (hampir tidak ada korelasi)
 0,20 – 0,40 = korelasi rendah
 0,40 – 0,70 = korelasi cukup
 0,70 – 0,90 = korelasi tinggi
 0,90 – 1,00 = korelasi sangat tinggi
 (Ngalim Poerwanto, 2002: 139)

Sedangkan untuk memperoleh data tentang hubungan antara minat menonton hiburan lokal dengan prestasi belajar, penulis melakukan penghitungan skor angket dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Untuk jawaban option a skornya 3
- b. Untuk jawaban option b skornya 2
- c. Untuk jawaban option c skornya 1