

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya dunia pendidikan adalah cermin dari maju mundurnya suatu bangsa. Demikian juga bila pandangan itu dilihat dari skop yang paling kecil, bahwa manusia tanpa pendidikan akan selalu menghadapi kendala dalam kehidupannya. Untuk itu manusia dan pendidikan tidak bisa dipisahkan karena keduanya saling mendukung dan melekat. Oleh karena itu dunia pendidikan harus dikembangkan.

Seiring majunya ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut tenaga kerja yang semakin berkualitas, maka lembaga pendidikan harus pula meningkatkan kualitas pendidikannya agar lulusannya mencapai sasaran yang diminta oleh masyarakat tersebut.

Guru merupakan komponen dalam proses belajar mengajar mempunyai peran yang sangat strategis dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang terampil, potensial dan berkualitas. Dalam aktivitas belajar, guru melaksanakan tugasnya yaitu baik sebagai perencana pengajaran, pelaksana pengajaran maupun sebagai evaluator pengajaran. Bahkan guru diharapkan dapat melakukan pengembangan pada rancangan, pelaksanaan pembelajaran melalui perbaikan pada kondisi dan situasi belajar dan pembaharuan dalam bidang media pembelajaran yang memanfaatkan hasil-hasil kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam proses pembelajaran yang harus diikuti dengan pengetahuan dan

keterampilan yang baik dalam memilih dan menggunakan media. Hal tersebut merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar.

Mata pelajaran Mesin Pengganda merupakan mata pelajaran penting karena mata pelajaran ini termasuk dalam mata pelajaran Produktif/Kejuruan yang mengacu pada Standart Kompetensi Nasional (SKN). Dengan demikian, maka kecapaian ketuntasan peserta didik harus mencapai kompetensi yang telah distandartkan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas X AP1 SMK Swasta Ar-Rahman Medan pada tanggal 11 Maret 2014 yaitu wawancara dengan guru mata pelajaran Produktif Mesin Pengganda yaitu Ibu Fitri Dwiyanti S.Pd diperoleh informasi bahwa masih banyak siswa yang hasil belajarnya masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian Mesin Pengganda dari 30 siswa kelas X AP₁ yang tuntas hanya 12 siswa (40%), sedangkan yang tidak tuntas 18 siswa (60%) dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah pada pelajaran Mesin Pengganda adalah 70. KKM merupakan target kompetensi yang harus dicapai siswa sebagai patokan atau acuan untuk menentukan kompeten atau tidaknya siswa.

Selain itu, banyak siswa yang merasa jenuh atau bosan ketika mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Hal ini dikarenakan guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat. Akibatnya hasil belajar siswa kurang memuaskan.

Situasi pembelajaran tersebut yang membuat peneliti ingin mencoba mengedepankan pembelajaran yang membuat suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga siswa tidak merasakan kejenuhan atau

bosan dalam proses belajar mengajar serta siswa mampu mengembangkan ide-ide gagasan mereka dan berani untuk mempresentasikan di depan kelas.

Untuk mewujudkan hal itu maka dalam penelitian kali ini peneliti mencoba menggunakan media visual dalam proses belajar mengajar. Menurut Unej (2014) <http://media.visual.dalam.kegiatan.belajar.mengajar/id/md> (diakses 14 Februari 2014) kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan akan lebih mudah jika dibantu dengan media visual, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat pendengaran, sedangkan 83% lewat indera penglihatan disamping itu dikemukakan bahwa kita dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar, namun dapat mengingat 50% dari apa yang kita lihat.

Menurut Cone (dalam Arsyad, 2007:10) salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah Cone Of Experience (Kerucut Pengalaman Dale).

Hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena melibatkan indera penglihatan. Tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang-lambang seperti itu, indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas, yakni indera penglihatan atau indera pendengaran. Keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang yang akan mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang, dan sebaliknya, kemampuan interpretasi lambang kata membantu seseorang untuk memahami pengalaman yang di dalamnya ia terlibat langsung.

Banyak media pembelajaran yang telah diterapkan di kelas untuk meningkatkan hasil belajar para siswa antara lain sebagai berikut:

Ciptaningsih (dalam Jurnal Pendidikan Ekonomi Vol.1 No.1 Edisi 2012), meneliti upaya peningkatan hasil belajar melalui media Interactive Video pada mata diklat Memahami Prinsip-Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 73% dan pada siklus II sebesar 92%.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Alin mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *Website E-learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan Menjaga Sistem Dokumen siswa kelas X Administrasi Perkantoran, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa dengan ketuntasan klasikal sebesar 69.5% dan pada siklus II rata-rata mencapai ketuntasan klasikal sebesar 80.3%.

Kemudian penelitian lain dilakukan juga oleh Hidayati (dalam Jurnal Pendidikan Fisika Vol.1 No.1 Edisi 2013), meneliti mengenai perbedaan hasil belajar siswa antara menggunakan Media *Pocket Book* dan Tanpa *Pocket Book* pada materi Kinematika Gerak Melingkar kelas X. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar menggunakan Media *Pocket Book* dan Tanpa *Pocket Book* yaitu $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,097 > 2,000$ pada taraf signifikansi 5%.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin mencoba dengan media pembelajaran lain yaitu dengan menggunakan media visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran Produktif Mesin Pengganda.

Peneliti berusaha melihat apakah ada pengaruh positif penggunaan media visual terhadap hasil belajar siswa di SMK Swasta Ar-Rahman Medan, dengan berdasarkan hasil dari peneliti sebelumnya.

Wahyuni (dalam Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Vol. 1 No. 1 Edisi 2012) menyimpulkan:

Penerapan model *learning cycle* tipe 5E dengan media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu meningkat sebesar 11,31%, pada siklus I sebesar 79,16% dan pada siklus II sebesar 90,47%. Penerapan model *learning cycle* tipe 5E dengan media visual juga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu sebesar persentase 17,50%.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Ritna (dalam Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 1 No. 1 Edisi 2012), menyimpulkan:

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan Media Gambar yaitu terlihat dari pencapaian ketuntasan klasikal siklus I adalah 62,07% dan siklus II sebesar 93,10%.

Penelitian yang dilakukan sebelumnya itu dilakukan penelitian tindakan kelas, tetapi untuk kali ini peneliti melakukan penelitian eksperimen. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat melihat pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar siswa. Sehingga nantinya dapat diterapkan pada pembelajaran di kelas dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Produktif Mesin Pengganda Kelas X di SMK Swasta Ar-Rahman T.A 2013/2014”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Sehubungan dengan latar belakang masalah di atas, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar pada mata pelajaran Mesin Pengganda yang masih rendah.
2. Minat belajar siswa pada mata pelajaran Mesin Pengganda yang masih rendah.
3. Media pembelajaran yang kurang menarik minat siswa.
4. Kurangnya penggunaan media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya masalah yang akan diteliti, perlu adanya pembatasan masalah. Oleh karena itu penulis hanya membatasi masalah yaitu pengaruh penggunaan media pembelajaran visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Produktif Mesin Pengganda di Kelas X SMK Swasta Ar-Rahman Medan Tahun Ajaran 2013/2014.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka permasalahannya dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif mesin pengganda kelas X SMK Swasta Ar-Rahman Medan T.A. 2013/2014?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah:

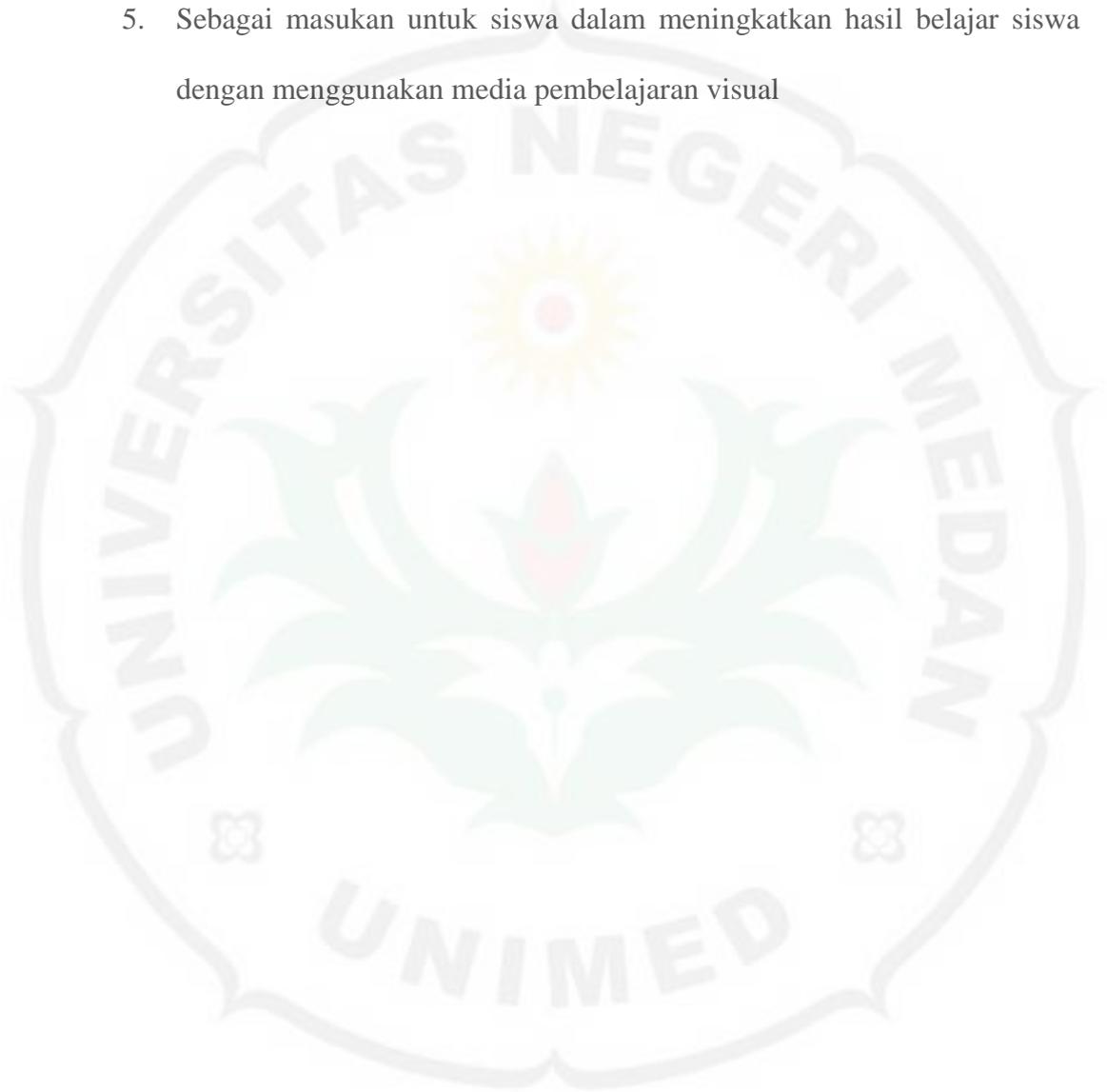
1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran visual pada mata pelajaran produktif mesin pengganda kelas X SMK Swasta Ar-Rahman Medan T.A 2013/2014.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif mesin pengganda kelas X SMK Swasta Ar-Rahman Medan T.A 2013/2014.
3. Untuk mengetahui nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media visual pada mata pelajaran produktif mesin pengganda kelas X SMK Swasta Ar-Rahman Medan T.A 2013/2014.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi dalam peningkatan mutu pendidikan dan pengembangan kualitas pembelajaran administrasi perkantoran.
2. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai peranan media pembelajaran visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif mesin pengganda.
3. Sebagai rujukan dalam penelitian yang terkait.
4. Sebagai masukan bagi guru dan calon guru mengenai penggunaan media pembelajaran visual sebagai salah satu alternatif media pengajaran.

5. Sebagai masukan untuk siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran visual



THE
Character Building
UNIVERSITY