

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkah pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan tersebut, banyak hal yang harus diperhatikan. Proses belajar mengajar (PBM) merupakan unsur yang paling harus diperhatikan. Dengan pelaksanaan proses belajar mengajar yang baik dan tepat, maka tujuan pendidikan akan tercapai. Proses belajar mengajar akan menunjukkan hasil yang baik pula apabila komponen yang terikat didalamnya saling mendukung. Salah satu komponen yang terkait itu adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran apabila digunakan dengan tepat, maka diharapkan siswa dapat lebih tepat mengembangkan dan meningkatkan pemahamannya atas pelajaran yang sedang dipelajarinya. Oleh karena itu, guru sekurang-kurangnya menggunakan media pembelajaran yang mudah dan efisien yang meskipun

sederhana tetapi merupakan keharusan upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 7 Medan, terdapat beberapa siswa yang kurang tertarik dan kurang menyukai pelajaran kewirausahaan ketika mengikuti proses belajar-mengajar dikelas. Sehingga murid tidak kondusif dikelas saat jam mata pelajaran berlangsung. Dan terlihat dari nilai ulangan siswa yang kurang memuaskan sehingga belum mencapai target yang telah ditentukan oleh guru. Hal ini disebabkan siswa belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang tepat. Akibatnya hasil belajar siswa kurang memuaskan.

Guru merupakan salah satu faktor yang terlibat dalam mencari langkah-langkah dan jalan terbaik yang harus ditempuh untuk dilaksanakan agar hasil belajar siswa yang mencapai tingkat yang lebih baik. Untuk itu salah satu usaha dan langkah yang harus ditempuh dengan melakukan modifikasi pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi pelajaran, sehingga gaya belajar siswa lebih terakomodasi.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti di SMK Negeri 7 dengan guru mata pelajaran kewirausahaan bahwa media yang digunakan masih belum sepenuhnya diterapkan dan hasil ulangan harian sebagian siswa pada mata pelajaran kewirausahaan tersebut kurang memuaskan dengan Kriteria Ketentuan Minimum 75. Hal ini dapat diketahui melalui hasil prestasi belajar siswa dimana ada sekitar 41% siswa yang belum memenuhi KKM. Berdasarkan dari hasil Daftar Kumpulan

Nilai (DKN). Siswa semester satu diperoleh hasil yang belum memuaskan dari 235 siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK N 7 Medan, diperoleh hanya 139 siswa (59%) yang memenuhi nilai rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimum untuk mata pelajaran kewirausahaan dan 96 siswa (41%) tidak memenuhi angka ketuntasan minimal yang telah ditetapkan.

Tingkat pencapaian pengetahuan siswa akan jauh meningkat, apabila dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran apabila digunakan oleh guru maka berfungsi untuk memotivasi dan meningkatkan kreativitas siswa serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Apabila media yang digunakan guru menarik, maka kemungkinan besar keberhasilan akan mencapai tujuan pembelajaran dapat terealisasi.

Kreativitas merupakan suatu usaha setiap individu untuk mengidentifikasi masalah, berfikir merupakan kemampuan umum untuk menciptakan suasana yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang telah ada. Siswa yang kreatif adalah siswa yang dapat berinteraksi dengan lingkungan dimana ia berada, mampu mengembangkan talenta yang dimilikinya dan belajar menggunakan kemampuan sendiri secara optimal.

Media pembelajaran memiliki keunggulan yaitu dapat memperlancar pemahaman siswa dan memperkuat ingatan. Media pembelajaran juga dapat menumbuhkan minat belajar siswa dengan materi pelajaran karena siswa tidak

hanya mendengar saja. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam melihat suatu permasalahan, serta penggunaan media pembelajaran juga memotivasi siswa agar belajar lebih serius sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Ngatiqoh (2012) menyatakan dalam jurnalnya bahwa “pengaruh motivasi berprestasi dan kreativitas berpikir terhadap prestasi belajar ipa (fisika) kelas viii SMP negeri se-kabupaten purworejo tahun pelajaran 2011/2012” hasil dari penelitiannya yaitu skor motivasi berprestasi terhadap pelajaran fisika menyebar antara 46 sampai 90 dengan rata-rata 69,14 standar deviasi 7,864 dan skor total 26274. Median dan Modus skor tersebut masing-masing 70 dan 69. Dan Skor kreativitas berpikir terhadap pelajaran IPA (Fisika) yang menyebar antara 6 sampai 21 dengan rata-rata 14.09 standar deviasi 3,016 dan skor totalnya 5353. Median dan Modus skor tersebut masing-masing 14 dan 14. Sedangkan dari skor prestasi belajar IPA (Fisika) diperoleh skor total 4658 dengan skor tertinggi 25 dan skor terendah 4, sedangkan rata-rata skor prestasi adalah 12,26. Median dan modus skor tersebut masing-masing 12,00 dan 12. Motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar sebesar 3,6%, pengaruh kreativitas berpikir terhadap prestasi belajar sebesar 2,3%, sedangkan pengaruh motivasi berprestasi bersama-sama kreativitas berpikir terhadap prestasi belajar sebesar 5,6%. sehingga siswa mampu memecahkan masalahnya sendiri dan tidak selalu tergantung pada guru. Setiap individu memiliki potensi kreatif yang berbeda-beda. Terdapat dua cara berpikir yaitu cara berpikir divergen atau menyebar dan berpikir konvergen yaitu cara berpikir individu yang menganggap hanya ada satu jawaban benar. Seperti telaj

diterangkan sebelumnya, bahwa untuk meningkatkan kreativitas itu diperlukan motivasi. Ada beberapa faktor yang telah diteliti dan mempengaruhi prestasi belajar siswa meliputi: sikap siswa, minat belajar, konsep diri, tingkat pendidikan keluarga/orangtua, perhatian orangtua, intensitas belajar, motivasi, motivasi berprestasi, intelegensi, cara/gaya belajar siswa, lingkungan belajar, gaya berpikir, kreativitas, dan kreativitas berpikir. Variabel-variabel tersebut merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang telah diteliti sebelumnya.

Kemudian Sumayku (2012) dalam jurnalnya yang berjudul “Hubungan kreativitas dan sikap siswa dalam proses pembelajaran dengan pencapaian prestasi belajar pada jurusan listrik di smk negeri 2 bitung” hasil dari penelitiannya yaitu penelitian bersifat *ex post facto*. Hal tersebut digunakan dimana variable bebas tidak dapat dikendalikan secara langsung. Data dikumpulkan setelah semua kejadian berlangsung/lewat, kemudian dianalisis untuk menetapkan besar hubungan antara variable. secara proposional sebanyak 30 orang dan ditarik secara acak. Teknik analisa data yaitu mendeskripsikan variable melalui daftar distribusi frekuensi, dan histogram. Diperoleh skor tinggi untuk kreativitas sebesar 13,33% (skor 126-143), sedang 66,37% (skor 108-125) dan skor rendah 20% (90-107). Kemudian Diperoleh skor tinggi untuk sikap sebesar 23,33% (skor 124-141), sedang 53,34 % (skor 106-123) dan skor rendah 23,33% (88-105). Pada hasil prestasi belajar diperoleh skor tinggi sebesar 13,33% (skor 7,5-8,4), sedang 70 % (skor 6,5-7,4) dan skor rendah 16,67% (5,5-6,4). Dengan demikian hipotesis pertama dan kedua yang menggunakan analisa korelasi parsial diterima bahwa terdapat hubungan positif antara kreativitas maupun sikap dengan prestasi belajar.

Pada pengujian hipotesis ketiga diperoleh  $r^2 = 0,79$  dan pada koefisien determinasi 0,624. Berarti terdapat 38% ditentukan oleh factor lainnya. Masing-masing hubungan dari variable menunjukkan adanya keeratan hubungan dan dengan tingkat hubungan yang kuat. Oleh karena itu variable tersebut perlu mendapat perhatian penting dalam proses pembelajaran di SMK 2 Bitung khususnya pada kelas II dan III jurusan Teknik listrik.

Selanjutnya Siti Fitriana dkk (2015) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh efikasi diri, aktivitas, kemandirian belajar dan kemampuan berpikir logis terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas viii smp”. Pada penelitian ini dikemukakan bahwa ini terlihat dengan adanya hasil survey yang dilakukan oleh *Trend Mathematics and Science Study* (TIMSS) tahun 2011 melaporkan bahwa penguasaan matematika siswa Indonesia berada diperingkat 38 dari 45 negara yang dievaluasi dengan skor rata-rata yang diperoleh adalah 386 dari nilai yang tertinggi 613 yang diraih oleh Republik Korea. Sementara hasil konferensi pers mendikbud tentang hasil UN SMP tahun 2013, tahun ajaran 2012/2013 provinsi Sulawesi Selatan memiliki presentase ketidakkulusan sebesar 1,18% (urutan 11 dari 3 provinsi). Dari 134.923 siswa SMP se-Sulawesi Selatan diantaranya sebanyak 1.596 siswa dinyatakan tidak lulus. Bahkan Sulawesi Selatan menjadi penyumbang terbanyak kedua jumlah siswa SMP tidak lulus setelah NTT sebanyak 1.922 siswa. Hasil UN yang telah diketahui yaitu siswa SMP yang tidak lulus mencapai 15.45 siswa, yang terbanyak gagal dalam mata pelajaran matematika, yaitu 1.330 siswa. Data lain yang diperoleh setelah melakukan observasi pada beberapa sekolah SMP Negeri Di Kecamatan Polongbangkeng

Utara Kabupaten Takalar, data hasil belajar matematika siswa semester ganjil tahun ajaran 2014/2015 masih rendah dan memprihatinkan dibandingkan dengan hasil belajar mata pelajaran lainnya. Hal tersebut ditunjukkan oleh rata-rata 69% siswa kelas VIII belum mencapai KKM. Proses pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal jika 85% dari jumlah siswa telah mencapai nilai minimal 75 dari evaluasi pembelajaran yang dilakukan

Sementara itu Muhhamad Azyes Herlambank (2015) dalam penelitian yang berjudul “Hubungan penggunaan media pembelajaran *edmodo* dengan hasil belajar siswa pada pelajaran simulasi digital di smk negeri 1 gombang” Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media pembelajaran *edmodo* dalam kategori tinggi sebesar 5%, dalam kategori sedang sebesar 29%, dalam kategori rendah sebesar 54%, dan dalam kategori sangat rendah sebesar 12%. Hasil belajar siswa pada pelajaran simulasi digital dalam kategori kompeten sebesar 36% dan kategori tidak kompeten sebesar 64%.

Kemudian Esti Dwi Rohmawati (2012) yang berjudul “pengaruh cara belajar dan penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar akuntansi siswa kelas xi ips sma negeri 2 bantul tahun ajaran 2011/2012” Penelitian ini merupakan penelitian kausal komparatif, populasi dalam penelitian ini berjumlah 118 siswa, sampel yang digunakan sejumlah 90 siswa. Teknik pengumpulan data dengan angket dan dokumentasi. Uji coba instrumen dilakukan kepada 28 responden. Uji validitas menggunakan rumus koefisien korelasi *Product Moment*, sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha*. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas, uji linieritas dan uji multikolinieritas. Teknik analisis data

terdiri dari analisis regresi sederhana dan analisis regresi ganda. Tingkat signifikansi hasil analisis ditentukan 5%.

Dari kelima hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu masih rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Oleh karena itu, kelima peneliti ini melakukan penelitian dengan menggunakan metode survey dan secara bersama-sama menyatakan bahwa, media pembelajaran dan kreativitas secara bersama-sama mempengaruhi hasil belajar, yang membedakannya adalah pada mata pelajaran dan sasaran penelitian.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik memilih melakukan penelitian yang berjudul **“Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Siswa Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas X-AP di SMK Negeri 7 Medan T.P 2015/2016”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi indentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sebagai sumber belajar oleh siswa.
2. Siswa kurang aktif saat kegiatan pembelajaran karena siswa cenderung menerima pembelajaran.
3. Rendahnya hasil belajar siswa kelas X AP pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK N 7 Medan.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Dengan keterbatasan waktu yang dimiliki maka, penulis membatasi masalah yang diteliti adalah :

1. Hubungan penggunaan media pembelajaran visual dengan hasil belajar kewirausahaan kelas X AP di SMK N 7 Medan T.P. 2015/2016.
2. Hubungan kreativitas dengan hasil belajar kewirausahaan kelas X AP di SMK N 7 Medan T.P. 2015/2016.
3. Hubungan penggunaan media pembelajaran visual dan kreativitas dengan hasil belajar kewirausahaan kelas X AP di SMK N 7 Medan T.P. 2015/2016.

### 1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah ada hubungan yang positif dan signifikan antara media pembelajaran dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X SMK Negeri 7 Medan Tahun Pelajaran 2015/2016?
2. Apakah ada hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X SMK Negeri 7 Medan Tahun Pelajaran 2015/2016?

3. Apakah ada hubungan yang positif signifikan antara media pembelajaran dan kreativitas secara bersama-sama dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X SMK Negeri 7 Medan Tahun Pelajaran 2015/2016?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui hubungan yang positif dan signifikan antara media pembelajaran dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X SMK Negeri 7 Medan Tahun Pelajaran 2015/2016.
2. Untuk mengetahui hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X SMK Negeri 7 Medan Tahun Pelajaran 2015/2016.
3. Untuk mengetahui hubungan yang positif signifikan antara media pembelajaran dan kreativitas secara bersama-sama dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X SMK Negeri 7 Medan Tahun Pelajaran 2015/2016.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai bahan masukan bagi penulis dan menambah wawasan mengenai hubungan media pembelajaran dan kreativitas siswa dengan hasil belajar siswa.
2. Sebagai bahan masukan atau pertimbangan bagi pihak sekolah terutama bagi guru yang memberikan pelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai bahan referensi bagi pembaca atau peneliti selanjutnya khususnya mahasiswa UNIMED.

