

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pendidikan juga merupakan usaha untuk membina dan mengembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan belajar mengajar. Pendidikan yang berkualitas akan menciptakan sumber daya manusia yang unggul, yang mampu memberikan inovasi, serta mampu bersaing ditengah derasnya persaingan global. Oleh karena itu, sudah seharusnya berbagai hal yang berkaitan dengan proses kemajuan pendidikan harus mendapatkan perhatian yang serius.

Namun pada kenyataan, dalam proses belajar mengajar didalam kelas biasanya masih didominasi oleh guru sebagai satu-satunya sumber utama pengetahuan. Hal ini membuat proses belajar mengajar yang seharusnya aktif menjadi pasif, dimana siswa menjadi pendengar dan guru saja yang aktif. Situasi belajar seperti ini pasti akan menimbulkan rasa jenuh dan bosan bagi siswa yang menyebabkan motivasi belajar siswa yang rendah sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Ngalimun (2016) menyatakan dalam konteks belajar, guru tidak lagi berperan sebagai sumber belajar, akan tetapi mampu berperan sebagai orang yang membimbing dan memfasilitasi agar siswa mau dan mampu belajar, inilah makna proses pembelajaran berpusat kepada siswa (*student center learning*).

Hal diatas juga penulis temui ketika melakukan observasi dikelas XI Pemasaran dan XI Akuntansi SMK BM Alwashliyah 3 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan disekolah ditemukan fakta bahwa guru masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, diskusi dan pemberian tugas. Penggunaan metode konvensional ternyata berdampak pada kurang memuaskannya hasil belajar siswa kelas XI Pemasaran dan XI Akuntansi Tahun Pembelajaran 2018/2019. Berikut ini data yang diterima penulis mengenai rata-rata hasil belajar kewirausahaan.

Tabel 1.1
 Persentase Nilai Ulangan Harian Semester Genap
 Siswa Kelas XI Pemasaran dan XI Akuntansi

Tahun Ajaran	Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Nilai di Atas KKM	Nilai di Bawah KKM
2018/2019 Semester I	XI Pemasaran	75	25	13	12
	XI Akuntansi	75	23	10	13

Sumber DKN kewirausahaan kelas X SMKS Al-Washliyah 3 Medan

Berdasarkan tabel 1.1 dapat dilihat bahwa persentase dari hasil ulangan siswa kelas XI Pemasaran, XI Akuntansi dengan total jumlah siswa dari kedua kelas tersebut adalah 48 orang dengan memperoleh rata-rata nilai tuntas yaitu 23 orang. Rendahnya hasil belajar kewirausahaan siswa disebabkan kurangnya motivasi siswa dalam mempelajari kewirausahaan, pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi dan kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan fenomena diatas, maka pembelajaran kewirausahaan di SMK BM Alwashliyah 3 Medan perlu diubah. Untuk itu penulis merasa perlunya diterapkan pendekatan pembelajaran yang dapat dilakukan sehingga hasil belajar kewirausahaan siswa menjadi lebih baik dan meningkat. Menurut Sagala (2013:68) “Pendekatan pembelajaran dilakukan oleh guru untuk menjelaskan materi pelajaran dari bagian-bagian yang satu dengan yang lainnya berorientasi pada pengalaman-pengalam yang dimiliki siswa untuk mempelajari konsep, prinsip atau teori yang baru tentang suatu bidang ilmu.” Untuk itu penulis mencoba menerapkan suatu pendekatan pembelajaran yaitu pendekatan saintifik.

Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran ilmiah yang melibatkan kegiatan pengamatan untuk perumusan hipotesis atau mengumpulkan data sehingga dapat mengembangkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan siswa dengan menerapkan konsep, dan prinsip ilmiah. Menurut Permendikbud No.81 A Tahun 2013, bahwa “proses pembelajaran terdiri dari lima pengalaman belajar pokok yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan.”

Macromedia Flash Professional 8 adalah sebuah program grafis animasi standar professional untuk menghasilkan produk-produk multimedia seperti *Courseware, Multimedia Presentation, Website, Computer Game Dan Animation.*

Program ini mampu menghasilkan animasi yang demikian canggih, sehingga sebagian besar aplikasi tutorial yang interaktif, game, presentasi, dan nilai-nilai dibuat dengan program ini. *Flash professional 8* merupakan pengembangan dan penyempurnaan dari versi sebelumnya (*Flash 5, Flash 6/MX, Flash MX*

professional 2004). *Macromedia Flash* merupakan salah satu program aplikasi yang digunakan untuk mendesain animasi yang banyak digunakan saat ini. Saat membuka situs atau halaman internet tertentu, biasanya terdapat animasi objek grafis yang bergerak dari besar menjadi kecil, dari terang menjadi redup, dari bentuk satu menjadi bentuk lain, dan masih banyak lagi yang lain. Adapun animasi-animasi objek grafis tersebut dapat dikerjakan dengan *Macromedia Flash*.

Software ini mempunyai banyak keunggulan dibandingkan dengan software animasi lain diantaranya adalah program yang berorientasi objek, mampu mendesain gambar berbasis vektor, kemampuannya menghasilkan animasi gerak dan suara dan dapat dipergunakan sebagai software pembuat situs website, serta masih banyak keunggulan dan kelebihan yang dimilikinya, *Macromedia Flash 8* sebagai teknologi audiovisual, mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

Oleh karena itu penulis ingin mengadakan lanjutan dengan menggunakan pendekatan yang sama di SMK BM Alwashliyah 3 Medan. Berdasarkan pernyataan dan pendapat di atas, penulis tertarik untuk membuat suatu penelitian yang mengacu pada pendekatan di atas dengan judul **“Pengaruh Pendekatan Saintifik Berbantuan Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas XI di SMK BM Alwashliyah 3 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019”**

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar kewirausahaan SMK BM Alwashliyah 3 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019
2. Bagaimana Proses Belajar Mengajar di SMK BM Alwashliyah 3 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019
3. Bagaimana pengaruh pendekatan saintifik terhadap hasil belajar kewirausahaan SMK BM Alwashliyah 3 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019
4. Apakah hasil belajar kewirausahaan yang diajar dengan pendekatan saintifik lebih tinggi dibanding hasil belajar kewirausahaan yang diajar dengan metode konvensional SMK BM Alwashliyah 3 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu luas, maka perlu adanya pembatasan masalah untuk mempermudah penelitian sehingga akan tercapai hasil yang maksimal. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pendekatan yang teliti adalah pendekatan saintifik dan metode pembelajaran konvensional

2. Hasil belajar yang diteliti adalah Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas XI Pemasaran dan XI Akuntansi SMK BM Alwashliyah 3 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh pendekatan saintifik terhadap hasil belajar kewirausahaan siswa Kelas XI Pemasaran dan XI Akuntansi SMK BM Alwashliyah 3 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019?

1.5 Tujuan Penelitian

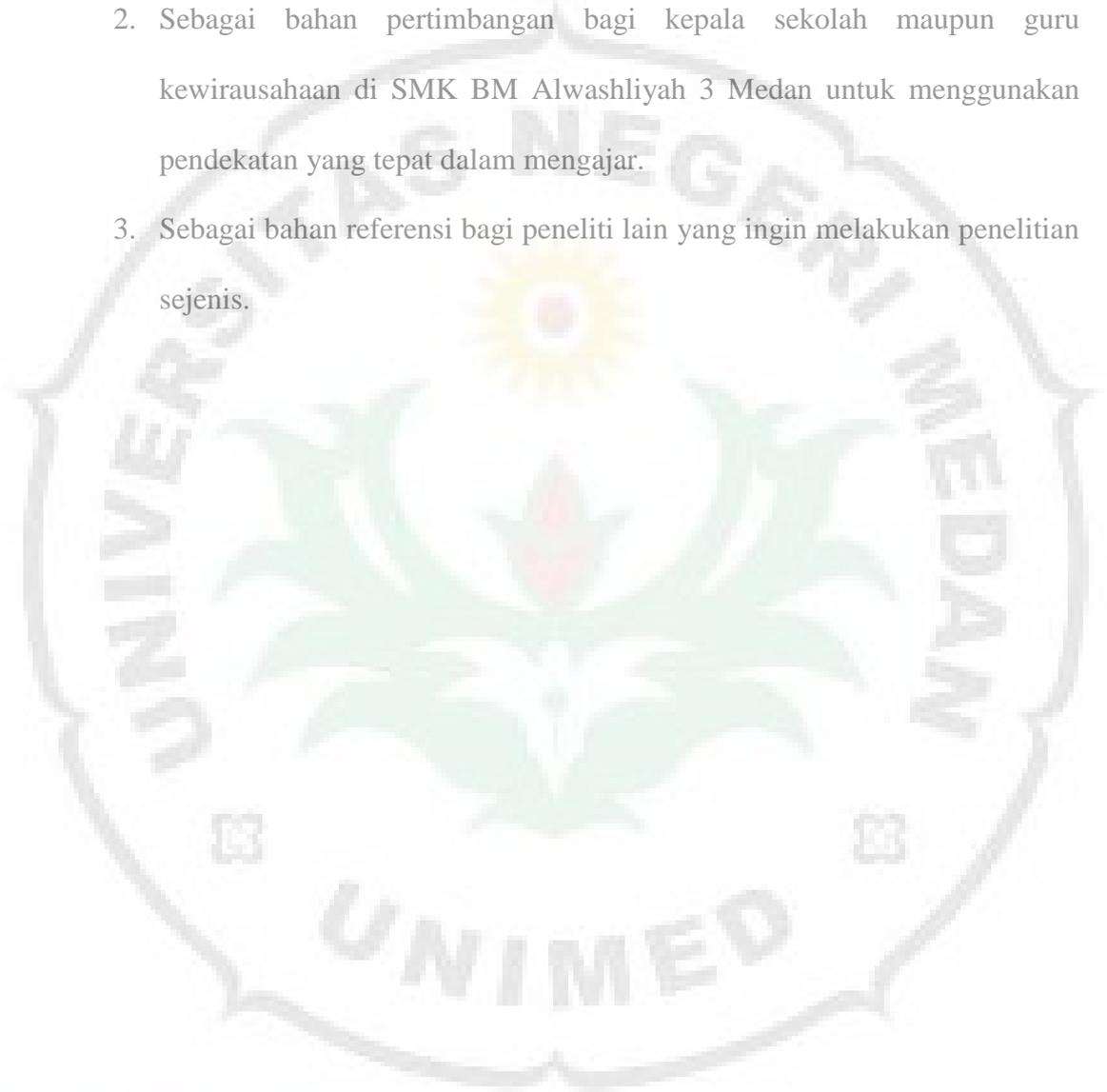
Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pendekatan saintifik hasil belajar kewirausahaan yang diajar dengan pendekatan saintifik lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar kewirausahaan yang diajar dengan metode konvensional siswa Kelas XI Pemasaran dan XI Akuntansi SMK BM Alwashliyah 3 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian diatas, diharapkan penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan penulis dengan menggunakan pendekatan saintifik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Sebagai bahan pertimbangan bagi kepala sekolah maupun guru kewirausahaan di SMK BM Alwashliyah 3 Medan untuk menggunakan pendekatan yang tepat dalam mengajar.
3. Sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis.



THE
Character Building
UNIVERSITY