

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu untuk menentukan maju mundurnya kehidupan suatu negara. Dalam rangka mensukseskan pembangunan nasional, peranan pendidikan diutamakan untuk membina manusia yang berkualitas bagi pembangunan. Oleh sebab itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh cita-cita yang diharapkan. Sejalan dengan Undang-undang No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat ke 3 menyatakan bahwa Sistem Pendidikan Nasional merupakan keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional secara optimal maka peran guru sangat diutamakan, dimana peran guru dalam proses pembelajaran sebagai fasilitator atau penggerak berjalannya kegiatan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran seorang guru merancang bagaimana proses tersebut dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Guru adalah pelaku perubahan dan memainkan peranan penting dalam proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media pengajaran yang kreatif dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat menarik minat belajar siswa serta dapat mengaktifkan alat indera siswa dengan maksimal yang memusat pada siswa.

Seorang guru dituntut bukan hanya memiliki kemampuan akademik tetapi juga kemampuan untuk merancang suatu bentuk pembelajaran yang mampu menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa merasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga harus mampu dalam mengelola pembelajaran yang

mencakup penyampaian materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Jadi untuk dapat melaksanakan tugasnya secara professional seorang guru dituntut untuk dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mencapai pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis laksanakan pada tanggal 15 dan 16 Juni 2015 dengan guru bidang studi pembuatan hiasan sulam payet di SMK Negeri 10 Medan terlihat bahwa sarana dan prasarana yang ada disekolah dapat dikatakan sudah mendukung guru dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran, namun kenyataannya guru masih sangat jarang menggunakan media, khususnya dalam mata pelajaran pembuatan hiasan sulam payet. sehingga siswa kurang mampu mencapai nilai ketuntasan di atas rata-rata dengan hasil belajar yang rendah, dimana nilai KKM yang ditetapkan siswa pada mata pelajaran pembuatan hiasan adalah 75. Hal ini dapat dilihat pada tabel1 yang memaparkan presentase rata-rata siswa yang mebcapai KKM pada hasil praktek Sulam payet.

Tabel 1
Perolehan hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pembuatan
Hiasan Sulam Payet Kelas XII Jurusan Tata Busana SMKN 10 MEDAN

No	Tahun	Jumlah Siswa	Nilai							
			Nilai A (95-100)		Nilai B (85-94)		Nilai C (76-84)		Nilai D (<75)	
			Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1	2012/2013	71 Orang	10	14	14	20	23	32	24	34
2	2013/2014	71 Orang	11	15	13	18	22	31	25	35
3	2014/2015	70 Orang	11	15	14	20	20	29	25	36

Dari data tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa masih tidak memuaskan, karena masih banyak siswa yang dikategorikan kurang dalam menerima pelajaran sebanyak 65% atau sekitar 46 siswa belum mampu menuntaskan pelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembuatan sulam payet tidak dapat dibiarkan berlarut-larut dan diperlukan tindakan nyata bagaimana bagaimana pada tahun ajaran berikutnya hasil belajar siswa dalam pembuatan sulam payet menjadi lebih baik.

Penggunaan media dalam suatu proses belajar mengajar sangat diperlukan dikarenakan mempunyai kelebihan teknis, mampu menyajikan konsep secara terpadu serta menjadi perantara dalam menyampaikan pesan sehingga pesan tersebut dapat dipahami oleh siswa. Dengan adanya media sebagai saluran dalam

menyampaikan pesan diharapkan timbulnya interaksi atau komunikasi yang baik antara guru dan siswa dalam membantu keefektifan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi penulis di SMK Negeri 10 Medan, pada saat proses pembelajaran guru masih belum menggunakan media hanya menggunakan model pembelajaran langsung, dimana pembelajaran hanya terpusat pada guru, guru hanya mencontohkan pembuatan payetan di depan kelas, sedangkan siswa yang duduknya dibelakang kelas sulit mengerti apa yang dicontohkan dan dijelaskan guru, sehingga tidak semua siswa dapat mengerti apa yang dicontohkan oleh guru, dan juga siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Apabila dibiarkan terus menerus, maka dikhawatirkan kualitas belajar siswa akan memprihatinkan, mengingat pelajaran pembuatan hiasan payetan membutuhkan ketelitian dan kreatifitas yang tinggi dalam proses pembuatannya. Maka dari itu agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien, guru diharapkan dapat menggunakan media dalam proses belajar mengajar dikelas. Agar pesan atau materi yang ingin diampaikan guru kepada siswa dapat lebih mudah dipahami, lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Usaha yang dapat dilakukan agar lebih menarik motivasi dan menumbuhkan kreatifitas siswa dalam pembuatan hiasan payet adalah dengan menggunakan media *audiovisual*. Media *audiovisual* ini digunakan sebagai sarana alternative dalam mengoptimalkan proses dan keaktifan pembelajaran dua arah. Penerapan media *audiovisual* ini dapat ditampilkan melalui media komputer, media *audiovisual* adalah media yang terdiri dari proses mendengarkan sekaligus

dengan penglihatan karena ditampilkan pada layar/ monitor. Diharapkan dengan menggunakan media *audiovisual* ini yang mengaktifkan kedua indra tersebut dapat membangkitkan kreatifitas belajar siswa.

Beranjak dari uraian di atas penulis tertarik sekali untuk melakukan penelitian dengan judul “pengaruh penggunaan media pembelajaran *audiovisual* terhadap hasil belajar pembuatan hiasan kelas XII SMKN 10 MEDAN”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam materi ajar pembuatan hiasan sulam payet.
2. Kurangnya kemampuan siswa dalam mengaplikasikan berbagai macam teknik sulam payet.
3. Pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran sulam payet masih menggunakan model pembelajaran langsung yang lebih menekankan pada pembelajaran yang bersifat “*teacher centre*” atau berpusat pada guru.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.
5. Hasil belajar sulam payet masih rendah.
6. Penerapan media pembelajaran *audiovisual* pada mata pelajaran pembuatan hiasan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dilakukan pembatasan

1. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *Audiovisual* dalam bentuk *Power Point* bernarasi.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar pembuatan hiasan pada materi pokok sulam payet yang akan di terapkan pada jilbab dengan ukuran 110x110 cm, menggunakan minimal 4 macam jenis payet seperti payet batang, payet datar, payet piring, payet pasir dan menggunakan 5 macam teknik sulam payet.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar pembuatan hiasan siswa kelas XII SMK Negeri 10 MEDAN?
2. Bagaimana hasil belajar pembuatan hiasan menggunakan media pembelajaran *Audiovisual* kelas XII SMK Negeri 10 MEDAN?
3. Bagaimakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Audiovisual* terhadap hasil belajar pembuatan hiasan kelas XII SMK Negeri 10 MEDAN ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar pembuatan hiasan siswa kelas XII SMK Negeri 10 MEDAN.

2. Untuk mengetahui hasil belajar pembuatan hiasan menggunakan media pembelajaran *Audiovisual* pada siswa kelas XII SMK Negeri 10 MEDAN.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Audiovisual* terhadap hasil belajar pembuatan hiasan kelas XII SMK Negeri 10 MEDAN.

F. Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian di atas maka manfaat penelitian yang di harapkan adalah sebagai berikut :

1. Untuk penulis sendiri. Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan membekali diri untuk menjadi pengajar dan pendidik yang akan terjun kelapangan nantinya.
2. Untuk pihak sekolah. Hasil penelitian dapat membantu sekolah dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa dan kompetensi guru-gurunya.
3. Untuk generasi berikutnya. Memberikan informasi kepada para pembaca baik bagi pembaca maupun penulis tentang pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan media *audiovisual*