

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan tidak pernah terlepas dari kehidupan manusia sehari – hari, karena pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu upaya untuk menyiapkan manusia agar mampu mandiri, menjadi masyarakat yang berdaya guna dan berhasil guna untuk ikut serta dalam pembangunan bangsa. Pendidikan merupakan salah satu faktor utama untuk dapat mencapai kemakmuran suatu Negara terlebih lagi melihat perkembangan zaman yang semakin maju dan pesat. Karena semakin tinggi kualitas pendidikan suatu Negara, maka akan semakin baik taraf hidup masyarakat di Negara tersebut. Oleh karena itu masalah pendidikan perlu mendapat perhatian dan penanganan yang lebih baik yang menyangkut berbagai masalah yang berkaitan dengan kualitas dan relevansi.

Pemerintah berupaya melakukan pembaharuan dan peningkatan dibidang pendidikan seperti peningkatan profesionalisme tenaga kependidikan yang menekankan pada kompetensi, pengembangan kurikulum, peningkatan standar minimal Ujian Nasional (UN) setiap tahunnya serta peningkatan sarana prasarana belajar untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu meningkatkan kualitas manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, berdisiplin, bekerja keras, tangguh, bertanggung jawab, mandiri, cerdas, dan terampil serta sehat jasmani dan rohani.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, tentu saja tidak terlepas dari proses pembelajaran sebagai kegiatan utama di sekolah. Dan salah satu faktor

rendahnya pendidikan di Indonesia adalah karena lemahnya para guru dalam menggali potensi anak.

Seorang guru dituntut bukan hanya memiliki kemampuan akademik tetapi juga kemampuan untuk merancang suatu bentuk pembelajaran yang mampu menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh tetapi merasa tertarik dalam mengikuti pelajaran. Guru juga harus mampu mengelola pembelajaran yang mencakup penyusunan perencanaan pembelajaran dimana guru mampu memilih dan mengembangkan berbagai model pembelajaran serta mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Jadi untuk dapat melaksanakan tugasnya secara professional, seorang guru dituntut dapat memahami dan memiliki keterampilan dalam mengembangkan berbagai model dan penggunaan media pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan.

Pada proses pembelajaran ada beberapa model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat diterapkan, salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif dan media animasi. Model pembelajaran kooperatif merupakan tindakan pemecahan yang dilakukan karena dapat meningkatkan kemajuan belajar, sikap siswa yang lebih positif, menambah motivasi dan percaya diri serta menambah rasa senang. Karena siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya, sementara guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa. Artinya dalam pembelajaran ini kegiatan aktif dan pengetahuan dibangun sendiri oleh siswa dan mereka bertanggung jawab atas hasil pembelajarannya.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran *course review horay*. Model pembelajaran ini mendorong siswa untuk aktif dalam belajar, menekankan pada pemahaman materi yang diajarkan guru dimana siswa tidak hanya belajar keterampilan dan akademik tetapi melatih siswa untuk mencapai tujuan – tujuan hubungan sosial yang akhirnya berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Kemudian dapat juga digunakan media pembelajaran yaitu media animasi *flash* sebagai media penyampaian materi untuk membuat pembahasannya lebih menarik. *Macromedia flash* merupakan sebuah program multimedia dan animasi berstandar professional digunakan untuk membuat animasi web yang juga ditujukan untuk pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat aplikasi – aplikasi unik, animasi – animasi interaktif pada halaman web, film animasi kartun, presentasi bisnis maupun kegiatan. Jika aplikasi ini dapat digunakan secara optimal dengan kemampuan penggunaan fasilitas menggambar dan bahasa pemrograman pada *flash (action scrip)* akan dapat membuat *game – game* yang menarik.

Pada saat peneliti melakukan observasi di SMK Swasta Jaya Krama Beringin, peneliti melihat bahwa kegiatan belajar mengajar terutama pada mata pelajaran Memahami Prinsip – Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran belum berjalan dengan baik. Guru kurang variatif dalam menggunakan metode pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran terkesan didominasi atau berpusat pada guru. Siswa cenderung hanya duduk diam menerima materi pelajaran dari guru saja, kurang memiliki keberanian dalam menyampaikan pendapat, takut

bertanya pada guru tentang materi pelajaran yang tidak dimengerti sehingga tidak ada reaksi timbal balik dari siswa. Dominasi tersebut juga menyebabkan siswa bosan, mengantuk dan mencari kegiatan lain seperti mengganggu temannya dan membaca buku lain. Apabila permasalahan – permasalahan tersebut tidak ditanggulangi, maka akan berakibat pada rendahnya pemahaman konsep Memahami Prinsip – Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran pada siswa yang akhirnya berdampak pada rendahnya aktivitas dan hasil belajar.

Rendahnya hasil belajar siswa di sekolah yang akan menjadi subjek penelitian ini dapat dilihat dari hasil ujian semester ganjil pelajaran Memahami Prinsip – Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran dengan nilai antara 55 – 90 dan nilai rata – rata kelas 72,5 sedangkan Kriteria Ketentuan Minimal (KKM) di sekolah untuk pelajaran ini adalah nilai 70, sebenarnya KKM sudah tercapai, namun nilai yang diperoleh siswa sudah ada nilai tambahan dari guru yaitu penilaian guru terhadap tugas pribadi /kelompok, kehadiran siswa, dan disiplin siswa.

Sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran memahami prinsip – prinsip penyelenggaraan administrasi perkantoran, perlu dilakukan perubahan pada model pembelajaran dan peneliti menerapkan model pembelajaran *course review horay* dan media animasi *flash*. Model *course review horay* diterapkan karena dalam model ini siswa berperan aktif mengikuti setiap kegiatannya dan dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar sehingga dapat menghilangkan kebosanan pada siswa. Dan media animasi *flash* digunakan karena media ini cukup menarik digunakan sebagai media

penyampaian materi dan membantu penerapan model pembelajaran *course review horay*.

Berdasarkan masalah di atas maka, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Course Review Horay* dan Media Animasi *Flash* Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Swasta Jaya Krama Beringin T. P. 2015/2016**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Guru jarang menggunakan media pembelajaran sehingga siswa cenderung bosan di kelas.
2. Model pembelajaran selama ini kurang bervariasi.
3. Rendahnya hasil belajar siswa.
4. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian tidak terlalu luas maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu dilakukan pada siswa kelas X AP SMK Swasta Jaya Krama Beringin T.P. 2015/2016 mata pelajaran memahami prinsip – prinsip penyelenggaraan administrasi perkantoran, media pembelajaran yang digunakan adalah media animasi *flash*, model pembelajaran yang diterapkan adalah model *course review horay* sebagai kelas eksperimen dan model konvensional sebagai

kelas kontrol. Dan materi yang diajarkan adalah ruang lingkup sarana prasarana kantor.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *course review horay* dan media animasi *flash* terhadap hasil belajar siswa kelas X AP SMK Swasta Jaya Krama Beringin T.P. 2015/2016?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah tersebut di atas maka, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *course review horay* dan media animasi *flash* terhadap hasil belajar siswa kelas X AP SMK Swasta Jaya Krama Beringin T.P. 2015/2016.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah wawasan peneliti tentang pengaruh model pembelajaran *Course Review Horay* dan *Media Animasi Flash* dalam upaya meningkatkan hasil belajar Memahami Prinsip – Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran siswa kelas X AP SMK Swasta Jaya Krama Beringin.
2. Sebagai masukan bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran khususnya model pembelajaran *Course Review Horay*

dan Model Animasi *Flash* yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Memahami Prinsip – Prinsip Penyelenggaraan Administrasi Perkantoran siswa kelas X AP SMK Swasta Jaya Krama Beringin.

3. Sebagai bahan referensi dan masukan bagi civitas akademis Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan dan pihak lain dalam melakukan penelitian sejenis.

