

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Secara umum, pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk membangun suasana guna mengembangkan potensi yang ada dalam diri seseorang agar memiliki kepandaian dalam hal pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, di samping keahlian khusus lainnya yang dapat diterapkan dalam kehidupannya. Pendidikan yang diperoleh seseorang amat penting artinya karena akan membangkitkan motivasi yang lebih baik pada segala aspek kehidupan. Pendidikan juga merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Pemerintah memiliki kewajiban untuk memenuhi kebutuhan pendidikan tanpa terkecuali agar tercapai kesejahteraan bagi seluruh masyarakat. Sumber daya manusia yang berpendidikan tinggi dan memiliki kompetensi tinggi sangat dibutuhkan guna mengelola kekayaan sumber daya alam yang ada di sekitar kita. Hal tersebut hanya dapat tercipta melalui pendidikan yang berkualitas. Berdasarkan hal ini pemerintah telah melakukan berbagai usaha untuk memperbaiki mutu pendidikan seperti penyediaan tenaga-tenaga pendidik sesuai dengan tingkat kebutuhan dan mengadakan pelatihan-pelatihan bagi guru yang ada di lapangan pekerjaan.

Peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, mediator, dan pembimbing. Keberhasilan pembelajaran diukur berdasarkan pada ketercapaian

kompetensi yang ditetapkan sejak awal kegiatan pembelajaran. Guru dan siswa harus bekerjasama sedemikian rupa, saling mendukung sehingga memungkinkan tercapainya kompetensi yang ditetapkan. Untuk melaksanakan kegiatan belajar-mengajar diperlukan langkah-langkah agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Unsur yang amat penting dalam suatu proses belajar-mengajar adalah metode pengajaran dan media pengajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.

Kecenderungan sikap guru yang memberikan pelajaran kewirausahaan dengan ceramah, mengajak siswa untuk membaca bahan ajar dan menghafalkannya cenderung membuat siswa merasa bosan, jengkel dan tidak adanya kemauan dalam benak siswa untuk mendalaminya. Guru dapat membuat siswa merasa tertarik dan termotivasi dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan penggunaan media pembelajaran karena pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Kenyataan di lapangan dengan tuntutan keprofesionalan guru, masih didapatkan persoalan yaitu banyak guru yang minim pengetahuan tentang media pembelajaran sebagai sarana penunjang keberhasilan pembelajaran. Guru hanya cenderung menggunakan metode konvensional, seharusnya dikombinasikan dengan berbagai media atau metode pembelajaran agar membuat suasana di kelas lebih menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh penulis di SMK Budi Satrya Medan, penulis menemukan bahwa hasil belajar Kewirausahaan siswa kelas XII Akuntansi 3 tergolong rendah. Hanya beberapa siswa yang hasil belajarnya baik yang lebih aktif menjawab pertanyaan guru sedangkan siswa yang kurang pandai tidak berusaha menjawab dan tidak berani bertanya kepada guru, masih ada siswa yang hanya berdiam diri dan masih banyak siswa yang sibuk dengan kegiatannya sendiri selama proses belajar mengajar berlangsung.

Keadaan tersebut berdampak buruk terhadap hasil belajar kewirausahaan siswa yang kurang memuaskan. Dari 36 orang siswa dalam satu kelas yang telah mengikuti ulangan harian mata pelajaran kewirausahaan hanya sekitar 48% yang tuntas nilai standar ketuntasan minimal yaitu 70 sisanya 52% belum memenuhi KKM.

Rendahnya hasil belajar kewirausahaan siswa dapat dilihat dari tabel hasil belajar kewirausahaan siswa dibawah ini :

Table 1.1
Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas XII AK 3

No	Tes	KKM	Siswa yang Tuntas		Siswa yang Tidak Tuntas	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	UH ₁	70	17	47,22	19	52,77
2	UH ₂	70	15	41,66	21	58,33
3	UH ₃	70	18	50	18	50
Jumlah			50	129,54	75	170,46
Rata – Rata			16	43,18	25	56,82

Sumber : Daftar Nilai ulangan Kewirausahaan kelas XII AK3 SMK Budi Satrya Medan

Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan siswa tentang mata pelajaran kewirausahaan yang sering kali berlangsung dengan monoton. Guru hanya

menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran dan tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga membuat siswa merasa jenuh dalam belajar. Oleh karena itu guru harus memiliki ide yang kreatif untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran agar hasil yang dicapai siswa sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Berdasarkan uraian di atas, masalah ini penting untuk diteliti sehingga penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di Kelas XII SMK Budi Satrya Medan Tahun Ajaran 2014/2015”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut :

1. Sistem pembelajaran masih didominasi dengan menggunakan metode ceramah
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, dalam hal ini penggunaan media *Film Animasi* dalam pelajaran kewirausahaan belum pernah digunakan
3. Penggunaan media *Film Animasi* sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar kewirausahaan siswa.
4. Rendahnya hasil belajar siswa SMK Budi Satrya Medan pada mata pelajaran Kewirausahaan.

1.3 Batasan Masalah

Suatu penelitian tanpa ketidakjelasan masalah serta fokus masalah yang akan diteliti menyebabkan penelitian tidak terarah. Agar penelitian ini mencapai sasaran, penulis membatasi masalah yang akan diteliti. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah mengenai Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di Kelas XII SMK Budi Satrya Medan Tahun Ajaran 2014/2015

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah : “Apakah ada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *Film Animasi* terhadap hasil belajar Kewirausahaan siswa kelas XII di SMK Budi Satrya Medan T.A. 2014/2015?”

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *Film Animasi* terhadap hasil belajar Kewirausahaan siswa kelas XII di SMK Budi Satrya Medan T.P. 2014/2015.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberi informasi dan bahan pertimbangan kepada guru mata pelajaran kewirausahaan tentang alternatif media pembelajaran dalam upaya peningkatan hasil belajar kewirausahaan di SMK.
2. Meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran kewirausahaan dengan memanfaatkan *Film Animasi* sebagai media dalam merangsang siswa untuk lebih memahami kewirausahaan.
3. Sebagai bahan informasi bagi peneliti lain untuk dapat mengembangkan penelitian selanjutnya tentang menggunakan media *Film Animasi*.