

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Perkembangan dan pertumbuhan yang pesat dalam berbagai aspek kehidupan menuntut tersedianya sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan dan keterampilan sehingga dapat menunjang perkembangan dan pertumbuhan itu sendiri. Sumber daya manusia yang unggul akan mengantarkan suatu bangsa menjadi maju dan mampu bersaing dikancah global. Pendidikan merupakan sarana yang penting dalam menyiapkan sumber daya manusia untuk dapat menghadapi era globalisasi dan industrialisasi. Melalui pendidikan akan dapat dihasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat mewujudkan pembangunan nasional dan mampu bersaing menghadapi tantangan kemajuan zaman.

Salah satu tujuan pendidikan adalah membantu siswa mengembangkan potensi diri menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik atau profesional yang dapat menerapkan dan mengembangkan Ilmu pengetahuan dan teknologi. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan,

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan bentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu bentuk satuan dari pendidikan yang ada di Indonesia adalah pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah Menengah Kejuruan

(SMK) merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang memiliki tujuan yang dirumuskan ke dalam tujuan institusional. Tujuan umum dari SMK adalah menyiapkan lulusan agar mampu hidup layak, memiliki kehidupan sosial dan spritual yang baik, menjadi individu, anggota masyarakat dan warga negara yang bertanggung jawab, serta memiliki wawasan pengetahuan, lingkungan maupun seni. Selain itu SMK juga memiliki tujuan khusus yakni menyiapkan lulusan yang ahli dan terampil agar kompetitif dalam dunia kerja sesuai dengan bidang keahlian masing-masing.

Tujuan pendidikan dapat tercapai apabila proses pendidikan telah tersistem dengan baik. Salah satu bagian penting dari proses pendidikan yang dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan adalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berkualitas akan melahirkan lulusan pendidikan yang berkualitas pula. Faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran antara lain adalah guru dan siswa. Dalam proses pembelajaran guru dan siswa melakukan hubungan timbal balik yang bersifat edukatif guna mencapai tujuan pembelajaran. Hubungan timbal balik tersebut menuntut siswa lebih aktif sedangkan guru berperan sebagai pembimbing, pengelola serta fasilitator dalam proses pembelajaran. Dengan demikian guru dituntut dapat menyajikan materi pembelajaran, menyiapkan berbagai media, serta menggunakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan terciptanya suasana pembelajaran yang aktif, menarik, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar serta mengadakan evaluasi yang tepat agar dapat meningkatkan pendidikan.

Namun kenyataan yang ada di lapangan berbeda, kegiatan pembelajaran yang seharusnya aktif, menarik, kreativitas dan ide-ide cemerlang tersebut kurang terlihat. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*Teacher Centered*) yaitu kegiatan pembelajaran didominasi oleh guru, penyajian materi masih sering dilakukan dengan metode ceramah, dan keterlibatan siswa yang masih rendah dalam kegiatan pembelajaran. Dimana pikiran seorang anak dianggap kertas kosong yang putih bersih dan siap menunggu coretan-coretan gurunya. Dengan kata lain anak dianggap botol kosong yang siap diisi dengan segala ilmu pengetahuan oleh gurunya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan siswa dan guru penataan barang dagangan di SMKN 7 Medan, diketahui bahwa guru masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Salah satu faktor penghambat guru tidak menggunakan pendekatan pembelajaran, dan menyiapkan media yang inovatif dalam menyajikan materi yaitu, faktor umur yang tidak produktif lagi sehingga, guru merasa terhambat dalam menggunakan pendekatan pembelajaran dan kurang mampu dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif.

Pada saat penulis melakukan pengamatan dalam proses pembelajaran di temukan kondisi siswa yang kurang bersemangat dan merasa bosan, hal ini dibuktikan pada saat guru menjelaskan materi banyak siswa yang tidak memperhatikan dan asyik dengan kesibukan dan berbicara dengan teman disebelahnya. Dan kemudian ketika guru memberikan tugas kepada siswa, siswa tersebut cenderung bermain-main dan hanya siswa yang duduk dibagian depan

saja yang fokus dalam pembelajaran dan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya, hal ini dapat menyebabkan siswa tidak dapat menyerap materi dengan baik dan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan siswa pada mata pelajaran penataan barang dagangan kelas XI Pemasaran (PM). Sesuai KKM yang telah ditetapkan disekolah apabila hasil belajar siswa  $< 70$  maka siswa tidak memenuhi KKM. Pada tabel 1.1 ditunjukkan nilai ulangan harian penataan barang dagangan siswa kelas XI Pemasaran (PM) SMKN 7 Medan sebagai berikut.

**Tabel 1.1**  
**Persentase Nilai Ulangan Penataan Barang Dagangan XI Pemasaran SMKN**  
**7 Medan T.A 2016/2017**

Kelas	$\geq 70$		$\leq 70$	
	Tuntas (orang)	Persentase (%)	Tidak tuntas (orang)	Persentase (%)
<b>XI PM 1</b>	<b>14</b>	<b>42%</b>	<b>20</b>	<b>58 %</b>
<b>XI PM 2</b>	<b>13</b>	<b>39%</b>	<b>21</b>	<b>61 %</b>
<b>XI PM 3</b>	<b>14</b>	<b>49%</b>	<b>15</b>	<b>51%</b>
<b>Jumlah</b>	<b>41</b>	<b>42%</b>	<b>56</b>	<b>58%</b>

*Sumber : Daftar Nilai Ulangan Mata Pelajaran Penataan Barang Dagangan XI PM SMKN 7 Medan*

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya dapat berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) maupun dari luar siswa (faktor eksternal). Menurut Slameto (2013:54) salah satu faktor tersebut adalah metode

mengajar yang digunakan oleh guru sebagai salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi belajar siswa agar hasil belajar siswa tidak rendah.

Dari banyak kesulitan dan kendala yang dihadapi oleh siswa SMKN 7 Medan Kelas XI Pemasaran dalam menguasai pembelajaran dan peneliti beranggapan berdasarkan masalah-masalah yang terjadi, maka dibutuhkan usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan rancangan pembelajaran yang lebih baik, dengan demikian guru dituntut memilih model ataupun media pembelajaran yang sesuai karakter dan kebutuhan siswa. Rusman (2012:133) berpendapat bahwa model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan.

Penelitian ini mengatasi masalah dengan model pembelajaran SAVI (*Somatis, Auditory, Visual, dan Intelektual*). Merupakan model pembelajaran yang menitik beratkan pada keaktifan penggunaan alat indra baik aktivitas tubuh, aktivitas mendengarkan, aktivitas melihat, maupun aktifitas aktif pada otak yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Pembelajaran SAVI terdiri dari 4 karakteristik, yaitu : *Somatic* (belajar dengan berbuat dan bergerak); *Auditory* (belajar dengan berbicara dan mendengar); *Visual* (belajar dengan mengamati dan menggambar) *Intelektual* (belajar dengan memecahkan masalah dan berpikir). Artinya siswa didalam kelas tidak hanya duduk diam mendengarkan penjelasan yang didominasi oleh guru, tetapi juga ikut aktif selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selain model pembelajaran yang tepat, dibutuhkan juga media yang mendukung model pembelajaran SAVI untuk dapat menarik perhatian siswa dan menjadikan siswa lebih aktif agar tidak merasa bosan. Media merupakan salah satu sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran yang dapat menyampaikan materi dengan tepat sasaran, termasuk salah satunya adalah animasi yang dibuat dengan *software* animasi *powtoon*. Media ini dipilih karena sesuai dengan karakter siswa yang akan memperhatikan sesuatu yang dianggapnya baru dan dapat menarik perhatian juga bisa dimanfaatkan dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Hamdani (2011:244), menyatakan bahwa “Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, mudah menafsirkan data dan memadatkan informasi”.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat kita ketahui bahwa apabila model pembelajaran SAVI dipadukan dengan media animasi *powtoon* akan dapat menjadikan proses pembelajaran aktif, membantu siswa mengingat materi lebih lama karena, tampilan pada media animasi *powtoon* merupakan kombinasi antara gerak, suara, warna, dan gambar yang sesuai dengan unsur-unsur pembelajaran SAVI seperti, siswa dapat belajar dengan perhatian presentasi (*Visual*), dapat mendengarkan dan memberikan pendapat terhadap apa yang mereka perhatikan (*Auditory*), melakukan kegiatan yang berhubungan dengan presentasi tersebut (*Somatik*), dan memikirkan bagaimana penerapan informasi diterimanya (*Intelektual*).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran SAVI Menggunakan Media Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Penataan Barang Dagangan Siswa di SMKN 7 Medan Tahun Ajaran 2016/2017”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran karena guru dalam proses pembelajaran masih bersifat *Teacher Centered*.
2. Model pembelajaran selama ini kurang bervariasi.
3. Guru jarang menggunakan media pembelajaran sehingga siswa cenderung bosan dikelas.
4. Rendahnya hasil belajar Penataan Barang Dagangan.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Untuk menghindari semakin luasnya permasalahan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Oleh karena itu, masalah dalam penelitian ini di batasi pada:

1. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*).
2. Media yang digunakan pada penelitian ini adalah media animasi *Powtoon*.
3. Materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah pokok bahasan monitor penataan atau display produk.

4. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI Pemasaran semester genap SMKN 7 MEDAN Tahun Ajaran 2016/2017.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “ apakah ada pengaruh model pembelajaran SAVI menggunakan media animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar penataan barang dagangan siswa di SMKN 7 Medan Tahun Ajaran 2016/2017”

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran SAVI menggunakan media animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar pelajaran penataan barang dagangan siswa di SMKN 7 Medan Tahun Ajaran 2016/2017.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Untuk menambah wawasan peneliti mengenai model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*) menggunakan media animasi *Powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru ataupun calon guru dalam upaya meningkatkan hasil belajar penataan barang dagangan.
3. Sebagai bahan referensi dan masukan bagi civitas akademis Universitas Negeri Medan dan pihak lain yang ingin melakukan penelitian sejenis.