

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. LatarBelakang Masalah**

Menurut Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 15 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa: “Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.” Sekolah Menengah Kejuruan merupakan suatu lembaga pendidikan yang kehadirannya dinantikan oleh masyarakat, khususnya masyarakat menengah ke bawah. Mahalnya biaya pendidikan sekarang ini, SMK menjadi alternatif untuk melanjutkan pendidikan tingkat menengah oleh masyarakat karena dengan harapan setelah lulus SMK dapat langsung bekerja.

Kegiatan utama dalam proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Proses Belajar Mengajar (PBM) yang ada merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Pelaksanaan proses pembelajaran dapat dilakukan dengan tiga jenis lingkungan pendidikan yaitu pendidikan formal, non formal, dan informal. Setiap kegiatan pembelajaran formal yang dilakukan disekolah akan menghasilkan perubahan-perubahan dalam diri siswa yang dikelompokkan kedalam kawasan domain (kognitif, afektif, dan psikomotorik).

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa, rendahnya daya baca, enggan untuk bertanya dan mudah mengeluh dalam melaksanakan tugas yang diberikan

guru, hal tersebut menyebabkan siswa kurang mempunyai minat untuk berwirausaha karena pengalaman yang dimiliki masih kurang dan sebagian besar siswa memiliki hasrat yang rendah untuk mengetahui sesuatu. Saat siswa dihadapkan pada suatu soal ataupun permasalahan dalam suatu diskusi kelompok, mereka cenderung belum dapat memecahkan ide kreatif mereka, dan pada saat mereka mengalami kesulitan dalam memahami suatu pelajaran, mereka tidak mempunyai inisiatif untuk mencari referensi lain maupun bertanya pada teman atau guru. Lingkungan sekolah ternyata juga kurang mendukung proses pembelajaran kewirausahaan yang inovatif.

Minat merupakan faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar siswa . Hal itu karena minat terkait erat dengan motivasi. Minat terhadap pelajaran tertentu akan memotivasi siswa lebih tekun mempelajari bidang studi yang diminatinya tersebut. Minat belajar tidak saja penting bagi siswa namun juga menjadi masalah penting yang harus dihadapi guru. Keberhasilan atau kegagalan guru dalam membangkitkan minat belajar siswa sangat berpengaruh terhadap pencapaian kompetensi hasil belajar yang dikehendaki. Tanpa adanya minat siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan, maka guru harus bersiap mengalami kekecewaan, frustrasi dan makan hati ketika mengajar. Di lain pihak, hal yang sama juga dialami oleh siswa yaitu sikap apatis, pasif, tidak memahami materi dan pada akhirnya hanya berorientasi pada nilai.

Penggunaan media pembelajaran, salah satunya bisa dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual. Media pembelajaran audio-visual merupakan media yang menyampaikan materi dengan menggunakan suara dan gambar salah

satu contohnya adalah pemutaran video yang berkaitan dengan materi ajar yang akan disampaikan oleh guru. Namun pada kenyataannya, para siswa belum bisa menggunakan multimedia pembelajaran dalam melakukan kegiatan KBM di sekolah mereka. Kendala yang dihadapi para siswa adalah keterbatasan sarana dan prasana penunjang serta kurangnya SDM dalam menerapkan multimedia pembelajaran, sehingga yang seharusnya sudah menguasai multimedia pembelajaran menjadi terhambat.

Dari hasil obeservasi hasil pembelajaran mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan pada sub pokok bahasan break even point semester 2 tahun ajaran 2015-2016 di SMKN 4 Bandung belum mendapatkan hasil yang sesuai dengan KKM dengan nilai rata-rata 62,32. Kendala yang dihadapi para siswa adalah keterbatasan sarana dan prasana penunjang serta kurangnya SDM dalam menerapkan multimedia pembelajaran, sehingga yang seharusnya sudah menguasai multimedia pembelajaran menjadi terhambat.

Dari uraian di atas maka penulis merencanakan penelitian berjudul **“Pengaruh Multimedia Pembelajaran Berbasis Audio-Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Di SMKN 4 Bandung. (Studi Kasus Pada Kelas X MM Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Pokok Bahasan *Break Even Point*)”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya minat siswa belajar prakarya dan kewirausahaan.
2. Rendahnya daya baca siswa
3. Siswa mudah mengeluh dalam melaksanakan tugas yang diberikan guru
4. Proses belajar mengajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan masih kurang efektif
5. Siswa tidak termotivasi dalam belajar prakarya dan kewirausahaan, karena dalam proses belajar mengajar menggunakan media konvensional.
6. Faktor guru yang kurang mengembangkan metode pembelajaran ekonomi juga dianggap sebagai faktor yang mempengaruhi minat siswa terhadap mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.

## **1.3. Rumusan Dan Batasan Masalah**

### **1.3.1. Rumusan Masalah**

Untuk memudahkan penelitian diperlukan rumusan masalah yang jelas.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana penerapan multimedia pembelajaran berbasis audio-visual dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan sub pokok bahasan *break even point* kelas X MM di SMKN 4 Bandung?

2. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan sub pokok bahasan *break even point* kelas X MM di SMKN 4 Bandung?
3. Berapa besar pengaruh penerapan multimedia pembelajaran berbasis audio-visual terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan sub pokok bahasan *break even point* kelas X MM di SMKN 4 Bandung?

### **1.3.2. Batasan Masalah**

Untuk mempermudah penelitian, penulis hanya membatasi penelitian sebagai berikut:

- 1) Multimedia pembelajaran yang digunakan dibatasi pada multimedia pembelajaran berbasis audio-visual (tampilan video dan gambar-gambar).
- 2) Materi yang dibahas yaitu prakarya dan kewirausahaan kelas X tentang *break even point*
- 3) Objek dalam penelitian ini siswa kelas X MM di SMKN 4 Bandung.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Penerapan multimedia pembelajaran berbasis audio-visual dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan sub pokok bahasan *break even point* kelas X MM di SMKN 4 Bandung.

2. Minat belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan sub pokok bahasan *break even point* kelas X MM di SMKN 4 Bandung.
3. Pengaruh penerapan multimedia pembelajaran berbasis audio-visual terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan sub pokok bahasan *break even point* kelas X MM di SMKN 4 Bandung.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Penulis mengharapkan agar hasil penelitian yang dituangkan dalam skripsi ini mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Sekolah**

Sebagai bahan kajian bagi sekolah untuk lebih meningkatkan usaha-usaha pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang baik.

##### **b. Bagi Guru**

Dapat memberikan acuan bagi guru khususnya guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan untuk dapat menentukan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran

##### **c. Bagi Siswa**

Memberikan tambahan mengenai minat belajar siswa dalam mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan pada khususnya dan mata pelajaran yang lain pada umumnya serta memberikan siswa lebih

berperan aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

## 2. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi dunia pendidikan dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada serta dapat memberi gambaran mengenai pengaruh multimedia pembelajaran berbasis audio-visual terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan yang ada pada saat peneliti observasi, sehingga para guru terinspirasi untuk menerapkan media yang sesuai dengan kondisi siswa dan upaya pengembangan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan.

### **1.6. Kerangka Pemikiran**

Kurikulum 2013 membekali peserta didik pada Pendidikan Menengah dengan kemampuan kewirausahaan yang lahir dan tumbuh dalam sektor nyata. Diawali dengan pengamatan terhadap produk yang ada di pasar beserta ciri-cirinya, analisis struktur komponen pembentuk produk, analisis struktur dan rangkaian proses beserta peralatan yang diperlukan, termasuk analisis pasar, biaya, dan harga.

Sebagai bagian dari Kurikulum 2013, pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan bagi peserta didik pada jenjang Pendidikan Menengah Kelas X harus mencakup aktivitas dan materi pembelajaran yang secara utuh dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menciptakan karya nyata, menciptakan peluang pasar, dan menciptakan kegiatan bernilai ekonomi dari produk dan pasar tersebut. Pembelajarannya

dirancang berbasis aktivitas terkait dengan sejumlah ranah karya nyata, yaitu karya kerajinan, karya teknologi, karya pengolahan, dan karya budidaya dengan contoh-contoh karya konkret berasal dari tema-tema karya populer yang sesuai untuk peserta didik Kelas X.

Minat sebagai kecenderungan dalam diri seorang untuk tertarik pada suatu objek . dalam minat ini terdapat unsure penting yang berupa rasa tertarik/ senang , perhatian, dan keinginan untuk beraktivitas di dalamnya. Jadi seseorang yang mempunyai minat dalam diri seorang tersebut terdapat pemikiran rasa senang terhadap objek yang di minatnya. Seorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang. Pada dasarnya minat adalah suatu kegiatan individu untuk meraih atau mencapai suatu sasaran, sehingga minat besar sekali terhadap pencapaian tujuan seseorang

Guru berperan sebagai pendidik dan pembimbing dalam pembelajaran, seorang guru akan dapat melaksanakan tugasnya dengan baik bila menguasai dan mampu mengajar di depan kelas dengan menggunakan metode yang sesuai dengan mata pelajaran. Oleh karena itu, pendekatan sistem yang dipakai dalam dunia pendidikan mendorong guru menggunakan media sebagai bagian yang integral dalam pendidikan.

Fungsi media dalam kegiatan belajar tidak lagi sekadar sebagai alat peraga bagi guru melainkan sebagai pembawa informasi pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa. Secara umum media atau alat peraga mempunyai fungsi sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik (dalam bentuk katakata tertulis atau lisan).

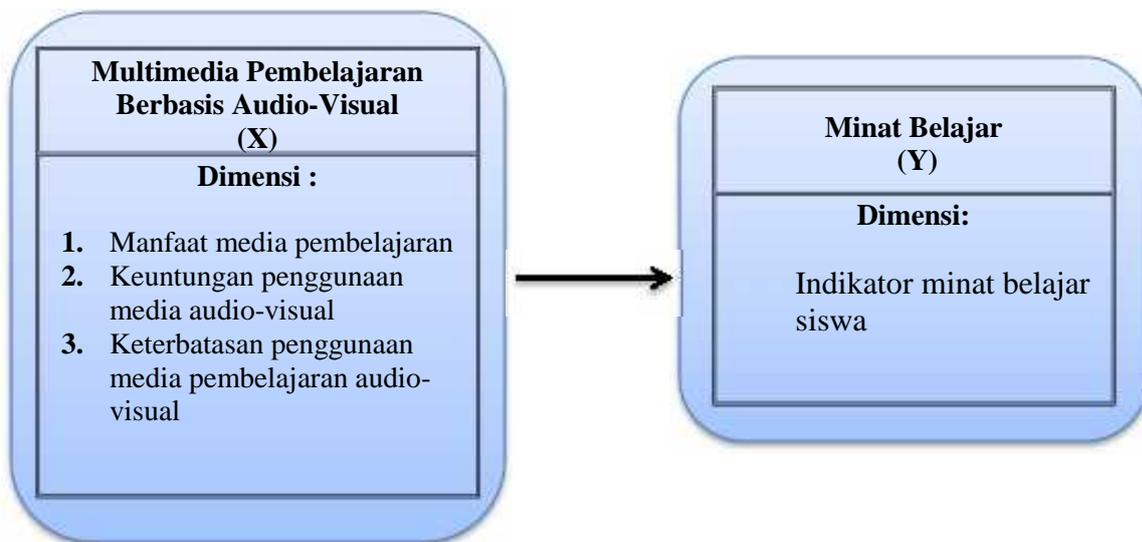
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera seperti: penggunaan gambar, film, video, diagram dan sebagainya.
- 3) Dengan menggunakan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik sehingga menimbulkan kegairahan belajar (Sadiman, 1990, h. 17).

Secara umum, manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien Depdiknas (2003, h. 15). Menurut Kemp dan Dayton dalam Depdiknas, (2003, h. 15) manfaat media pembelajaran adalah:

- 1) Penyampaian materi dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Konsep dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar penggunaan multimedia pembelajaran berbasis audio-visual berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas X MM di SMKN 4 Bandung. Sejalan dengan penelitian Reza Septian (2015) pada siswa kelas X di SMA Pasundan 2 Bandung, menyatakan pengaruh media pembelajaran audio-visual terhadap proses belajar mengajar siswa mempunyai pengaruh dengan persentase sebesar 71,2% pada perubahan proses belajar mengajar siswa (Y) dan hal ini menunjukkan masih ada 29,8% faktor lain yang mempengaruhi proses belajar mengajar siswa.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran berbasis audio-visual berpengaruh terhadap minat belajar siswa sehingga, peneliti mengacu kepada kerangka pemikiran berfikir seperti ini:



**Gambar 1.1**  
**Skema Kerangka Pemikiran**

Keterangan:

Variabel X = Multimedia Pembelajaran Berbasis Audio-Visual

Variabel Y = Minat Belajar

→ = Pengaruh

## 1.7. Asumsi dan Hipotesis

### 1.7.1. Asumsi

Menurut Sugiyono (2010, hal. 39) menyebutkan bahwa asumsi merupakan pertanyaan yang dianggap benar, tujuannya adalah untuk membantu dan memecahkan masalah yang dihadapi. Berdasarkan pengertian asumsi tersebut,

maka untuk mempermudah penelitian, penyusun menentukan asumsi sebagai berikut:

- a. Guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan menggunakan multimedia pembelajaran dalam setiap penyampaian materi ajar di kelas.
- b. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi proses belajar mengajar seperti menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif dan dapat ditempuh dengan tiga langkah, yaitu membangun motivasi siswa, melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar dan menarik minat serta perhatian siswa.
- c. Para pengajar harus mensiasati penggunaan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### **1.7.2. Hipotesis**

Hipotesis merupakan suatu pernyataan penting dalam penelitian. Hipotesis menurut Arikunto S. (2006, h.71) adalah: “Suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Sedangkan Sugiyono (2010. h. 50) mengatakan bahwa “ Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap rumusan masalah yang akan dibuktikan kebenarannya secara empiri berdasarkan data dari lapangan.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

$H_0: \rho_{yx} = 0$  =Tidak terdapat pengaruh penerapan multimedia pembelajaran berbasis audio visual terhadap minat belajar siswa pada mata

pelajaran prakarya dan kewirausahaan sub pokok bahasan *break even point* kelas X MM di SMKN 4 Bandung.

H1:pyx 0= Terdapat pengaruh penerapan multimedia pembelajaran berbasis audio visual terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan sub pokok bahasan *break even point* kelas X MM di SMKN 4 Bandung.

### **1.8. Definisi Operasional**

Supaya tidak terjadi perbedaan pemahaman tentang istilah-istilah yang digunakan, maka beberapa istilah perlu didefinisikan secara operasional. Berikut ini istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini:

#### **1. Multimedia**

Mayer (2009, h. 3) mendefinisikan multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar yang dimaksud dengan kata disini adalah materinya disajikan dengan verbal form atau bentuk verbal. Sedangkan (Vaughan, 2006, h. 2) menyatakan multimedia merupakan kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi dan video yang diterima oleh pengguna melalui komputer.

#### **2. Pembelajaran**

Berbagai definisi mengenai pembelajaran dikemukakan oleh para ahli. Salah satunya yaitu Dimiyati dan Mudjiono (2009, h. 7) yang mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu persiapan yang dipersiapkan oleh guru guna menarik dan memberi informasi kepada

siswa, sehingga dengan persiapan yang dirancang oleh guru dapat membantu siswa dalam menghadapi tujuan. Definisi pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2005, h. 57) adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan

### 3. Media Pembelajaran Audio Visual

Menurut Rohani (2010, h. 97-98), “Audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar”. Media audio-visual merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media audio visual terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi, sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

### 4. Minat Belajar

Minat belajar adalah salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. Muhibbin syah (2009, h. 152) mengatakan,

”minat berarti kecenderungan dan gairah yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”.

Slameto (2013, h. 180) mengatakan, “minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin berminat.

Berdasarkan pengertian istilah diatas, maka yang dimaksud dengan “Pengaruh Multimedia Pembelajaran Berbasis Audio-Visual Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas X MM SMKN 4 Bandung” dalam penelitian ini adalah suatu daya yang timbul untuk membentuk watak atau perbuatan seseorang dengan sebuah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang mempengaruhi yang didalamnya terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi dan video (dapat dilihat dan didengar) yang diterima oleh pengguna melalui komputer agar memberikan rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas pembelajaran, tanpa ada yang menyuruh.

## **1.9. Organisasi Skripsi**

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang isi skripsi ini, penulis sajikan uraian dari sistematika skripsi sebagai berikut:

- a. Bab I merupakan pendahuluan yang menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah dan rumusan masalah,

tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis, definisi operasional dan struktur organisasi skripsi.

- b. Bab II menguraikan tentang kajian pustaka. Kajian pustaka berisi pengertian dan fungsi-fungsi manajemen sumber daya manusia, teori yang sedang dikaji yaitu konsep dasar kompensasi dan kepuasan kerja, dan kedudukan masalah penelitian dalam bidang ilmu yang diteliti.
- c. Bab III berisi penjabaran yang rinci mengenai metodologi penelitian yang terdiri dari lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, dan analisis data.
- d. Bab IV terdiri dari dua bagian yaitu hasil penelitian dan pembahasan. Bagian pertama, peneliti akan menguraikan hasil perhitungan yang diperoleh melalui pengumpulan data/angket terhadap indikator-indikator variabel penelitian. Sedangkan untuk bagian kedua, peneliti akan menyajikan penafsiran, pembahasan hasil penelitian, dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.
- e. BAB V menguraikan mengenai kesimpulan dan saran. Bab ini berisi mengenai hasil kesimpulan penelitian dan saran yang diajukan bagi pihak yang terkait.