

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi, informasi dan lain sebagainya memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Tantangan tersebut menjadi salah satu dasar pentingnya pendekatan teknologis dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran.

Pentingnya pendekatan teknologi dalam pengelolaan tersebut dimaksudkan agar dapat membantu proses pendidikan dalam pencapaian tujuan pendidikan. Di samping itu, pendidikan sebagai bagian dari kebudayaan merupakan sarana penerus nilai-nilai dan gagasan-gagasan sehingga setiap orang mampu berperan serta dalam transformasi nilai demi kemajuan bangsa dan negara (Yudhi M., 2008 : 1). Oleh karena itu, untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang berkualitas, salah satu yang harus ada adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi professional (UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya

dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi (Hamalik, 1994 : 6):

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- c. Seluk beluk proses belajar
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan
- e. Nilai atau manfaat pendidikan dalam pengajaran
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan
- h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran
- i. Usaha inovasi dalam media pendidikan

Salah satu pemanfaatan teknologi, informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis komputer.

Menurut Gayestik yang dikutip oleh Sunaryo Soenarto (2009), media pembelajaran interaktif adalah sistem komunikasi efektif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan dan mengakses kembali informasi berupa teks, suara, video atau animasi. Komputer juga mampu membawa

permasalahan dunia nyata yang tidak mungkin dihadirkan di kelas dengan media konvensional melalui teknik simulasi.

Seiring dengan pesatnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), media pembelajaran juga berkembang dengan pesat. Hal tersebut terutama didukung oleh perkembangan piranti lunak (*software*) yang luar biasa menawarkan berbagai kemudahan baru dalam pembelajaran, terutama pada bervariasinya media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di sekolah. Salah satu aplikasi komputer yang dapat digunakan guru dalam menyusun media pembelajaran adalah dengan menggunakan *eXe* (*eLearning XHTML editor*). Program aplikasi ini merupakan suatu *open source* yang mudah digunakan baik oleh orang yang tidak mengerti bahasa pemrograman sekalipun. Dengan program ini, diharapkan guru-guru di sekolah, terutama guru SMK Bangunan, dapat membuat suatu media pembelajaran yang interaktif sehingga menarik minat dan aktivitas belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 5 Medan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memberikan bekal pengetahuan teknologi, keterampilan, sikap dan etos kerja yang bertujuan mempersiapkan lulusan kelak menjadi tenaga kerja yang terampil dan profesional. Sejalan dengan usaha pencapaian hal tersebut, maka prosedur pengembangan sistem pengajaran di SMK Negeri 5 Medan memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang baik agar lulusan mampu memenuhi kebutuhan masyarakat di masa kini dan di masa yang akan datang sesuai dengan bidangnya masing-masing. Untuk mengetahui keadaan

yang sebenarnya di sekolah mengenai hasil belajar siswa, maka penulis melakukan observasi awal ke SMK Negeri 5 Medan khususnya pada mata pelajaran Konstruksi Bangunan Program Keahlian Teknik Bangunan.

Berdasarkan observasi awal di SMK Negeri 5 Medan, terdapat permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Konstruksi Bangunan. Peneliti menemukan bahwa hasil belajar siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan Tahun Pelajaran 2012/2013 dan 2013/2014 masih terdapat beberapa siswa yang tidak kompeten, mengingat bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMK Negeri 5 Medan yaitu 70. Hal ini dapat dilihat melalui persentase hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Konstruksi Beton Bertulang Semester Ganjil berikut:

Tabel 1.1

Perolehan Hasil Belajar Mata Pelajaran Konstruksi Beton Bertulang Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan T.P. 2012 s/d 2013 Semester Ganjil

Tahun Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
2012/2013	< 70	9	32,14	Tidak Kompeten
	70 – 79	10	35,72	Cukup Kompeten
	80 – 89	9	32,14	Kompeten
	90 – 100	0	0	Sangat Kompeten
Jumlah		28	100	
2013/2014	< 70	3	10,71	Tidak Kompeten
	70 – 79	5	17,86	Cukup Kompeten
	80 – 89	18	64,29	Kompeten
	90 – 100	2	7,14	Sangat Kompeten
Jumlah		28	100	

Sumber: Hasil nilai mata pelajaran Konstruksi Beton Bertulang Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan Kelas X SMK Negeri 5 Medan

Hasil belajar siswa seperti yang tertera pada tabel 1.1 menunjukkan beberapa siswa yang sudah kompeten sebesar 67,86 % pada tahun pelajaran 2012/2013 dan 89,29 % pada tahun pelajaran 2013/2014. Sedangkan beberapa

siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran Konstruksi Bangunan. Dapat dilihat bahwa pada Tahun Pelajaran 2012/2013 terdapat 32,14% yang tidak kompeten sedangkan pada Tahun Pelajaran 2013/2014 terdapat 10,71% yang tidak kompeten.

Satu dari beberapa strategi yang dipandang penulis dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat mengatasi kesulitan belajar khususnya pada mata pelajaran Konstruksi Bangunan adalah dengan penggunaan media pembelajaran *eXe (eLearning XHTML editor)*. Salah satu tugas guru adalah merencanakan dan menetapkan strategi belajar mengajar yang akan digunakan, sehingga siswa lebih berminat dan termotivasi dalam belajar. Dalam hal ini dengan menggunakan media pembelajaran melalui *eXe (eLearning XHTML editor)* sebagai alat bantu pengajaran guna mencapai tujuan yang diharapkan. Namun seringkali guru dalam menerangkan materi pelajaran tanpa menggunakan media dan alat bantu, guru hanya memberi penjelasan atau ceramah yang disertai sedikit demonstrasi. Akibatnya tidak semua siswa dapat mengerti dengan jelas apa yang diterangkan oleh guru, siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dan tentu saja mempengaruhi hasil belajar siswa.

Beranjak dari hal-hal inilah penulis tertarik untuk mencari tahu sejauh mana pengaruh media pembelajaran melalui *eXe (eLearning XHTML editor)* mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran Konstruksi Bangunan Program Keahlian Teknik Bangunan pada siswa kelas X SMK Negeri 5 Medan.

B. Identifikasi Masalah

Sehubungan dengan penerapan penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Konstruksi Bangunan yang erat kaitannya dengan peningkatan hasil belajar yang berkualitas, maka banyak faktor yang menjadi sugesti dan relevansinya tidak terpisahkan. Berdasarkan gejala-gejala tersebut, maka masalah dapat diidentifikasi pada pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah metode pengajaran yang dilakukan guru di sekolah sudah baik?
2. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran Konstruksi Bangunan?
3. Media pengajaran yang bagaimana yang paling besar pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran Konstruksi Bangunan?
4. Apakah media pembelajaran *eXe (eLearning XHTML editor)* merupakan cara efektif untuk mengajarkan mata pelajaran Konstruksi Bangunan?
5. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *eXe (eLearning XHTML editor)* terhadap hasil belajar mata pelajaran Konstruksi Bangunan di SMK Negeri 5 Medan?

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan dengan baik dan terarah, serta sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah, maka yang menjadi batasan masalah adalah hasil belajar mata pelajaran Konstruksi Bangunan yang dibelajarkan untuk materi pelajaran mengenai pengertian acuan pada beton, perencanaan konstruksi acuan dan beton tanpa tulangan digunakan untuk

pekerjaan-pekerjaan ringan dengan menggunakan media pembelajaran melalui *eXe* (*eLearning XHTML editor*) dan keefektifannya dilihat dengan membandingkan pembelajaran secara konvensional.

D. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah media pembelajaran *eXe* (*eLearning XHTML editor*) memberi pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar Konstruksi Bangunan siswa kelas X SMK Negeri 5 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran melalui *eXe* (*eLearning XHTML editor*) terhadap hasil belajar Konstruksi Bangunan siswa kelas X SMK Negeri 5 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Dengan berhasilnya penelitian ini diharapkan akan diperoleh beberapa manfaat, antara lain:

1. Untuk Kepala Sekolah, sebagai bahan masukan dan referensi dalam peningkatan proses pembelajaran dan mutu pendidikan kejuruan.

2. Untuk guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi lembaga pengelola pendidikan, khususnya guru bidang keahlian Teknik Bangunan dalam upaya peningkatan mutu lulusan SMK
3. Untuk siswa, dapat menerima materi pelajaran dengan lebih menarik dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Konstruksi Bangunan
4. Untuk peneliti, dapat dijadikan sebagai bahan kajian penelitian bagi mereka yang ingin meneliti tentang pengaruh media pembelajaran.