BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, menuntut manusia untuk terus mengembangkan wawasan dan kemampuan diberbagai bidang. Seperti halnya didalam bidang Pendidikan. Pendidikan sangat penting bagi manusia dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga akan memperoleh hasil yang diharapkan.

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan merupakan salah satu kunci sukses dalam mencapai keberhasilan individu, dan juga merupakan kesuksesan bagi negara dalam membangun pemuda-pemuda yang memiliki wawasan dan kemampuan yang tinggi. Dalam pengertian luas Pendidikan adalah segala kegiatan pembelajaran yang berlangsung sepanjang zaman dalam segala situasi kegiatan kehidupan(Modul Filsafat Pendidikan. 2009:56).Dalam Arti Sempit Pendidikan adalah seluruh kegiatan belajar yang direncanakan dengan materi terorganisasi,

dilaksanakan secara terjadwal dalam sistim pengawasan, dan diberikan evaluasi berdasarkan pada tujuan yang telah ditentukan (Filsafat Pendidikan.2009:60)

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan lulusannya menjadi tenaga kerja yang mempunyai pengetahuan dan keterampilan tingkat kejuruan sesuai dengan bidangnya. Hal ini sesuai dengan pasal 11 ayat 3 UU Nomor 2 Tahun 1989 tentang pendidikan nasional yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan siswa untuk dapat bekerja pada bidang tertentu. Untuk mencapai tujuan tersebut pembinaan anak didik (siswa) yang akan terjun kemasyarakat harus dilakukan seoptimal mungkin, baik mengenai kompetensi kejuruan maupun bidang disiplin ilmu. Hal ini sesuai dengan tujuan SMK dalam GBPP, yaitu : (1) menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional, (2) menyiapkan siswa agar mampu memilih karir, mampu berkompetensi dan mampu mengembangkan diri, (3) menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah pada saat ini maupun pada saat mendatang, (4) menyiapkan tamatan agar mampu menjadi warga negara yang cinta tanah air dan cakap dalam ilmu pendidikan.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Empat Tanjung Balai (SMK N 4 Tg.Balai) adalah salah satu sekolah dibidang keteknikan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) dan Teknik Komputer Jaringan (TKJ). Dari survey yang dilakukan di SMK 4 Tanjung Balai pada Mei 2013, dan mendengar pendapat guru bidang studi Elektronika (Holiyah) didapatkan bahwasanya hasil belajar siswa SMK 4 Tanjung Balai Teknik Informatika kelas X untuk mata diklat Elektronika diperoleh nilai

yang telah memenuhi standar kompetensi (70 Standar kompetisi untuk mata diklat yang tergolong Produktif). Akan tetapi nilai ini tidak didukung dengan praktek dari siswa yang sebagian besar siswa kurang mengerti dengan penerapan konsep materi elektronika pada saat praktek. Sehingga untuk menambah nilai praktik siswa diambil dari nilai harian dan keaktifan siswa dikelas.

Guru Elektronika SMK 4 Tanjung Balai, (Holiyah) mengatakan " Pada saat mengajar selama ini di kelas X, penggunaan media yang dipakai adalah media gambar/*visual* (*line focus*/menggunakan animasi *Power Point*) dan materi praktek juga dijelaskan di media tersebut. Sehingga pada saat siswa praktek siswa tinggal melihat catatan, yang telah dijelaskan di media tersebut, dan terkadang biasanya hanya menjelaskan materi pembelajaran dipapan tulis (Guru menggunakan metode pembelajaran ekspositori)"

Di hari yang sama salah satu murid kelas X juga menegaskan (Johan Faidhil Adha-SMK 4 Tanjung Balai) biasanya kalau kami praktek pak, ibu itu hanya melihat saja, dan biasanya menerangkannya di *linefocus*, dan terkadang kalau lampu sekolah mati, biasanya ibuk itu menjelaskannya dipapan tulis, baru setelah itu kami praktek.

(Husainul Amri : 2010: 04) dalam penelitiannya mengatakan, model pembelajaran menggunakan media *Power Point* adalah salah satu upaya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. *Power Point* merupakan salah satu program yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang cukup menarik melalui animasi. Keunggulan program ini

membuat contoh sederhana materi pelajaran menyerupai keadaan aslinya sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Di dalam penelitian Husainul Amri - 2010 (Implementasi Penggunaan Media Animasi Power Point dalam Menigkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Diklat Elektronika Siswa Kelas VIII Mts Nurul Islam Indonesia T.A 2009/2010), didapati hasil belajar siswa menggunakan media Animasi *Power Point* lebih tinggi dari pada tidak menggunakan media pada mata diklat elektronika.Husainul Amri(2010: 04) , dalam penelitiannya juga mengatakan pada saat ini pemanfaatan media hanya menggunakan komponen komponen elektornika tersebut, buku mata diklat dan LKS yang diajarkan dengan pembelajaran ekspositori, sehingga pemahaman elektronika secara keseluruhan tidak tercapai. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran interaktif agar atmosfer pembelajaran elektronika lebih menarik dan menyenangkan.

Sehingga dari hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Husainul Amri (2010), tidak sama hasilnya dengan kenyataan yang ada di SMK Negeri 4 Tanjung Balai. Padahal, media yang dipakai Guru SMK 4 Tanjung Balai, sama dengan Media (*line focus/ Poweri Point*) yang dipakai oleh Husainul Amri.

Pembelajaran dengan penggunaan media adalah pembelajaran yang menggunakan alat-alat perantara sebagai sumber maupun alat bantu dalam terjadinya kegiatan belajar mengajar. Jika media merupakan sumber belajar, maka secara luas dapat dikatakan manusia, benda sekitar, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan adalah media pembelajaran.

Briggs dalam Susilana dan Riyana (2009 : 6), menyatakan media merupakan alat bantu untuk memberikan perangsangan bagi siswa supaya terjadi proses belajar. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan dalam penafsiran data, dan memadatkan informasi yang akan diberikan. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan media pembelajaran merupakan media yang secara khusus digunakan untuk membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam hal ini seperti guru, buku teks, dan lingkungan sekolah (Arsyad dalam Syahputra, 2011 : 16). Media merupakan bagian dari komunikasi yang dilakukan dalam proses belajar mengajar. Baik buruknya komunikasi yang dilakukan di tunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Saluran merupakan media untuk menyempaikan pesan.

Meski media gambar lebih banyak menuntut keaktifan guru kepada siswa, tetapi media ini tetap tidak bisa ditinggalkan begitu saja dalam pengajaran. Apalagi dalam pendidikan dan pengajaran didaerah pedesaan yang masih kekurangan fasilitas belajar. Keberhasilan media gambar tidak semata-mata karena kehebatan kompetensi guru dalam membuat slide, atau animasi-animasi di *power point*, tetapi juga didukung dari penyampaikan materi dengan ceramah.

Memang diakui, bahwa ceramah guru (Stretegi pembelajaran ekspositori) yang jelas dengan kalimat-kalimat yang mudah dipahami siswa memegang peranan penting dalam penggunaan media gambar. Djamarah (1996), metode pembelajaran

ekspositori adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah di pergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode ekspositori ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan.

Media gambar memang sangat membantu siswa dalam penguasaan materi pembelajaran, tetapi kalau untuk membantu siswa dalam bidang praktik, media gambar kurang tepat, apalagi pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran, didukung oleh media yang tidak tepat pada pembahasan yang akan di ajarkan guru pada peserta didik. Misalnya pada saat guru ingin membahas tentang rangkaian listrik, resistor, kapasitor dan lain sebagainya. Guru yang mengajar hanya menggunakan media gambar, tetapi media yang digunakan kurang tepat. Guru hanya menggunakan *linefocus* dan laptop untuk membantu proses pembelajaran. Ada baiknya guru menggunakan langsung media yang di butuhkan, seperti guru membawa langsung resistor, kapasitor, atau bahkan guru membuat bersama-sama rangkaian listrik yang didalamnya ada resistor dan kapasitor bersama siswa atau lebih tepatnya guru menambahkan media gambar didalam proses pembelajaran.

Banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengupayakan meningkatkan hasil belajar elektronika siswa dalam proses belajar mengajar disekolah, dengan terus dilakukannya pengembangan di dalam media pembelajaran. Media pembelajaran yang sering diterapkan untuk anak-anak SMK saat ini adalah media pembelajaran alat peraga yang dapat dilihat bentuknya.

Tomy Evan Gultom (2012 : 3) mengatakan Alat peraga adalah suatu alat yang dapat diserap oleh mata dan telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar siswa lebih efektif dan efisien. Alat peraga dalam mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Proses belajar mengajar ditandai dengan adanya beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, metode dan alat serta evaluasi. Unsur metode dan alat merupakan unsur yang tidak bisa dilepaskan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk mengantarkan sebagai bahan pelarajan agar sampai tujuan. Dalam pencapaian tersebut, peranan alat peraga yang memegang peranan yang sangat penting sebab dalam proses belajar mengajar alat peraga dipergunakan dengan tujuan membantu guru agar proses belajar siswa lebih efektif dan efisien.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 4 Tanjung Balai, untuk mata diklat Elektronika, penulis akan memakai media alat peraga untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Evan Gultom – 2012 (Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Digital Dasar Pada Pembelajarn Menerapkan Dasar Dasar Teknik Digital Di Smk Swasta HKBP Pematang Siantar 2011/2012), didapati hasil belajar Menerapkan Dasar-dasar teknik digital dengan menggunakan alat peraga lebih tinggi, jika dibandingkan dengan tidak menggunakan alat peraga (Penggunaan Metode pembelajaran ekspositori).

Berdasarkan uraian di atas, maka menjadi latar belakang penulis untuk melaksanakan penelitian, yaitu untuk melihat **Perbandingan Hasil Belajar**

Elektronika Pada Siswa Yang Diajar dengan Media Alat Peraga dan Siswa yang Diajarkan dengan Animasi Power Point Serta Siswa yang Diajarkan dengan Metode Pembelajaran Ekspositori di kelas X SMK Negeri 4 Tanjung Balai Tahun Pengajaran 2013/2014.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat di identifikasikan masalah masalah yang muncul, diantaranya : Bagaimana Perbandingan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media alat peraga dan *Animasi Power Point* pada siswa kelas X SMK Negeri 4 Tanjung Balai? Bagaimana Perbandingan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media alat peraga dan metode ekspositori pada siswa kelas X SMK Negeri 4 Tanjung Balai? Bagaimana Perbandingan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan animasi *power point* dan metode ekspositori pada siswa kelas X SMK Negeri 4 Tanjung Balai? Apakah media alat peraga lebih bagus jika dibandingkan dengan animasi *power point*? Apakah media alat peraga lebih bagus jika dibandingkan dengan metode ekspositori? Apakah media animasi *power point* lebih bagus jika dibandingkan dengan metode ekspositori? Apakah keunggulan media alat peraga jika dibandingkan dengan animasi *power point*? Apakah keunggulan media alat peraga jika dibandingkan dengan metode ekspositori? Apakah keunggulan animasi *power point* jika dibandingkan dengan metode ekspositori?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan banyaknya masalah yang terdapat pada identifikasi masalah maka perlu adanya pembatasan masalah untuk menghindari agar permasalahan yang dibicarakan tidak menyimpang dari tujuan semua dan tidak terjadi salah penafsiran, yang meliputi :

1. Siswa yang diteliti adalah siswa SMK 4 Tanjung Balai Kelas X I , II & III T.A. 213/2014.
2. Pengukuran hasil belajar elektronika diukur dengan menggunakan Pos test.
3. Mata diklat yang akan diteliti adalah Elektronika,dengan kompetensi dasar membuat rangkaian elektronika.
4. Penggunaan media alat peraga, yaitu membuat rangkaian flip-flop, dan rangkaian flip-flop yang digunakan menggunakan 4 LED dan topik pembahasannya adalah Prinsip rangkaian AC dan DC, Rangkaian R,L dan C, rangkaian bersifat induktif, resistif dan kapasitif, membuat rangkaian elektronika.
5. Animasi *Power Point* yang digunakan dibuat dan dirancang sendiri dan kemudian disempurnakan oleh guru bidang studi dengan pokok bahasan membuat rangkaian elektronika sederhana.
6. Topik yang akan dijelaskan dengan penggunaan metode pembelajaran ekspositori, sepenuhnya dari buku pegangan oleh guru.
7. Rangkaian Flip-flop yang akan dibuat, sepenuhnya milik pribadi/Peneliti.

D. Perumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah hasil belajar elektronika siswa yang diajar dengan menggunakan media alat peraga lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar dengan media animasi *power point.*
2. Apakah hasil belajar elektronika siswa yang diajar dengan menggunakan media alat peraga lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar dengan metode ekspositori.
3. Apakah hasil belajar elektronika siswa yang diajar dengan menggunakan media animasi *power point* lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar dengan metode ekspositori.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, peneliti memiliki beberapa tujuan dalam penyusunan proposal ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar elektronika siswa yang diajar dengan menggunakan media alat peraga dengan siswa yang diajar dengan menggunakan media animasi *power point* terhadap siswa kelas SMK 4 Tanjung Balai.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar elektronika siswa yang diajar dengan menggunakan media alat peraga dengan siswa yang diajar dengan menggunakan metode ekspositori terhadap siswa kelas X SMK 4 Tanjung Balai.

3. Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar elektronika siswa yang diajar dengan menggunakan media animasi *power point* dengan siswa yang diajar dengan menggunakan metode ekspositori point terhadap siswa kelas X SMK 4 Tanjung Balai.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis, dapat memberikan sumbangan demi pengembangan teori-teori yang relevan.
2. Secara praktis, dapat memberikan masukan dan evaluasi bagi guru dan pengelola Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 4 Tanjung balai agar lebih meningkatkan mutu pendidikan dan pengupayaan faktor-faktor pendukung pembelajaran dalam penguasaan mata diklat Elektronika.
3. Mengungkapkan secara empirik keefektifan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga dalam pembelajaran Elektronika.

THE Character Building UNIVERSITY