

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perubahan kurikulum yang diterapkan secara bertahap merupakan salah satu upaya peningkatan mutu pendidikan. Upaya peningkatan dilakukan dengan menerapkan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013. Kurikulum ini merupakan perbaikan dan penyempurnaan kurikulum yang sebelumnya. Menurut Permendikbud Nomor 70 Tahun 2013, kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Pengembangan kurikulum 2013 merupakan bagian dari strategi meningkatkan capaian pendidikan yang diterapkan pada lembaga pendidikan formal.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan suatu lembaga pendidikan pada tingkat satuan pendidikan menengah atas yang mempersiapkan siswa memiliki keahlian di bidang tertentu untuk memasuki dunia kerja serta memberikan bekal untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Pihak sekolah yang berkaitan langsung dengan kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat meningkatkan keefektifan proses pembelajarannya, baik dengan sarana, prasarana, maupun sumber daya manusia untuk menambah kualitas proses pembelajaran agar menciptakan lulusan SMK yang mempunyai kompetensi handal.

Proses pembelajaran yang dirancang guru memiliki peran penting terhadap keberhasilan implementasi tujuan kurikulum 2013 di SMK. Namun pada kenyataannya, penerapan kurikulum 2013 masih belum optimal. Menurut Retno Listyarti yang diberitakan pikiran-rakyat.com (2013) mengungkapkan banyak guru yang belum siap melaksanakan kurikulum 2013, ketidaksiapan terlihat dari nilai tes akhir instruktur nasional yang rata-rata hanya memperoleh 63,92 poin pada saat pelatihan yang diberikan Kementerian selama lima hari.

Rusmono (2012: 2) berpendapat bahwa masih banyak guru di berbagai jenjang pendidikan dasar dan menengah (umum maupun kejuruan) dalam mengelola kegiatan pembelajaran dikelasnya dengan pembelajaran satu arah antar guru dengan siswa, sehingga interaksi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa tidak berlangsung efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Kebanyakan guru masih menggunakan media dengan menyajikan materi pembelajaran. Penyajian materi yang bersifat satu arah membuat Siswa kesulitan mengerti tentang konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang bersifat abstrak. Untuk melaksanakan pembelajaran aktif dengan pendekatan ilmiah perlu adanya penggunaan media-media maupun alat peraga yang secara kontekstual menunjang proses pembelajaran. Guru harus lebih dinamis dan kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran siswa. Guru harus menciptakan suasana belajar yang nyaman, kondusif, dan aktif yang dapat didukung dengan penggunaan multimedia atau alat-alat peraga sehingga

menimbulkan daya tarik siswa belajar. Daryanto (2010: 52) menyatakan bahwa penggunaan media dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, kualitas belajar dan sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Hal ini harus dipahami guru di SMK agar menciptakan pembelajaran interaktif dalam rangka menjalankan kurikulum 2013 dengan pembelajaran yang efektif dan berkualitas.

SMK Swasta Imelda Medan merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang menjadi sekolah percontohan dengan kurikulum 2013. Oleh karena itu, pembelajarannya pun harus mengacu pada aturan yang sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu menggunakan pembelajaran dengan pendekatan ilmiah. Proses pembelajaran di SMK Swasta Imelda Medan sudah baik, akan tetapi masih perlu adanya peningkatan kualitas.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 19 Maret 2022 dengan menggunakan teknik wawancara kepada salah satu guru bidang study di SMK Swasta Imelda Medan yaitu Bapak Sandy Armando Saputra, S.Pd selaku guru pengampu mata pelajaran instalasi penerangan listrik menyatakan bahwasanya kemampuan siswa kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik dalam memahami dan menyerap materi masih kurang dan minat belajar siswa masih kurang dalam pembelajaran instalasi penerangan listrik sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menurun.

Untuk pembelajaran Instalasi penerangan Listrik nilai KKM adalah 75. Data yang diperoleh penulis dari guru mata pelajaran instalasi penerangan

listrik hasil belajar siswa Tahun Ajaran 2019/2020 atau 2020/2021 masih lebih banyak siswa yang belum memenuhi nilai KKM yaitu sebanyak 60 % dan 40 % yang sudah memenuhi nilai KKM untuk mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. Akan tetapi siswa yang belum mendapat nilai KKM guru memberikan remedial kepada siswa yang bersangkutan. Ujian remedial ini dilakukan untuk memperbaiki nilai siswa yang tidak mencapai nilai 75.

Proses pembelajaran yang dilakukan di kelas oleh guru pengampu yaitu menggunakan media *Power Point* dan ceramah.

Faktor yang mempengaruhi rendahnya nilai tersebut adalah: Media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi dan tidak pernah dikembangkan . Untuk mengatasi kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran instalasi penerangan listrik maka upaya yang perlu dilakukan adalah memperbaiki proses pembelajaran dengan menerapkan media Pembelajaran Circuit Simulator yang mampu menarik perhatian peserta didik dan minat peserta didik dalam meningkatkan pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran *Software Circuit Simulator* dalam proses pembelajaran siswa akan lebih aktif saat belajar karena *Software Circuit Simulator* ini dapat membuat minat belajar siswa meningkat dan membuat pembelajaran lebih menarik karena siswa tidak hanya sebagai pendengar saja didalam kelas tetapi sudah bisa langsung melakukan atau mempraktekkan langsung suatu pembelajaran instalasi listrik tanpa hasil mengerjakan dengan wujud nyata tanpa harus ke laboratorium. Dan berdasarkan survey ada beberapa penelitian

yang mempunyai relevan dengan penelitian keefektivan siswa dalam belajar dan penelitian yang menggunakan media *Software Circuit Simulator*. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh denny haryanto tentang pengaruh pembelajaran berbasis komputer menggunakan media *Software Circuit Simulator* dalam meningkatkan keefektifan dan hasil belajar siswa didapatkan lebih tinggi hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Software Circuit Simulator* dibandingkan media papan tulis.

Rusman (2012: 173) menyatakan teknologi komputer dapat digunakan sebagai sarana belajar multimedia yang memungkinkan siswa membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Hal ini yang menjadi salah satu dasar penggunaan media pembelajaran berupa media simulasi yaitu *Software Circuit Simulator* dalam kegiatan pembelajaran ini. Diharapkan penyajian materi melalui media pembelajaran ini dapat tersampaikan dengan baik sehingga siswa mendapatkan penjelasan yang lebih konkret serta menimbulkan gairah atau minat siswa. Peneliti berkeinginan untuk menerapkan media pembelajaran *Software Circuit Simulator* pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik. Selain untuk siswa penggunaan media yang tepat juga bisa menjadi salah satu bukti keseriusan dalam mengajar untuk membuktikan bahwa guru tersebut guru yang kreatif dan inovatif. Berdasarkan dari latar belakang masalah tersebut diangkat sebuah penelitian untuk skripsi dengan judul **“Keefektifan Siswa Dalam Pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik Dengan Menggunakan Media *Software Circuit Simulator*”**

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang terkait dalam judul penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran masih kurang dilihat dari hasil belajar siswa Instalasi Penerangan Listrik kelas XI Semester Ganjil.
2. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan metode yang dilakukan guru membuat siswa kejenuhan dalam belajar.
3. Pemanfaatan dan pemilihan media pembelajaran yang masih belum optimal.
4. Media yang digunakan kurang tepat dengan materi pembelajaran.
5. Media yang digunakan guru tidak pernah dikembangkan.
6. Penggunaan media *Software Circuit Simulator* belum pernah digunakan dan dikembangkan dalam pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang ada, penelitian ini fokus pada permasalahan dengan batasan masalah sebagai berikut :

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI mata pelajaran Instalasi Penerangan Listrik tahun ajaran 2021/2022.
2. Media pembelajaran yang digunakan berupa media simulasi circuit simulator dan Power point
3. Keefektifan siswa dengan penggunaan media pembelajaran berdasarkan domain kognitif.

1.4 Perumusan Masalah

Dari pembatasan masalah diatas, dapat ditarik rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah hasil belajar aspek kognitif siswa yang mengikuti pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik dengan menggunakan media *software circuit simulator* meningkat di SMK Swasta Imelda Medan?
2. Apakah pembelajaran dengan menggunakan media *software circuit simulator* efektif dibandingkan pada mata pelajaran Instalasi Penerangan listrik?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini adalah :

1. Mengetahui Apakah hasil belajar aspek kognitif siswa yang mengikuti pembelajaran Instalasi Penerangan Listrik dengan menggunakan media *software circuit simulator* meningkat di SMK Swasta Imelda Medan.
2. Mengetahui Apakah pembelajaran dengan menggunakan media *software circuit simulator* efektif dibandingkan pada mata pelajaran Instalasi Penerangan listrik.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan kepada pembaca tentang media pembelajaran Software Circuit Simulator dan pemilihan media yang tepat untuk diterapkan

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Memberikan situasi proses belajar menjadi lebih menarik perhatian dan minat sehingga memungkinkan keterlibatan siswa secara aktif dalam memecahkan masalah.

b. Bagi Guru

(1) Memberikan pengalaman dan wawasan terhadap guru dalam rangka melaksanakan kurikulum 2013 dengan media circuit simulator.

(2) Memberikan referensi bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat sehingga efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan dan sikap.

c. Kepala Sekolah

(1) Memberikan informasi tentang perkembangan kemampuan siswa kelas XI SMK Swasta Imelda Medan

(2) Memberikan upaya perbaikan pembelajaran di dalam kelas dan peningkatan kualitas sekolah yang diteliti.

d. Peneliti

(1) Bagi penulis untuk mencapai gelar sarjana, menambah pengetahuan, wawasan, dan kemampuan penulis dalam

menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada saat mengajar nantinya.

- (2) Memberikan pengalaman secara langsung untuk mengetahui efektivitas pembelajaran
- (3) Sebagai bahan bandingan untuk penelitian yang relevan dikemudin hari.



THE
Character Building
UNIVERSITY