

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar yang sengaja (terkontrol, terencana dengan sadar dan secara systematis) diberikan kepada anak didik oleh pendidik agar anak didik dapat berkembang dan terarah kepada tujuan tertentu. Pendidikan juga merupakan suatu proses pengembangan individu dan kepribadian seseorang yang dilakukan secara sadar dan tanggung jawab untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta nilai- nilai sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Banyak negara mengakui bahwa persoalan pendidikan merupakan persoalan yang pelik, namun demikian semuanya merasakan bahwa pendidikan merupakan tugas negara yang amat penting. Bangsa yang ingin maju, membangun dan berusaha memperbaiki keadaan masyarakatnya dan dunia tidak terlepas dari peningkatan kualitas pendidikan bangsa itu sendiri. Peningkatan ini sama halnya dengan peningkatan sumber daya manusia, oleh karena itu maka pendidikan menjadi suatu hal yang sangat penting untuk dikembangkan, sehingga pembangunan Sumber Daya Manusia (SDM) dibidang pendidikan merupakan modal utama dalam pembangunan bangsa. Untuk menghadapi persaingan dalam era globalisasi, pemerintah berusaha mengantisipasi melalui peningkatan kualitas sumber daya manusia, dilakukan dengan peningkatan kualitas pendidikan. Hal ini sesuai dengan Undang- Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak

serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan 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.

Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, pemerintah khususnya Departemen Pendidikan Nasional telah banyak melakukan berbagai upaya dan kebijaksanaan seperti mengadakan perbaikan kurikulum, perubahan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang penyusunan kurikulumnya dilakukan oleh pemerintah menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2004 (KBK) yaitu kurikulum yang operasionalnya disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan/sekolah, menambah sarana dan prasarana pendidikan, memperbaiki sistem pengajaran dan mengadakan pelatihan-pelatihan bagi guru-guru diberbagai daerah yang bertujuan untuk meningkatkan skill dan pengetahuan mengajar guru. Namun, indikator ke arah mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal yang memprihatinkan dapat dilihat adalah hasil belajar siswa yang belum mencapai harapan.

Perkembangan dalam bidang pengetahuan dan teknologi dunia telah membawa pengaruh besar pada bidang pendidikan khususnya Nasional. Pembaharuan di dalam bidang pendidikan membawa pengaruh sikap, perilaku nilai-nilai pada individu dan masyarakat. Demi mencapai kemajuan dalam dunia pendidikan

diperlukan strategi yang tepat dengan memperhatikan komponen-komponen yang mendukung seperti materi, metode, sarana dan prasarana, evaluasi, serta media.

Disamping itu perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, salah satunya dipengaruhi oleh perkembangan komputer yang semakin pesat pula. Sehingga dapat dikatakan, dalam perkembangannya kedua teknologi ini saling berkaitan erat dan akan senantiasa berjalan beriringan. Salah satu aplikasi dari kedua teknologi ini yang sekarang sedang dikembangkan dalam dunia pendidikan adalah pembuatan media pembelajaran atau media pendidikan.

Belajar yang efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai. (Slameto 2003 : 74).

Perkembangan bidang pengetahuan dan teknologi tentunya akan diteruskan dan dikembangkan oleh generasi peserta didik saat ini, proses pembelajaran saat ini tidak seperti saat dulu, kini proses pembelajaran menjadi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menarik) yaitu dengan menggunakan animasi, video dan suara.

Menganalisis rangkaian listrik adalah pelajaran yang membutuhkan daya imajinasi dan logika.. Hal tersebut menuntut siswa untuk dapat mempraktikkan teori yang disampaikan secara kelompok tetapi juga kemampuan individual. Pelajaran ini memerlukan daya imajinasi dan logika yang baik.

Berdasarkan interview kepada guru diklat ternyata nilai rata – rata siswa tidak mencapai 70, dari 38 orang siswa, hanya 14 orang atau 36 % yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum dan 24 orang atau 64 % yang tidak mencapai nilai Ketuntasan Minimum, selain itu siswa sulit untuk memahami materi sehingga

menyebabkan pencapaian hasil belajar siswa (peserta didik) rendah yaitu rata – rata 65. Kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diterangkan oleh guru dan rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh siswa tidak mempersiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai, 2) siswa kurang aktif dalam belajar, 3) media yang digunakan kurang menarik, sehingga dibutuhkan media tambahan yang dapat membantu siswa agar bisa memahami materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Sampai saat ini media pembelajaran belum banyak digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Kebanyakan guru memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional bahkan hanya memberikan rangkuman materi kepada siswa. Dengan menggunakan pola proses belajar mengajar seperti ini, siswa cenderung mengeluh dan merasa bosan sehingga kehilangan minat dan motivasi untuk belajar.

Pembelajaran yang selama ini diterima hanyalah penonjolan tingkat hafalan dari sekian pokok bahasan, tetapi tidak diikuti dengan pemahaman atau pengertian yang mendalam yang bisa diterapkan dalam kehidupannya. Hal ini akan membuat siswa merasa dan bosan untuk mengikuti proses pembelajaran karena merasa terus dipaksa untuk mencatat dan menghafal semua materi pelajaran yang diterima. Whiterington Abin Syamsudin (2003:169) menyatakan bahwa beberapa hasil studi yang menunjukkan bahwa hal yang bersifat hafalan mudah cepat dilupakan dibandingkan hasil proses mental yang lebih tinggi atau hasil-hasil pengalaman praktik yang berarti sedangkan hal-hal yang kurang berarti mudah cepat dilupakan.

Saat ini ada banyak media pembelajaran berbasis software, salah satu diantaranya yaitu *LectureMaker2EnglishSetup* yang didalamnya terdapat bentuk media visual seperti video dan gambar, selain itu peserta didik juga dapat berperan (melakukan sendiri) proses pembelajarannya, karena seperti prinsip belajar menurut *Tony Stockwell* dalam *The Learning Of Revolusion* bahwa untuk mempelajari sesuatu dengan cepat dan efektif, harus melihat, mendengar, dan merasakannya, untuk itu diperlukan media yang interaktif agar peserta didik dapat merasakan hal tersebut dan bisa memahami pelajaran.

Penggunaan Media pembelajaran dengan menggunakan software *LectureMaker2EnglishSetup* diharapkan dapat meningkatkan interaksi guru dan siswa karena informasi yang disampaikan membuat siswa belajar lebih menyenangkan, aktif, interaktif, dapat dilakukan berulang-ulang, cepat dan langsung ke materi pembahasan dan dapat diakses ke materi berikutnya. Sehingga menambah semangat dan minat belajar siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maka didapat identifikasi masalah, Apakah ada peran metode belajar dengan menggunakan media pembelajaran dengan software *LectureMaker2EnglishSetup* untuk pelajaran menganalisis rangkaian listrik ? Apakah pemilihan media pembelajaran dengan menggunakan software *lectureMaker2EnglishSetup* dapat dipergunakan untuk pelajaran menganalisis rangkaian listrik ? Apakah media pembelajaran dengan software *LectureMaker2EnglishSetup* dapat meningkatkan hasil belajar siswa ? Apakah media

pembelajaran dengan menggunakan software LectureMaker2EnglishSetup dapat menambah minat dan semangat siswa dalam belajar menganalisis rangkaian listrik ?

C. Batasan Masalah.

1. Media ini membahas tentang pelajaran Menganalisis rangkaian listrik. Objek penelitian ini di SMK N 1 Sibolga pada siswa kelas X jurusan Teknik Tenaga Listrik.
2. Penelitian dilakukan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa menerima materi pelajaran Menganalisis rangkaian listrik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Software Lecture Maker.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis software LectureMaker2EnglishSetup dapat menambah minat dan menambah semangat siswa dalam belajar menganalisis rangkaian listrik.
2. Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis software Lecture Maker dapat meningkatkan hasil belajar siswa ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis Software LectureMaker2EnglishSetup ini merupakan alternatif yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi guru

Meningkatkan kualitas pembelajaran serta menambah metode guru dalam mengajar, media ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam menganalisis rangkaian listrik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat bagi siswa

Menumbuhkan rasa ingin terus mengulangi materi yang sudah diajarkan sehingga mengakibatkan timbulnya ingatan yang kuat pada materi Menganalisis rangkaian listrik

3. Manfaat bagi peneliti

Akan diperoleh pemecahan permasalahan dalam penelitian ini dan diperoleh suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa