

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan tanggungjawab bersama, baik itu masyarakat maupun pemerintah. Keputusan direktur jenderal pendidikan dasar dan menengah Nomor : 330/ D. 05/ KEP/ KR/ 2017 salah satu usaha yang dilakukan pemerintah untuk memperbaiki pendidikan di Indonesia adalah dengan membuat Kurikulum Pendidikan K-13 revisi 2016 sebagai perbaikan dari Kurikulum 2013 revisi atau KTSP. Terbatasnya jumlah media pembelajaran yang menunjang kegiatan praktikum siswa merupakan salah satu masalah yang cukup sering dihadapi oleh Sekolah menengah kejuruan.

Profesionalisme seorang guru sebagai seorang pendidik bukanlah pada kemampuan mengembangkan ilmu pengetahuan, tetapi pada kemampuannya untuk melaksanakan proses pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswanya. Salah satu upaya guru untuk mendukung proses pembelajaran yang menarik, yaitu dengan melakukan inovasi pembelajaran. Salah satu inovasi pembelajaran yang bisa dilakukan pendidik adalah pada media pembelajaran.

Inovasi yang dilakukan pendidik harus berusaha agar materi pembelajaran yang disampaikan mampu diserap dan dimengerti dengan mudah oleh peserta didik. Perkembangan informasi dan teknologi, merupakan salpondukung untuk mengembangkan inovasi pembelajaran khususnya pada media pembelajaran. Akan tetapi perkembangan informasi dan teknolog tersebut belum dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pemanfaatan

informasi dan teknologi tersebut bisa diupayakan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang bisa membuat siswa dapat secara aktif melakukan proses pembelajaran, dimana peran siswa tidak hanya sebagai penerima, tetapi juga secara aktif mendapatkan pengalaman belajar bermakna.

Pendidikan di Indonesia diharapkan dapat meningkat seiring perkembangan jaman. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) lebih banyak mengedepankan kegiatan praktikum daripada teori. Alat peraga atau trainer yang digunakan pada proses pembelajaran harus mendukung pencapaian kompetensi siswa. Masalah yang timbul yaitu banyaknya SMK yang belum memiliki trainer yang cukup untuk mendukung proses pembelajaran.

Wawancara yang dilakukan kepada ketua jurusan Teknik Audio Video Ibu Lamria Simamora S.Pd dan guru mata pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Ibu Roslita Situmorang S.Pd mengatakan bahwa siswanya menggunakan simulasi komputer karena mereka belum mempunyai trainer digital. Menurut beliau penggunaan *simulasi* kurang efektif untuk pembelajaran praktikum karena simulasi juga memiliki kelemahan tersendiri yaitu keadaan rangkaian yang disimulasikan terkadang tidak sesuai dengan keadaan rangkaian yang sebenarnya dan simulasi juga kurang menekankan aspek psikomotorik siswa dalam praktek.

Penelitian yang dilakukan Meini Sondang pada mata pelajaran teknik elektronika dasar di SMK Kartika 2 Surabaya menunjukkan trainer elektronika digital dengan hasil respon siswa atas trainer tersebut sangat baik hal ini ditunjukkan dengan presentase respon siswa secara keseluruhan adalah 92,25%.

Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Budi Rahayu yang meneliti media pembelajaran trainer elektronika dasar untuk mata pelajaran elektronika dasar menunjukkan uji pemakaian oleh siswa di SMK N 3 Wonosari mendapatkan validitas sebesar 83,04% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan tersebut hasil yang didapatkan dalam pengujian kelayakan yang diteliti oleh Meini Sondang dan Dwi Budi Rahayu, maka trainer elektronika digital dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam media pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut adanya potensi membuat trainer elektronika digital yang diharapkan dapat menunjang kegiatan praktikum siswa sehingga proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan lebih optimal.

Mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika akan menjadi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami, jika disajikan dengan suatu *trainer* yang praktis dan fleksibel, sehingga siswa dapat mengenal komponen dengan berbagai macam variasi sesuai dengan materi praktikum. Kemudian *trainer* tersebut perlu didukung sebuah *jobshett*. *Traineryang* berupa objek mendukung prinsip belajar dengan melakukan (*learning by doing*) sedangkan modul praktikum mendukung prinsip pembelajaran individu (*individualized learning*), dimana modul tersebut sebagai sumber belajar yang memungkinkan siswa untuk belajar mandiri pada pelaksanaan praktikum.

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa hanya menggunakan simulasi pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika.
2. Belum adanya trainer elektronika digital pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika.
3. Adanya kesulitan yang dialami siswa dalam memahami konsep materi pelajaran dasar listrik dan elektronika.
4. Simulasi kurang menekankan aspek psikomotorik siswa pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya masalah yang ada, perlu adanya pembatasan masalah agar mempermudah penelitian dan memungkinkan tercapainya hasil penelitian yang lebih baik. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini hanya melihat kelayakan *trainer* elektronika digital pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika kelas X kompetensi keahlian Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang trainer elektronik pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronik digital untuk siswa kelas X kompetensi keahlian Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?

2. Apakah *trainer* elektronika digital yang dikembangkan pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika digital untuk siswa kelas X kompetensi keahlian Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan layak digunakan sebagai media pembelajaran?

E. Tujuan

1. Merancang *trainer* elektronika digital pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika untuk siswa kelas X kompetensi keahlian Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan .
2. Mengetahui tingkat kelayakan *trainer* elektronika digital pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika untuk siswa kelas X kompetensi keahlian Teknik Audio Video di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

F. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam dunia pendidikan diantaranya adalah:

1. Bagi sekolah :

Kepala Sekolah dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana di sekolah yang dapat menunjang proses pembelajaran.

2. Bagi peserta didik

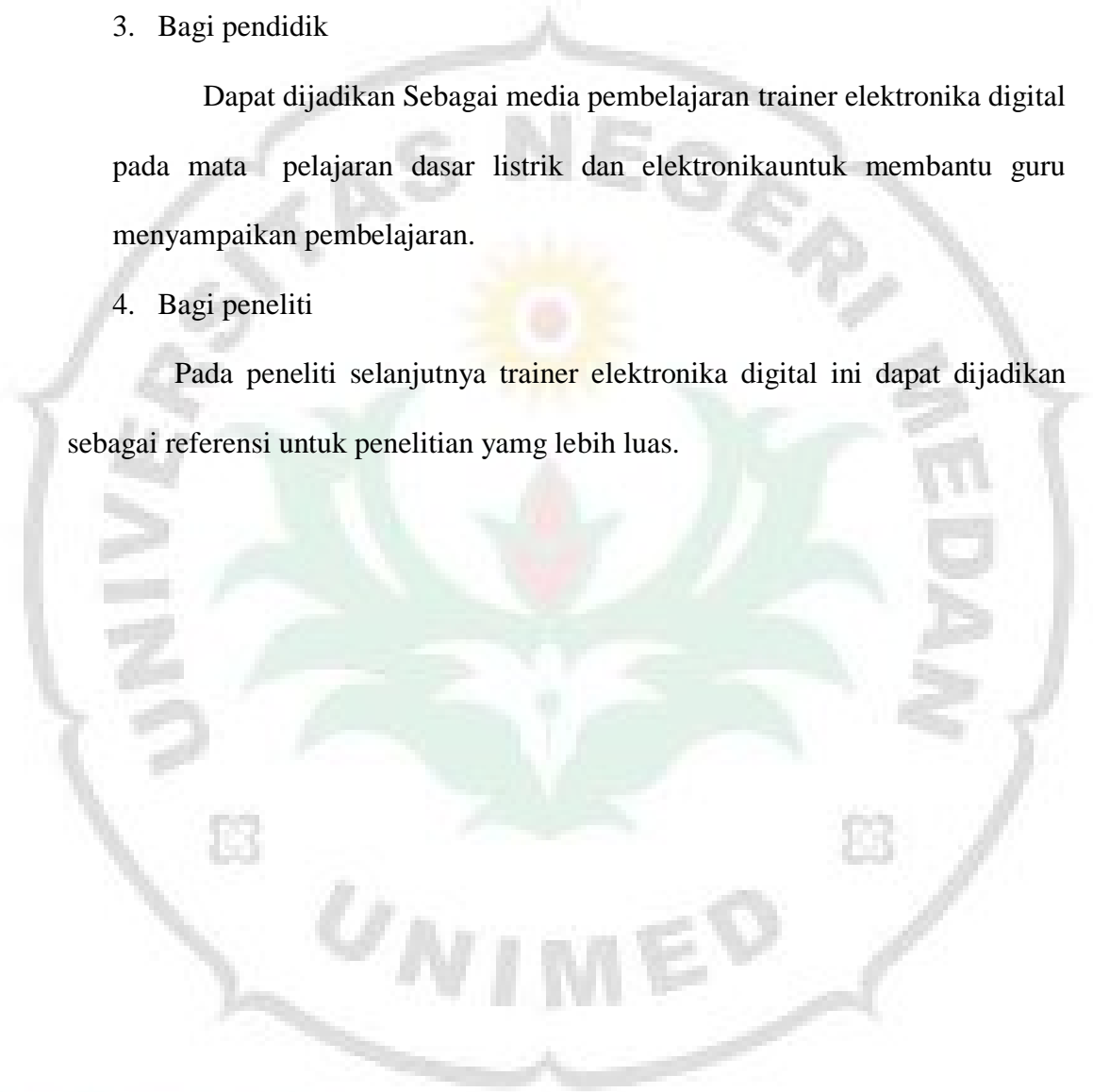
- a. Mampu memvisualisasikan hal-hal yang masih abstrak pada pelajaran dasar listrik dan elektronika.
- b. Peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan dan pengalaman serta meningkatkan motivasi untuk terus belajar.

3. Bagi pendidik

Dapat dijadikan Sebagai media pembelajaran trainer elektronika digital pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika untuk membantu guru menyampaikan pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Pada peneliti selanjutnya trainer elektronika digital ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian yang lebih luas.



THE
Character Building
UNIVERSITY