

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu bentuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada bidang komunikasi adalah penemuan-penemuan baru perangkat keras dan lunak komunikasi. Penemuan-penemuan tersebut mampu menyebarkan informasi atau pesan yang lebih baik, berupa jangkauan, kecepatan, kapasitas pesan maupun variasi alternatif bentuk media. Kemajuan seperti ini, pengembangan keutuhan informasi dan kesempurnaan kemasan untuk mencapai tujuan menjadi lebih optimal.

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan selain dapat membantu proses belajar juga dapat menghilangkan kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun begitu, hal yang harus diperhatikan guru dalam penggunaan media adalah mereka harus cermat dalam memilih media agar sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan situasi siswa pada saat itu, sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu institusi atau lembaga pendidikan formal yang menyiapkan tenaga kerja, dituntut untuk mampu menghasilkan lulusan sebagaimana yang diharapkan dunia kerja. Atas dasar itu, pengembangan kurikulum dalam rangka penyempurnaan pendidikan menengah kejuruan harus disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan dunia kerja. Kurikulum

SMK edisi 2004 yang merupakan hasil penyempurnaan dari kurikulum-kurikulum SMK sebelumnya, disusun agar mampu mengantisipasi dan sekaligus mengikuti berbagai perkembangan yang terjadi di dunia kerja, khususnya di dunia usaha dan dunia industri.

Keberhasilan proses belajar mengajar merupakan tujuan yang hendak dicapai oleh guru dan siswa. Untuk mencapainya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai saluran pesan yang akan menyampaikan pesan kepada penerima pesan yaitu siswa. Media pembelajaran yang digunakan secara tepat akan turut menentukan berhasilnya suatu proses pengajaran dan prestasi belajar dapat sesuai dengan yang diharapkan.

Hal ini dijelaskan oleh Sudjana dan Rivai (1990: 3) bahwa “proses dan keberhasilan belajar siswa menunjukkan perbedaan yang nyata antara pengajaran yang menggunakan media dan yang tidak menggunakan media.” Keuntungan lain digunakannya media juga disebutkan oleh Hamalik dalam Azhar (2005: 15) mengemukakan bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar”.

Munculnya berbagai macam produk teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan dapat memberikan peluang kepada seluruh praktisi pendidikan melalui peningkatan proses belajar mengajar secara optimal. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu pelaksanaan proses belajar mengajar diantaranya media pembelajaran cetak, audio, audio visual multimedia.

Media pembelajaran dengan audio visual seperti film, video dan komputer. Dari macam-macam alat bantu tersebut terdapat kelebihan dan kekurangan.

Penggunaan media pembelajaran untuk jenis Audio-Visual, selain harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran di sekolah, ternyata juga harus memiliki nilai keefektifan dalam menunjang sistem pembelajaran siswa dalam menggali isi informasi ilmu pengetahuan dan teknologi secara mendalam. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan unsur-unsur dalam media tersebut.

Dari observasi selama PLP (Program Latihan Profesi) di SMKN 13 Bandung pada Februari sampai Mei 2011, penulis dapat melihat adanya ketertarikan dan kemudahan siswa dalam belajar mata diklat wireless. Atas dasar hal tersebut penulis berupaya mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan video, media video merupakan bagian dari media pembelajaran *audio-visual* (pandang-dengar), dimana bahan pelajaran dapat divisualisasikan secara realistis (secara nyata). Dengan media ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa terhadap kompetensi suatu mata diklat. Selain itu semoga dengan adanya media video ini dapat memperbaiki proses pembelajaran konvensional, maksud dari pembelajaran konvensional ini yaitu pengajaran lebih banyak bercorak hafalan dan verbalistik atau semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa sering mengalami bosan atau kejenuhan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Dengan media video kegiatan belajar mengajar tersebut dapat mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan media pengajaran lebih bervariasi, dimana bahan pengajaran dapat divisualisasikan secara realistis atau menyerupai keadaan yang sebenarnya.

Kompetensi Teknik Wireles merupakan salah satu kompetensi pada Kurikulum SMK edisi 2004 yang termasuk kelompok program produktif. Materi kompetensi ini masih dianggap sukar untuk dipahami, hal ini dapat dilihat dari data hasil tes ulangan harian siswa kelas II sebanyak dua kelas tahun ajaran 2010/2011, pada tabel 1.1:

Tabel 1.1.
Hasil Tes Ulangan Harian Siswa

Nilai	Kelas		Kualifikasi
	A (%)	B (%)	
≥ 90,00	13,22%	16,65%	A (Lulus Sangat Baik)
80,00-80,99	23,31%	26,64%	B (Lulus Baik)
70,00-70,99	26,64%	26,64%	C (Lulus Cukup)
<70,00	36,66%	29,97%	D (Belum Lulus)

Sumber: Dokumen Guru Mata Diklat Wireless

Dari pengamatan awal dan wawancara dengan beberapa siswa tentang kegiatan belajar yang hanya memanfaatkan media pembelajaran konvensional seperti buku, papan tulis dan kapur tulis, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menerima materi pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik karena kegiatan belajar-mengajar yang berlangsung masih sifatnya verbalistik. Untuk mempermudah dan memperlancar kegiatan belajar-mengajar penulis ingin mencoba menggunakan media video dalam proses belajar mengajarnya.

Atas dasar rumusan teoritis dan fakta-fakta diatas, maka penulis merasa tertarik untuk menyusun sebuah penelitian dengan judul : **PENERAPAN MEDIA VIDEO DALAM PROSES PEMBELAJARAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA (Studi Kuasi Eksperimen Kelas II SMK Negeri 13 Bandung pada Mata Diklat Wireless).**

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan awal yang diangkat melalui penelitian ini adalah pada saat guru menjelaskan dan menampilkan pembuatan antena tidak semua materi dapat diserap oleh semua siswa karena peragaan yang ditampilkan oleh guru tidak bisa diterima dengan jelas oleh siswa yang duduk di belakang. Sehingga rata-rata hasil test siswa masih dibawah KKM. Berdasarkan masalah tersebut dan latar belakang masalah diatas maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan media video belum dicoba sehingga belum diketahui pengaruhnya terhadap penguasaan konsep siswa pada kompetensi Wireless.
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada proses belajar mengajar yang masih menggunakan media pembelajaran konvensional pada kompetensi Wireless.
3. Siswa merasa kesulitan menerima materi pelajaran yang disampaikan pendidik pada proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran konvensional.

C. Perumusan Masalah

Setiap permasalahan dalam penelitian diperlukan keteraturan permasalahan yang dibahas, sehingga jelas apa yang menjadi objek penelitian. Berdasarkan kajian latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka untuk memperjelas perlu ada rumusan masalah, penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengaruh media video terhadap hasil belajar siswa siswa?

2. Bagaimana aktifitas Guru dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media video tutorial?
3. Bagaimana aktifitas Siswa dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media video tutorial?

D. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan, serta dapat menjawab perumusan masalah, maka perlu adanya pembatasan masalah yang menjadi ruang lingkup penelitian. Penulis membatasi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada mata diklat wireless pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor kelas II TKJ SMK Negeri 13 Bandung yang sedang melaksanakan proses belajar.
2. Prestasi belajar yang dicapai siswa diukur dengan menggunakan soal-soal tes, yakni *pre test* dan *post test* dalam bentuk soal pilihan ganda.
3. Media pembelajaran yang digunakan adalah media audio visual berupa video.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mendapatkan gambaran tentang bagaimana pengaruh media video dalam proses pembelajaran terhadap penguasaan konsep siswa pada mata diklat wireless. Sedangkan tujuan yang lebih khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengaplikasikan media video dalam proses pembelajaran di sekolah sebagai tindak lanjut dari hasil perkuliahan pada mata kuliah Strategi Belajar Mengajar di JPTE-FPTK UPI.
2. Untuk mengetahui aktivitas Siswa dikelas ketika menggunakan media video.
3. Untuk mengetahui aktivitas Guru dikelas ketika menggunakan media video.
4. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media video.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi pihak guru, dapat memacu untuk lebih kreatif dalam mengembangkan metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif dalam belajar. Peran guru hanya sebagai fasilitator/pemandu belajar dan motivator siswa.
2. Bagi pihak sekolah, sebagai masukan dalam memperbaiki proses pembelajaran dan memperbaiki penguasaan konsep siswa sehingga meningkatkan prestasi belajarnya.
3. Bagi siswa SMK, sebagai pemacu akan manfaat belajar untuk mencapai ilmu yang tak terbatas.
4. Bagi penulis, selain sebagai calon sarjana pendidikan yang peduli terhadap perkembangan pendidikan juga mendapatkan pengalaman baru untuk lebih

meningkatkan semangat penelitian lainnya dan sebagai bahan untuk mempelajari ilmu yang lainnya.

G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah pengertian dan memudahkan pemahaman terhadap ungkapan yang dimaksud, perlu dijelaskan istilah-istilahnya. Berikut ini dikemukakan definisi operasional dari masing-masing istilah tersebut, yaitu:

1. Media video yang dimaksud dalam penelitian ini adalah video yang memuat informasi yang dikemas dalam bentuk media video yang ditampilkan melalui LCD proyektor.
2. Proses pembelajaran adalah runtutan perubahan, pembuatan, pengolahan atau peristiwa yang berkesinambungan dalam perkembangan pembelajaran sehingga menghasilkan hasil dan prestasi belajar siswa.
3. Prestasi belajar secara bahasa adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan) oleh usaha memperoleh kepandaian atau ilmu yang menyebabkan perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Prestasi belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai peningkatan kemampuan (selisih antara *post test* dengan *pre test*) yang berupa skor atau angka yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.
4. Mata diklat wireless merupakan salah satu kompetensi produktif pada program keahlian Teknik Komputer Jaringan di SMKN 13 Bandung.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan selanjutnya, maka berikut rencana penulis untuk membuat kerangka penulisan penelitian yang akan diuraikan berdasarkan urutan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, meliputi latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, asumsi dasar, hipotesis, sampel dan populasi, kisi-kisi instrumen, metodologi penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data, landasan teoritis serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan teori atau kerangka teori penelitian yang dilakukan.

Bab III Metode Penelitian, membahas mengenai metode dan teknik pengumpulan data, populasi dan sampel penelitian, penyusunan instrumen penelitian, prosedur pengumpulan data, dan pengolahan data beserta pengembangan dan uji validitas dan reliabilitasnya.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasannya.

Bab V Kesimpulan dan Saran