

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan dinegara kita adalah lemahnya proses pembelajaran. Sunarty Eraku (2008:2) menyatakan bahwa pembelajaran yang selama ini terjadi didalam kelas belum mampu menarik perhatian sehingga siswa terkesan apatis dan merasa bosan terhadap materi yang disampaikan guru. Dalam penyampaian materi sebelum praktik padamata pelajaran kompetensi kejuruan elektronika industri dan kompetensi dasar mengoperasikan CRO (Cathode Ray Oscilloscope), dibutuhkan sesuatu yang mampu menarik perhatian siswa agar siswa tidak merasa bosan, lebih mudah paham terhadap materi yang telah disampaikan, dan merasa bahwa materi tersebut sangat penting untuk pelaksanaan praktikum kedepannya. Salah satu yang diperlukan adalah media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Widodo dan Jasmadi, 2009:29). Gerlach dan Ely (1980:241) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk media, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya dapat berupa perangkat

keras seperti komputer, televisi, proyektor dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras itu.

Buku elektronik merupakan salah satu format file yang dapat dibuka melalui komputer. Buku jenis ini biasanya berformat pdf (*portable document format*) yang dapat dibuka dengan program Acrobat Reader dan Foxit Reader, format html yang dapat dibuka dengan browser seperti Internet Explorer dan Mozilla Firefox, dan juga dalam format exe. Jenis buku elektronik yang tersebut cenderung masih bersifat pemindahan buku teks menjadi buku digital dan biasanya hanya berisi teks dan gambar saja. Tentu saja hal ini masih memiliki kekurangan, yaitu masih memberikan kebosanan dalam membaca materi yang ada didalamnya.

Berdasarkan uraian diatas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan terhadap buku elektronik menjadi buku elektronik interaktif. Dalam buku ini berisi tidak hanya berupa teks dan gambar saja melainkan ditambahkan juga animasi dan video sehingga dapat menarik perhatian siswa dan siswa tidak merasa bosan dan lebih mudah paham terhadap materi yang disampaikan. Penelitian yang akan dilakukan berjudul :

“Visualisasi Prinsip Kerja Osiloskop Melalui Buku Elektronik Interaktif”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kondisi pembelajaran mata pelajaran kompetensi kejuruan elektronika industri dan kompetensi dasar mengoperasikan CRO selama

ini di Program Keahlian Teknik Elektronika Industri SMK Negeri 1 Cimahi terkait dengan penggunaan media pembelajaran ?

2. Bagaimana proses pembuatan buku elektronik interaktif prinsip kerja Osiloskop ?
3. Bagaimanakah hasil implementasi buku elektronik interaktif prinsip kerja Osiloskop ?

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka masalah dibatasi dengan pembatasan sebagai berikut:

1. Buku elektronik pada penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Elektronika Industri pada kompetensi dasar Mengoperasikan CRO dan dalam pemahamannya dibatasi fungsi dan cara mengoperasikan Osiloskop.
2. Penelitian ini hanya memfokuskan pada pendapat mengenai hasil implementasi buku elektronik interaktif ini, tidak dilihat dari pengaruh buku elektronik interaktif terhadap prestasi siswa.
3. Penelitian dilaksanakan sampai ujicoba terbatas, sehingga penelitian ini dibatasi pada satu tingkat saja yaitu kelas X Program Keahlian teknik Elektronika Industri SMK Negeri 1 Cimahi.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menggambarkan kondisi pembelajaran mata pelajaran kompetensi kejuruan elektronika industri dan kompetensi dasar mengoperasikan CRO

selama ini di Program Keahlian teknik Elektronika Industri SMK Negeri 1 Cimahi terkait dengan penggunaan media pembelajaran.

2. Mengembangkan buku elektronik interaktif pada mata pelajaran kompetensi kejuruan elektronika industri dan kompetensi dasar mengoperasikan CRO di Program Keahlian teknik Elektronika Industri SMK Negeri 1 Cimahi.
3. Menggambarkan hasil implementasi buku elektronik mata pelajaran kompetensi kejuruan elektronika industri dan kompetensi dasar mengoperasikan CRO di Program Keahlian teknik Elektronika Industri SMK Negeri 1 Cimahi.

1.5 Kegunaan Penelitian

Dari tujuan penelitian di atas, dapat dirumuskan beberapa kegunaan penelitian yang penulis susun sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat digunakan sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran.
2. Bagi guru, media pembelajaran buku elektronik interaktif ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki kualitas proses dan kemampuan mengoperasikan CRO.
3. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran buku elektronik interaktif diharapkan akan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami mengoperasikan CRO.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk memperluas wacana dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

1.6 Definisi Operasional

Agar tidak salah tafsir terhadap judul penelitian ini, maka perlu dibuat penjelasan/definisi istilah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran

Segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien (Asyhar, 2011:8)

2. Buku Elektronik

Menurut Nelson (2008:42) buku elektronik adalah bukuelektronik yang dapat dibaca secara digital pada layar komputer, pembaca buku elektronik khusus, personal digital assistant (PDA), atau bahkan ponsel.

1.7 Asumsi Dasar

Asumsi dasar penelitian ini adalah :

1. Guru dan Siswa terbiasa menggunakan komputer.
2. Perangkat Komputer berjalan pada sistem operasi Windows XP, Vista, dan 7.

1.8 Lokasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Cimahi Kota Cimahi, sebagai lokasi pengembangan media pembelajaran bukuelektronik interaktif dan diuji coba secara terbatas.

Subjek utama dalam penelitian pengembangan media pembelajaran bukuelektronikinteraktif ini adalah siswa kelas X SMK dengan program keahlian Elektronika Industri semester ganjil tahunajaran 2011/2012 di SMK Negeri 1 Cimahi, wilayah Kota Cimahi, Jawa Barat.

1.9 Sitematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam sebuah penelitian berperan sebagai pedoman penulis agar penulisannya lebih terarah dan sistematis dalam rangka menuju tujuan akhir yang hendak dicapai. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I meliputi Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, PenjelasanIstilah dalam Judul, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II Berisi Landasan Teori Yang Berkaitan Dengan Konsep, Media Pembelajaran, Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif, Pengembangan Multimedia Interaktif .

BAB III membahas tentang Metode Penelitian, Prosedur Penelitian, Ujicoba Produk, Lokasi dan Subyek Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data.

BAB IV menjelaskan uraian tentang Hasil Penelitian Dan Pembahasan Hasil Penelitian.

BAB V berisi tentang Kesimpulan Dari Hasil Penelitian dan Saran bagi para pengguna Hasil Penelitian.