

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ini, khususnya teknologi informasi secara empiris, sangat berpengaruh juga terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru diharapkan dapat menggunakan atau pun membuat media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media tersebut bukan hanya mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik (Wina Sanjaya, 2006: 162).

Ada beberapa konsep atau definisi media pembelajaran. Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran (Widodo dan Jasmadi, 2009). Rossi dan Breidle, (1966: 3) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti komputer, televisi, buku dan sebagainya. Sedangkan, Gerlach dan Ely (1980: 241) menyatakan “*A medium, broadly conceived, is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude*”. Menurut Gerlach secara umum media itu luas untuk dipahami, setiap orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti TV, slide, radio, bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan siswa.

Media 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* sedangkan *format (.exe)* dapat dibuka secara otomatis tanpa

software perantara. Jenis buku elektronik 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 di dalamnya. Dengan penambahan beberapa video memungkinkan menambah ketertarikan peserta didik dalam membaca.

Dalam kelas yang kondisi siswanya pasif terhadap pembelajaran dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang dapat mengarahkan keterlibatan aktif siswa sekaligus menyenangkan dalam pembelajaran. Keterlibatan aktif siswa tidak diartikan sebagai keterlibatan fisik saja, namun juga keterlibatan secara mental emosional, keterlibatan pada kegiatan kognitif dalam pencapaian perolehan pengetahuan, dalam internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap dan nilai, dan juga pada saat mengadakan latihan-latihan dalam pembentukan keterampilan (Dimiyati dan Mudjiono, 2010:46). Sedangkan pembelajaran yang menyenangkan merupakan proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (Mulyasa dalam Rusman, 2011:326). Dengan kata lain, pembelajaran yang menyenangkan adalah adanya hubungan yang baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Guru perlu menciptakan suasana yang demokratis dan tidak ada beban baik guru maupun siswa dalam pembelajaran.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah metode pembelajaran *snowball throwing*. Metode ini termasuk dalam bentuk metode Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM). Disebut demikian karena metode pembelajaran ini bertujuan mengaktifkan dan mengembangkan kreativitas siswa, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Metode pembelajaran *snowball throwing* diharapkan dapat mengatasi permasalahan di atas, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Snowball throwing disebut juga melempar bola salju adalah salah satu metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk dilakukan. Metode pembelajaran ini mengharuskan siswa membuat pertanyaan secara individu dan akan dijawab pertanyaan tersebut oleh siswa lain secara individu juga.

Dilihat dari kondisi siswa pasif dan masih takut dalam mengungkapkan pendapat juga kondisi pembelajaran yang kurang menyenangkan penulis memilih metode *Snowball Throwing* karena metode pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas dalam keterampilan bertanya dengan baik, sistematis, sesuai dengan masalah yang ada juga melatih siswa menjawab pertanyaan yang diajukan dengan menciptakan suasana rileks, menyenangkan dan tidak menakutkan.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan guru pada Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Majalaya Kabupaten Bandung, terdapat mata diklat dimana siswa memiliki keterbatasan dalam menggambarkan pemahaman materi tersebut.

Materi tersebut adalah Menginstalasi Komponen PC yang merupakan salah satu kompetensi dasar dari standar kompetensi Merakit *Personal Computer*, yang menjelaskan tentang prinsip kerja komputer keseluruhan dan komponen di dalamnya serta langkah-langkah melakukan instalasi komponen-komponen PC. Kompetensi dasar tersebut dirasa tidak dapat dijelaskan hanya dengan metode ceramah saja atau penggunaan gambar saja dan penggunaan media gambar tidak berpengaruh banyak terhadap pemahaman materi Merakit *Personal Computer* dalam melakukan Instalasi Komponen PC.

Berdasarkan uraian di atas dan penulis tertarik dan berminat untuk melakukan penelitian pengembangan dan penerapan media Buku Elektronik dengan judul: **“Penerapan Buku Elektronik Merakit *Personal Computer* pada Instalasi Komponen PC dalam Model Pembelajaran *Snowball Throwing*”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasar kepada latar belakang dan pemikiran di atas, dengan demikian rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kondisi pembelajaran mata pelajaran Merakit *Personal Computer* selama ini di Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan terkait penggunaan media pembelajaran?
2. Bagaimana langkah-langkah pengembangan buku elektronik?

3. Bagaimanakah hasil implementasi Media Buku Elektronik menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada mata diklat Merakit *Personal Computer*?

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini ditujukan pada arah pengembangan dan uji coba media pembelajaran materi Merakit *Personal Computer* dalam Melakukan Instalasi Komponen PC. Diharapkan siswa nanti dapat memahami dengan mudah mengenai materi ini. Untuk meminimalisasi meluasnya masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka masalah dibatasi dengan pembatasan sebagai berikut:

1. Media Buku Elektronik dalam penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan media pembelajaran mata diklat Kompetensi Kejuruan Teknik Komputer dan Jaringan dalam Standar Kompetensi Merakit *Personal Computer* di Kompetensi Dasar Melakukan Instalasi Komponen PC, dan dalam pemahamannya dibatasi fungsi dan cara mengoperasikan media interaktif tersebut.
2. Dalam pelaksanaannya Model Pembelajaran *Snowball Throwing* diawali dengan pembentukan kelompok yang di wakili ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru kemudian masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke siswa lain yang masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh.
3. Efektivitas pembelajaran yang dimaksud dinyatakan dalam tingkat perolehan rata-rata gain menggunakan media buku elektronik terhadap materi merakit *Personal Computer* dalam aspek kognitif, meliputi pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3) dan analisis (C4), rata-rata gain diperoleh dari hasil perhitungan gain dari rata-rata skor *pretest* dan *posttest*.
4. Penelitian dilaksanakan sampai ujicoba terbatas, sehingga penelitian ini dibatasi pada satu tingkat saja yaitu kelas X Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Majalaya.

1.4 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata diklat Merakit *Personal Computer*. Adapun secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendieskripsikan kondisi pembelajaran mata pelajaran Merakit Personal Computer pada Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Majalaya.
2. Mengembangkan media pembelajaran berupa Buku Elektronik pada materi Merakit *Personal Computer* dalam melakukan Instalasi Komponen PC pada Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Majalaya.
3. Mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media Buku Elektronik sebagai media pembelajaran pada materi Merakit *Personal Computer* dalam melakukan Instalasi Komponen PC pada model pembelajaran *Snowball Throwing*, terutama diukur dengan hasil belajar siswa dan tanggapan atau respon siswa terhadap dan media buku elektronik ini.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian tentang Pengembangan Media Buku Elektronik pada Model Pembelajaran *Snowball Throwing* ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif penggunaan media pembelajaran.
2. Bagi guru, Media Buku Elektronik dan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses serta minat belajar siswa.
3. Bagi siswa, penggunaan Media Buku Elektronik dan Model Pembelajaran *Snowball Throwing* ini diharapkan akan meningkatkan minat dan kemampuan untuk memahami materi Merakit *Personal Computer* dalam melakukan Instalasi Komponen PC secara lebih mudah.

4. Bagi pengelola lembaga pendidikan, media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat dijadikan inspirasi untuk mengambil kebijakan dalam mengadakan dan memanfaatkan media pembelajaran.
5. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk memperluas wawasan dalam bidang pengembangan media dan model Pembelajaran.

1.6 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa istilah yang perlu didefinisikan dengan maksud agar tidak terjadi kesalahpahaman mengenai pokok masalah dan arah penelitian:

1. Media Pembelajaran

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

2. Buku Elektronik

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

3. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan salah satu metode *cooperative learning*. Menurut Saminanto (2010:37) “Model Pembelajaran *Snowball Throwing* disebut juga model pembelajaran gelundungan bola salju”, model pembelajaran ini melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari siswa lain dalam bentuk bola salju yang terbuat dari kertas, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok.

1.7 Anggapan Dasar

Anggapan dasar penelitian ini adalah:

1. Siswa telah memahami secara keseluruhan penggunaan komputer.
2. Perangkat komputer menggunakan sistem operasi *Windows*.

1.8 Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang digunakan pada penelitian ini menggunakan hipotesis *deskriptif*, yang merupakan jawaban sementara terhadap masalah *deskriptif* yaitu yang berkenaan dengan variabel mandiri (Sugiyono, 2011:103). Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah:

H₀: Penggunaan buku elektronik Merakit PC sebagai media pembelajaran dianggap efektif jika 75% dari siswa memperoleh peningkatan (*gain*) hasil pembelajaran minimal berkategori sedang.

H_a: Penggunaan buku elektronik Merakit PC sebagai media pembelajaran dianggap tidak efektif jika kurang dari 75% dari siswa memperoleh peningkatan (*gain*) hasil pembelajaran minimal berkategori sedang.

$H_0: \pi_0 \geq 75\%$

$H_a: \pi_0 < 75\%$

1.9 Lokasi dan Sampel Penelitian

Subyek penelitian berada di Provinsi Jawa Barat di Kabupaten Bandung, yaitu di SMK Negeri dengan pertimbangan bahwa SMK tersebut menggambarkan kondisi SMK secara umum di wilayah tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Majalaya Kabupaten Bandung, sebagai lokasi pengembangan media pembelajaran interaktif dan diuji coba secara terbatas.

Subyek utama dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah siswa kelas X SMK di Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan semester ganjil tahun ajaran 2013/2014 di SMK Negeri 1 Majalaya, wilayah Kecamatan Majalaya, Kabupaten Bandung, Jawa Barat.

1.10 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, Perumusan Masalah, Pembatasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Operasional, Asumsi Awal, Lokasi dan Sampel Penelitian, Hipotesis Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II Berisi Landasan Teori yang Berkaitan dengan Konsep, Media Pembelajaran, Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif, Pengembangan Multimedia Interaktif, Definisi Model Pembelajaran, Model Pembelajaran Kooperatif, Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif dan Evaluasi Hasil Pembelajaran.

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.