

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, seiring dengan berjalannya waktu berbagai macam pembaharuan telah banyak dilakukan oleh pemerintah dan para pelaku pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Kualitas pendidikan yang baik sangat berkaitan erat dengan proses pembelajaran, didalam proses pembelajaran tentunya diwarnai oleh interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bernilai unsur pendidikan, kegiatan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Secara ideal pendidik mempersiapkan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya untuk kepentingan pengajaran, dengan tujuan agar materi pelajaran yang disampaikan guru dapat dikuasai peserta didik dengan baik.

Salah satu prinsip psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak begitu saja memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi siswa yang harus aktif membangun pengetahuan dalam pikiran mereka. Menurut teori konstruktivisme, belajar merupakan hasil konstruksi sendiri pembelajar sebagai hasil interaksinya terhadap lingkungan belajar. Sejalan dengan teori diatas, menurut Sanjaya (2010:164) bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman disini dapat berupa pengalaman secara langsung maupun secara tidak langsung. Pengalaman langsung dapat memberikan efektivitas ingatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan pengalaman secara tidak langsung.

Menurut kerucut pengalaman Edgar Dale dalam Arsyad (2007:62) melukiskan bahwa semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin banyak pengalaman yang didapatkan. Tetapi sebaliknya jika semakin abstrak siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin sedikit pula pengalaman yang didapatkan. Namun pada kenyataannya, pengalaman secara langsung sangatlah sulit dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena tidak semua bahan pelajaran dapat dihadirkan secara langsung dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran menempati posisi cukup strategis untuk menambah dan mengembangkan pengalaman belajar dalam rangka mewujudkan proses belajar secara optimal. Proses belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal pula. Hasil belajar yang optimal juga merupakan salah satu cerminan hasil pendidikan yang berkualitas.

Pada SMKN 1 Cimahi Jurusan Teknik Elektronika Industri tepatnya di kelas X terdapat mata pelajaran Pemrograman Komputer, mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran baru yang diajarkan di kelas X. Berdasarkan pengamatan dan observasi pada saat Praktek Pengalaman Lapangan, proses pengajaran mata pelajaran tersebut masih menggunakan metoda ceramah dan belum terdapat media pembelajaran yang bersifat audio, visual ataupun audio visual.

Karakteristik dari mata pelajaran pemrograman komputer yang lebih cenderung pada praktek, penguasaan *software* dan pengembangan logika berfikir, membutuhkan cara penyajian yang menarik dan sistematis. *Trigger* untuk memicu perhatian dan pengembangan logika peserta didik, dan tentunya peranan guru sebagai tutor dan fasilitator sangat penting dalam pengajaran mata pelajaran ini, dimulai dari penjelasan materi secara bertahap dan sistematis, kemudian guru mempraktekan dan menjelaskan secara bertahap dari baris program yang telah dijelaskan dan dibuat, sampai dengan proses kompilasi program.

Semua tahapan dalam pembelajaran tersebut dilakukan hanya dalam sekali penjelasan dan demonstrasi membuat seringkali siswa tertinggal dari suatu tahapan baik itu saat penjelasan ataupun praktek program menjadikan siswa kebingungan dan tidak dapat mengikuti dan memahami materi pelajaran tersebut dengan baik, seringkali guru harus mengulang kembali suatu tahapan dari proses pembelajaran tersebut sehingga terkadang materi pelajaran tidak tersampaikan seluruhnya karena alokasi waktu untuk jam mata pelajaran tersebut telah habis.

Selain itu menurut guru mata pelajaran Pemrograman Komputer kelas X kelompok keahlian Elektronika Industri SMKN 1 Cimahi, bapak Ilham Adrian SE, mengungkapkan pada mata pelajaran Pemrograman Komputer yang merupakan mata pelajaran baru yang diajarkan untuk kelas X masih membutuhkan suatu setting kegiatan belajar mengajar yang tepat untuk membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan membentuk pemahaman secara keseluruhan mengenai materi pelajaran, permasalahan yang nampak saat ini yaitu siswa cenderung lambat dalam memahami materi, sulitnya terbentuk pola pikir yang sistematis untuk memecahkan masalah dalam suatu kasus pemrograman, serta kurangnya perhatian siswa saat mengikuti pelajaran.

Berdasarkan Hasil Tes yang diberikan kepada 34 siswa diperoleh hasil sebanyak 12 orang mendapat nilai lebih besar dari Kriteria Kelulusan Minimal (KKM), dan 22 orang mendapat nilai kurang dari KKM, maka jika dipersentasekan jumlah siswa yang lulus KKM sebesar 27, 91% dan siswa yang belum mencapai KKM sebesar 72,09%, dengan nilai KKM sebesar 75, oleh karena itu masih diperlukan proses perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah mengetahui permasalahan di atas, peneliti berpendapat perlu dilaksanakannya inovasi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar, dan siswa dapat lebih cepat dalam memahami pemrograman komputer, untuk itu peneliti bermaksud membuat dan

menggunakan video tutorial sebagai alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran pemrograman komputer.

Sesuai dengan karakteristik media pembelajaran berbasis audio visual yaitu dapat menarik perhatian dan minat dan baik dalam menyampaikan rangkuman dari materi secara bertahap. Media pembelajaran video tutorial ini diharapkan dapat menjadi *suplement* yang dapat menumbuhkan motivasi, ketertarikan dan perhatian siswa saat mengikuti pelajaran, disamping fungsi utama dari video tutorial yaitu sebagai pemandu, tutor atau *guide* tambahan dalam proses belajar mengajar yang bersifat *virtual*, sehingga dapat memandu siswa secara bertahap tahapan dari proses pembelajaran baik itu dalam segi penjelasan materi ataupun praktek demonstrasi program ketika guru selesai menjelaskan dan mempraktekan program ataupun saat guru tidak menyertai siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian tentang penerapan media pembelajaran telah banyak dilakukan. Mahmudah (2013: 389) menjelaskan bahwa “media pembelajaran sangat baik manfaatnya untuk siswa karena menambah pengetahuan serta dapat menumbuhkan semangat belajar untuk siswa.” Kusantati, dkk (2013: 244) menambahkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar siswa serta meningkatkan pemahaman materi pembelajaran sehingga akan berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti berusaha ingin mengungkapkan sampai sejauh mana pengaruh yang ditimbulkan oleh media pembelajaran yang akan penulis gunakan yaitu media pembelajaran menggunakan video tutorial dalam kegiatan belajar mengajar terhadap hasil belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Fasilitas media pembelajaran pada mata pelajaran Pemrograman Komputer di SMK masih terbatas.
2. Media pembelajaran video tutorial belum pernah digunakan pada kelas X di SMK untuk mata pelajaran Pemrograman Komputer.
3. Metoda pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Pemrograman Komputer masih menggunakan metoda konvensional yaitu ceramah.
4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman komputer masih perlu untuk ditingkatkan.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah hasil belajar ranah kognitif siswa setelah diimplementasikan video tutorial sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pemrograman Komputer ?
2. Bagaimanakah hasil belajar ranah afektif siswa pada saat digunakannya video tutorial sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pemrograman Komputer ?
3. Bagaimanakah hasil belajar ranah psikomotor siswa pada saat digunakannya video tutorial sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pemrograman Komputer?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor pada siswa yang telah menggunakan media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran pemrograman komputer.
2. Mengembangkan media pembelajaran yang mudah dalam penggunaannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengenai pemrograman komputer di SMK.

Iman Fushilat, 2014

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN KOMPUTER DI SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap mata pelajaran pemrograman komputer.
2. Memberikan masukan kepada guru mengenai media yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sebagai salah satu upaya penyempurnaan dan perbaikan dalam proses pembelajaran.
3. Memberikan masukan kepada lembaga sekolah mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran.
4. Dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa dalam menyusun penelitian.

1.6 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di SMKN 1 Cimahi.
2. Digunakan media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran pemrograman komputer pada Kelas X jurusan Elektronika Industri (EIND) di SMK Negeri 1 Cimahi.
3. Objek penelitian adalah siswa kelas X EIND di SMK Negeri 1 Cimahi dan topik yang diteliti pada mata pelajaran pemrograman komputer dengan pokok bahasan tentang kontrol perulangan dalam bahasa pemrograman pascal.
4. Hasil belajar siswa diperoleh dengan menggunakan media video tutorial pada mata pelajaran pemrograman komputer sub pokok bahasan bahasan tentang kontrol perulangan dalam bahasa pemrograman pascal mencakup ranah Kognitif.

Iman Fushilat, 2014

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN KOMPUTER DI SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5. Hasil belajar ranah afektif meliputi aspek kerjasama dan keterbukaan, sementara hasil belajar psikomotor meliputi aspek keterampilan dan ketelitian.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Adapun pembahasan pada sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima pokok bahasan, antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

Bab ini berisi tentang teori-teori pendukung dari masalah yang sedang dikaji dan kedudukan masalah penelitian dalam bidang ilmu yang diteliti, serta hipotesis dari penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen lainnya, diantaranya lain adalah lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian desain penelitian, definisi operasional, cara menggunakan instrumen, proses pengembangan instrumen, serta teknik pengumpulan data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan yang berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, serta pembahasan temuan dari penelitian ini.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab simpulan dan saran menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.