

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut terutama disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah mengurangi atau jika perlu menghilangkan dominasi sistem penyampaian pelajaran yang bersifat verbalistik dengan cara menggunakan media pembelajaran

Pada contoh kasus, ditemukan di SMK Negeri 7 Baleendah pada Program Keahlian Teknik Audio Video. Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan melalui wawancara dan angket di sekolah tersebut, peneliti menemukan suatu permasalahan pada proses pembelajaran dan pemahaman penguasaan pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika.

Proses pembelajaran pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika kebanyakan dilakukan dengan menggunakan media konvensional. Hal ini menjadi salah satu permasalahan baik bagi guru maupun siswa. Karena dengan media konvensional suasana pembelajaran cenderung mudah jenuh dan bosan bagi siswa, sehingga siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran, khususnya yang bersifat interaktif seringkali diabaikan penggunaannya oleh guru. Padahal media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika.

Ganjar Mulyadi, 2015
PENGGUNAAN LECTORA INSPIRE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA STANDAR KOMPETENSI MENERAPKAN DASAR-DASAR ELEKTRONIKA DI SMKN 7 BALEENDAH KABUPATEN BANDUNG

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

Sehubungan dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, para tenaga pengajar atau guru perlu cermat dalam pemilihan media yang akan digunakan. Kecermatan dan ketepatan dalam pemilihan media akan menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Disamping itu juga kegiatan pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif sehingga berdampak pada prestasi belajar siswa, yaitu dengan penggunaan *lectora inspire*. Berdasarkan hasil penelitian pada mata pelajaran elektronika dasar, penggunaan *lectora inspire* memberikan hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media konvensional (Herdiana, 2014: 76). Selain itu, *lectora inspire* dipilih karena mampu memberikan gambaran pada hal-hal yang masih bersifat abstrak pada pembelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika. *Lectora inspire* juga dapat menampilkan animasi dan video yang menarik, sehingga akan memotivasi siswa dalam belajar yang berdampak pada prestasi belajar siswa.

Berdasarkan alasan-alasan tersebut, penggunaan *lectora inspire* diharapkan juga dapat diimplementasikan pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan *lectora inspire* dengan judul: **“Penggunaan *Lectora Inspire* Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika di SMKN 7 Baleendah Kabupten Bandung”**.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka identifikasi masalahnya adalah penggunaan media pembelajaran konvensional yang masih sering digunakan

Ganjar Mulyadi, 2015

PENGUNAAN LECTORA INSPIRE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA STANDAR KOMPETENSI MENERAPKAN DASAR-DASAR ELEKTRONIKA DI SMKN 7 BALEENDAH KABUPATEN BANDUNG

dalam proses pembelajaran pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika, sehingga menurunnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada prestasi belajar siswa (hal ini juga didukung oleh hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan sebelumnya). Penggunaan *lectora inspire* merupakan alternatif yang dapat dijadikan alat bantu dalam mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan pada mata pelajaran elektronika dasar, telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan *Lectora Inspire* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, ditinjau dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika?”.

D. Batasan Masalah Penelitian

Setelah mengidentifikasi masalah penelitian, maka peneliti perlu membatasi masalah yang akan dikaji pada penelitian ini agar masalah tidak meluas dan juga tepat sasaran. Batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Penelitian hanya dilakukan terhadap siswa kelas X Teknik Audio Video 1 dan X Teknik Audio Video 2.
2. Penelitian hanya dilakukan terhadap materi pembelajaran pada standar kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika dan dalam pemahamannya akan dibatasi mengenai kompetensi dasar mengidentifikasi komponen elektronika pasif.
3. Penggunaan media pembelajaran berupa *Lectora Inspire*. Pada penelitian ini hanya akan menggunakan dua dari empat fasilitas yang disediakan *Lectora Inspire*, yaitu *Lectora Inspire* dan *flypaper*.

Ganjar Mulyadi, 2015

PENGUNAAN LECTORA INSPIRE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA STANDAR KOMPETENSI MENERAPKAN DASAR-DASAR ELEKTRONIKA DI SMKN 7 BALEENDAH KABUPATEN BANDUNG

4. Pengukuran ranah kognitif hanya dibatasi pada aspek mengingat (C_1), memahami (C_2), mengaplikasikan (C_3), dan menganalisis (C_4), yang berdasar pada klasifikasi Bloom.
5. Pengukuran ranah afektif hanya dibatasi pada aspek disiplin, komunikatif, rasa ingin tahu, kerja keras, mandiri, dan tanggung jawab, yang berdasar pada rumusan sekolah.
6. Pengukuran ranah psikomotor hanya dibatasi pada aspek keterampilan dan ketelitian siswa, yang berdasar pada rumusan sekolah.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-dasar Elektronika dengan menggunakan media pembelajaran *Lectora Inspire*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun teoritis. Beberapa manfaat praktis dan teoritis yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Mempermudah pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika.
2. Mampu memberikan gambaran pada hal-hal yang masih bersifat abstrak pada pembelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika.

Ganjar Mulyadi, 2015

PENGUNAAN LECTORA INSPIRE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA STANDAR KOMPETENSI MENERAPKAN DASAR-DASAR ELEKTRONIKA DI SMKN 7 BALEENDAH KABUPATEN BANDUNG

3. Memperbanyak khazanah alternatif media pembelajaran pada pembelajaran Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika.
4. Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan media pembelajaran interaktif guna meminimalisasi kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran konvensional di kelas yang mengakibatkan motivasi belajar siswa menjadi berkurang untuk memahami materi yang diberikan guru.
5. Membangkitkan minat peneliti lain untuk melanjutkan penelitian tentang pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran.
6. Diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan akhirnya pembelajaran akan menjadi lebih berkualitas dibandingkan pembelajaran secara konvensional.

G. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi dalam sebuah penelitian berperan sebagai pedoman penulis agar penulisannya lebih terarah dan sistematis dalam rangka menuju tujuan akhir yang hendak dicapai. Struktur organisasi skripsi pada penelitian ini yaitu:

1. Bab I berisi Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang penelitian, identifikasi penelitian, rumusan masalah penelitian, batasan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II mengenai penggunaan media pada pembelajaran menerapkan dasar-dasar elektronika, yang berisikan landasan teoritik, asumsi – asumsi, dan hipotesis penelitian.

Ganjar Mulyadi, 2015

PENGUNAAN LECTORA INSPIRE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA STANDAR KOMPETENSI MENERAPKAN DASAR-DASAR ELEKTRONIKA DI SMKN 7 BALEENDAH KABUPATEN BANDUNG

3. Bab III berisi penjelasan yang rinci mengenai metodologi penelitian. Komponen dari metodologi penelitian terdiri dari lokasi, populasi, dan sampel penelitian, desain penelitian instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta analisis data penelitian.
4. Bab IV berisi hasil penelitian dari analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan tentang masalah penelitian, serta pembahasan yang dikaitkan dengan kajian pustaka.
5. Bab V berisi tentang simpulan dan saran yang menyajikan tentang penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Penulisan simpulan untuk skripsi berupa butir demi butir hasil penelitian. Saran dapat ditujukan kepada para praktisi pendidikan, ataupun kepada peneliti berikutnya.