

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penulisan.

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di dunia pendidikan terus berkembang, sehingga menuntut sekolah agar mengikuti perkembangan tersebut. Adapun yang menjadi sorotan utama dalam perkembangan teknologi di dunia pendidikan khususnya adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran dibuat dengan tujuan untuk membuat siswa lebih memahami pelajaran, selain itu dapat juga merangsang siswa untuk lebih semangat dalam belajarnya. Menurut Arsyad (2007, hlm.15) “Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologi kepada siswa”. Dengan tujuan tersebut, siswa diharapkan memahami pembelajaran dengan baik.

SMKN 2 Bandung adalah sekolah negeri yang terus berkembang, sehingga menuntut sekolah agar mengikuti perkembangan tersebut. Adapun media pembelajaran yang digunakan oleh guru SMKN 2 Bandung pada mata pelajaran ini juga beragam, seperti modul, power point, software dan lain sebagainya. Pada jurusan TKI (Teknik Komputer dan Informatika) terdapat mata pelajaran pemrograman web yang merupakan mata pelajaran wajib untuk semua jurusan TKI.

Hasil pengamatan awal penulis pada saat PPL (Program Pengalaman Lapangan), setelah melakukan wawancara dengan guru terkait pemrograman web TKI yakni Dwi Atmoko, S.Pd. (terlampir), dan hasil belajar

siswa semester kemarin pada ajaran 2014/2015 (terlampir), penulis menyimpulkan latar belakang penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Jumlah siswa yang nilainya di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran pemograman web pada aspek kognitif adalah 4.6%
2. Jumlah siswa yang nilainya di bawah KKM mata pelajaran pemograman web pada aspek psikomotor adalah 26.1%
3. Rata-rata 90% siswa mempunyai laptop/komputer setiap kelas.
4. Masih menggunakan modul sekolah/guru, artinya belum menerapkan media pembelajaran *W3schools.com* (W3S) pada mata pelajaran pemograman web.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengajukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan *W3schools.Com* Melalui *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”.

1.2. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar siswa masih banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum.
2. Rata-rata 90% siswa mempunyai laptop/komputer setiap kelas.
3. Masih menggunakan modul sekolah/guru, artinya belum menerapkan media pembelajaran W3S pada mata pelajaran pemograman web.

1.3. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan dikemukakan adalah:

1. Apakah W3S yang akan diterapkan layak digunakan sebagai media pembelajaran?

2. Apakah media pembelajaran W3S melalui PBL efektif meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif, ranah psikomotor dan ranah afektif?

1.4. Batasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di SMKN 2 Bandung Jurusan Teknik Komputer dan Informatika kelas X pada mata pelajaran pemrograman web materi *CSS (Cascading Style Sheet)*.
2. Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui kelayakan media W3S sebagai media pembelajaran dan mengetahui hasil belajar dengan media pembelajaran menggunakan W3S melalui *PBL* pada mata pelajaran pemrograman web meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui apakah W3S layak diterapkan sebagai media pembelajaran..
2. Mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran W3S melalui PBL efektif dapat meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif, ranah psikomotor dan ranah afektif.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru, media pembelajaran menggunakan media pembelajaran menggunakan W3S dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran pemrograman web.

2. Bagi siswa, menggunakan media pembelajaran menggunakan W3S dapat membantu siswa memahami pelajaran pemrograman web.
3. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi pengalaman yang bermanfaat dalam hal mengajar, menemukan, meneliti, dan penelitian ini menjadi langkah awal untuk melakukan penelitian-penelitian lainnya.

1.7. Struktur Organisasi Skripsi

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

a) BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penulisan.

b) BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang pembahasan teori-teori tentang belajar dan pembelajaran, komponen pembelajaran, media pembelajaran, pengelompokan media pembelajaran, fungsi dan manfaat media pembelajaran, W3S sebagai media pembelajaran, model pembelajaran, model pembelajaran PBL dan hasil belajar.

c) BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai metode penelitian, prosedur dan alur penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan uji instrumen.

d) BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil yang diperoleh dari penelitian di lapangan.

e) BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.