

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pemahaman belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru tersebut.

Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik merupakan hal yang wajar di alami oleh guru yang belum memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru, siswa dapat berjalan dengan baik.

Dari hasil pengamatan selama melakukan observasi di SMK Negeri 2 Bandung, terdapat materi pelajaran dimana siswa memiliki keterbatasan dalam menggambarkan pemahaman tersebut. Materi pelajaran tersebut adalah dasar kompetensi kejuruan teknik komputer dan informatika dan kompetensi dasar

Konsep Elektronika Digital, dimana terdapat materi pelajaran yang menjelaskan
Amal Sani Chaerul Hamzah, 2014
*DESAIN DAN IMPLEMENTASI KARTU ELEKTRONIK GERBANG LOGIKA SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN KONSEP LOGIKA DASAR*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengenalan dan prinsip-prinsip gerbang logika. Materi pelajaran tersebut dirasa tidak dapat dijelaskan hanya dengan metode mencatat atau ceramah saja. Dan media pembelajaran sering yang digunakan selama proses belajar mengajar adalah media gambar.

Untuk membantu memudahkan pemahaman siswa dalam mempelajari mata pelajaran tersebut maka dibuatlah media pembelajaran berupa kartu elektronik gerbang logika.

Rumusan masalah

Dengan memperhatikan pokok-pokok pikiran tersebut di atas, maka masalah yang akan diteliti oleh peneliti dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah kondisi pembelajaran mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan teknik komputer dan informatika dan kompetensi dasar Konsep Elektronika Digital di Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika SMK Negeri 2 Bandung terkait dengan penggunaan media pembelajaran?
2. Bagaimana proses pembuatan kartu elektronik gerbang logika?
3. Bagaimanakah hasil implementasi kartu elektronik gerbang logika?

Pembatasan Masalah

Dalam perancangan ini peneliti perlu membatasi masalah agar dalam melakukan perancangan dan pembuatan, peneliti lebih dapat memilih dan mengupas inti-inti permasalahan secara lebih objektif dan terarah. Untuk itu hal yang diteliti adalah sebagai berikut :

1. Penelitian hanya difokuskan pada pengembangan media pembelajaran mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan teknik komputer dan informatika dan kompetensi dasar Konsep Elektronika Digital
2. Penelitian ini hanya memfokuskan pada pendapat mengenai hasil implementasi media pembelajaran kartu elektronik gerbang
3. Penelitian dilaksanakan sampai uji coba terbatas, sehingga penelitian ini dibatasi pada satu tingkat saja yaitu kelas XI Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika SMK Negeri 2 Bandung.

Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut.

1. Memaparkan kondisi pembelajaran mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan teknik komputer dan informatika dan kompetensi dasar Konsep Elektronika Digital di Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika SMK Negeri 2 Bandung terkait dengan penggunaan media pembelajaran.
2. Mengembangkan kartu elektronik gerbang logika mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan teknik komputer dan informatika dan kompetensi dasar Konsep Elektronika Digital di Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika SMK Negeri 2 Bandung
3. Memaparkan hasil implementasi berupa respon terhadap penggunaan media kartu elektronik gerbang logika mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan teknik komputer dan informatika dan kompetensi dasar Konsep

Elektronika Digital di Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika SMK Negeri 2 Bandung.

Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai bahan pertimbangan dalam penggunaan media pembelajaran, serta dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam upaya memahami kegiatan pembuatan media pembelajaran. Secara rinci, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak di antaranya sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan guna penyempurnaan dan perbaikan dalam proses pembelajaran.
2. Bagi sekolah, memberikan gambaran bagaimana penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan silabus kompetensi kejuruan
3. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan untuk memahami materi gerbang logika dengan lebih mudah.
4. Menumbuh kembangkan dan meningkatkan kreativitas mahasiswa di perguruan tinggi, khususnya bagi peneliti umumnya bagi mahasiswa yang lain.

Lokasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Bandung, sebagai lokasi pengembangan media pembelajarandan di ujicoba secara terbatas.

Subyek utama dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini adalah siswa kelas XI dengan program keahlian

Teknik Komputer dan Informatika semester ganjil tahun ajaran 2012/2013 di SMK Negeri 2 Bandung, Jawa Barat.

Sistematika Penelitian

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, Penjelasan Istilah dalam Judul, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II Berisi Landasan Teori Yang Berkaitan Dengan Konsep, Media Pembelajaran, Gerbang Logika.

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.