

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Keberhasilan suatu bangsa terletak pada mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Tujuan pendidikan sebenarnya telah tertuang dalam pembukaan Undang Undang Dasar 1945 yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar terencana agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dengan tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah dengan sistem pembelajaran yang lebih mengutamakan praktek langsung dalam proses pembelajaran yang bertujuan menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi sesuai jurusannya dan siap untuk bekerja di lapangan. Mata pelajaran Perakitan Komputer merupakan mata pelajaran yang sangat penting bagi peserta didik SMK terutama pada program keahlian Teknik Komputer Jaringan, Rekayasa Perangkat Lunak dan Multimedia, karena mata pelajaran ini merupakan materi dasar untuk materi selanjutnya yang tentu akan lebih kompleks. Apabila seorang peserta didik dapat memahami setiap materi yang ada pada mata pelajaran tersebut, diharapkan peserta didik akan lebih mudah melaksanakan praktek maupun mempelajari materi yang merupakan pengembangan dari mata pelajaran tersebut.

Cara mengajar, media pembelajaran yang digunakan seorang guru tentu akan sangat mempengaruhi situasi pembelajaran di kelas, dan akan menentukan keberhasilan belajar Peserta didik yang salah satu indikatornya adalah hasil belajar yang memuaskan atau minimal telah mencapai standar ketuntasan belajar yang telah ditetapkan.

AHDA SAHIDAPELLA, 2017

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT LUNAK PC BUILDING SIMULATOR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMKN 4 BANDUNG

Berdasarkan data hasil ujian perakitan mata pelajaran perakitan komputer pada kompetensi dasar bongkar pasang komputer ditahun sebelumnya, diperoleh data dari 34 dan 36 siswa, semuanya memperoleh nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Mimimum), yakni KKM yang ditentukan adalah 75. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa saat ujian perakitan pada kompetensi dasar bongkar pasang komputer adalah 67,3 dan 69,3. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah.

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka diperlukan adanya penerapan media pembelajaran yang mengarah kepada peningkatan aktivitas peserta didik dalam proses belajar-mengajar sehingga peserta didik dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Hubungan antara guru, peserta didik dan media yang optimal dapat berpengaruh pada pemahaman konsep yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Dengan adanya pengalaman dan observasi pada Program Pelatihan Lapangan (PPL) di SMKN 4 Bandung pada proses belajar mengajar di Jurusan Teknik Informatika, ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung masih terdapat kekurangan diantaranya penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal untuk proses belajar mengajar. Karena pada kenyataannya perakitan pada alat tidak sama seperti pembongkaran alat yang mungkin semua orang bisa melakukan pembongkaran.

Dari permasalahan yang telah diuraikan, penulis berinisiatif untuk mencoba suatu media pembelajaran yang dianggap dapat memaksimalkan pembelajaran, agar siswa dapat mencari sendiri dan menemukan konsep berdasarkan pemahamannya dan meningkatkan keingintahuan dan rasa antusiasme siswa dalam pelajaran Perakitan Komputer ini. Menurut penulis, media pembelajaran yang paling tepat digunakan adalah media pembelajaran *PC Building Simulator* karena peserta didik dapat memenuhi prosedur bongkar pasang komputer serta komponen apa saja yang berada dalam proses bongkar pasang komputer dengan lebih rinci spesifikasinya.

Setelah penulis melakukan studi pendahuluan, penulis melakukan identifikasi masalah, diantaranya:

AHDA SAHIDAPELLA, 2017

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT LUNAK PC BUILDING SIMULATOR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMKN 4 BANDUNG

1. Belum maksimalnya proses pembelajaran siswa program keahlian RPL di SMKN 4 Bandung dilihat dari nilai peserta didik sehari-hari.
2. Kebanyakan guru masih menggunakan metode ceramah dalam mengajar mata pelajarannya.
3. Kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan sehingga mudah membuat peserta didik merasa jenuh dalam belajar.

1.2 Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perbandingan peningkatan hasil belajar peserta didik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik pada penerapan media pembelajaran menggunakan *PC Building Simulator* terhadap penerapan media pembelajaran konvensional.
2. Bagaimanakah perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *PC Building Simulator* terhadap media konvensional.

Dari pemaparan rumusan masalah di atas, maka diperlukan batasan-batasan masalah untuk membatasi penelitian ini agar lebih spesifik dan terarah. Batasan-batasan masalah yang akan penulis paparkan adalah sebagai berikut.

1. Penelitian dilakukan pada siswa tingkat 1 program keahlian rekayasa Perangkat Lunak (RPL) tahun ajaran 2017/2018.
2. Penelitian hanya dilakukan pada mata pelajaran Perakitan Komputer pada materi pokok bongkar pasang komputer.
3. Penelitian yang dilakukan adalah ada pengaruh atau tidaknya peningkatan hasil belajar peserta didik dari aspek kognitif, afektif dan aspek psikomotorik. Dimana ranah afektif dan psikomotor sebagai pendukung.
4. Media pembelajaran untuk kelas eksperimen adalah *PC Building Simulator* dan untuk kelas kontrol adalah media pembelajaran konvensional.

AHDA SAHIDAPELLA, 2017

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT LUNAK PC BUILDING SIMULATOR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMKN 4 BANDUNG

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik pada penerapan media pembelajaran menggunakan *PC Building Simulator* terhadap media pembelajaran konvensional.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *PC Building Simulator* terhadap media konvensional.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang berarti bagi peserta didik, guru dan sekolah sebagai suatu sistem pendidikan yang mendukung peningkatan proses belajar dan mengajar peserta didik, diantaranya :

1. Bagi siswa, tersedianya sarana praktikum yang menarik untuk melakukan perakitan komputer langsung dengan bantuan perangkat lunak tersebut.
2. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan untuk memahami materi pada kompetensi dasar perakitan komputer.
3. Bagi guru, sebagai bahan masukan guna penyempurnaan dan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran.
4. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran setelah diseminarkan.
5. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk memperluas wacana dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam upaya untuk memudahkan pemahaman isi dari laporan penelitian ini, penulis membagi laporan menjadi lima bab. Kelima bab tersebut meliputi:

AHDA SAHIDAPELLA, 2017

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT LUNAK PC BUILDING SIMULATOR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMKN 4 BANDUNG

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori pendukung dan penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode dan desain penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pengolahan data berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan temuan penelitian.

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi kesimpulan, implikasi dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan penelitian.

AHDA SAHIDAPELLA, 2017

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT LUNAK PC BUILDING SIMULATOR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER DI SMKN 4 BANDUNG