

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang seiring perkembangan zaman dan tuntutan persaingan ilmu pengetahuan dalam proses belajar mengajar. Pada hakekatnya proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi antara siswa dengan pengajar yang harus diciptakan atau diwujudkan melalui penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi. Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Di dalam suatu pembelajaran, seorang guru harus menciptakan kondisi yang memungkinkan proses komunikasi berjalan dengan lancar, agar pesan yang di sampaikan dapat diterima oleh siswa. Kondisi pembelajaran yang tidak ideal dapat mengakibatkan minat belajar peserta didik menjadi rendah dan hal tersebut berdampak pada prestasi dan motivasi belajar siswa menjadi sangat rendah. Yang lebih mengkhawatirkan lagi jika terbentuknya *mindset* siswa yang terlalu sering diberikan metode yang sama pada setiap mata diklat dan mengakibatkan sulitnya beralih dalam metode pembelajaran lain dengan keadaan seperti ini siswa akan sulit untuk diajak mengubah gaya belajarnya. Contohnya dengan menggunakan metode belajar diskusi. Kebanyakan siswa akan berbuat gaduh, bahkan mengganggu siswa lainnya, akibatnya tujuan dari pembelajaran tersebut tidak akan tercapai. Seharusnya permasalahan tersebut dapat diatasi.

Pengajar dapat mengidentifikasi beberapa hal yang dapat membantu proses pembelajaran seperti dengan menggunakan media pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh pengajar. Karena media pembelajaran bukan hanya memperlancar media komunikasi, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam hal belajar,

sehingga siswa dapat merespon dengan lebih cepat pesan dari pengajar dan siswapun akan lebih mengerti.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dibutuhkan media yang tepat agar siswa dapat menguasai pembelajaran dengan optimal. Dalam kegiatan pembelajaran agar materi pembelajaran dapat diterima dengan baik serta menarik bagi peserta didik, tidak cukup hanya melalui indra pendengaran saja atau melalui metode ceramah saja, tapi juga bisa menggunakan alat peraga yang bisa dinikmati oleh indera penglihatan. Ada banyak macam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya adalah *LCD Proyektor*.

Salah satu prinsip dalam pemilihan media adalah keselarasan dan kebutuhan pembelajaran itu sendiri. Karena itu dalam pemilihan media karakteristik pemahaman siswa menjadi lebih penting. Walaupun pada dasarnya daya serap materi siswa berbeda beda, tetapi dengan menggunakan media *proyektor* diharapkan dapat mempermudah dan memperjelas proses daya serap pemahaman siswa. Jika siswa lebih memahami proses belajar tersebut, maka motivasi siswa dalam penyelesaian tugas yang diberikan oleh pengajar otomatis akan terjadi perubahan juga.

Proyektor dapat menampilkan video atau gambar, tergantung penyaji yang mengaturnya. Sebagai contoh dalam pengajaran menggunakan media *proyektor*. dalam proses pembelajaran yang menggunakan *proyektor* memungkinkan anak terpusat perhatiannya kepada layar, karena akan terlihat menarik dan tidak membosankan. Hal ini dibuktikan oleh Rosiani E (2004:55) dalam penelitian skripsinya : “Bahwa penggunaan media video dan gambar dapat memberikan pemahaman isi cerita (materi) pada siswa”. [Online: jurnal Yuyus Suherman].

Banyaknya siswa yang mengeluh karena kurang mengerti pada proses penyampaian pembelajaran sehingga dapat berakibat pada motivasi penyelesaian tugas, sehingga proses pembelajaran sekarang ini banyak yang menggunakan media pembelajaran untuk memaksimalkan cara penyampaiannya. Salah satunya dengan menggunakan Media *LCD Proyektor*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dengan pemanfaatan penggunaan media *proyektor* di harapkan dapat meningkatkan motivasi penyelesaian tugas

pada siswa dan yang paling utama dari pemanfaatan *proyektor* dapat memenuhi nilai atau fungsi media pembelajaran secara umum. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Hubungan Pemanfaatan Media LCD Proyektor Dengan Motivasi Penyelesaian Tugas Pada Mata Diklat Gambar Beton Bertulang SMK Negeri 1 Sumedang**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hal-hal tersebut yang didukung dari hasil pengamatan di lapangan, maka fenomena fenomena yang diamati adalah :

1. Kondisi pembelajaran yang kurang baik dapat mengakibatkan motivasi belajar peserta didik menjadi rendah.
2. Siswa sulit mengubah gaya belajarnya karena terlalu seringnya guru mengajar dengan metode yang sama.
3. Terhambatnya motivasi penyelesaian tugas siswa karena tidak mengerti materi yang di ajarkan.
4. Minimnya pengajar menggunakan media *LCD proyektor* dalam proses pengajaran

1.3 Batasan Masalah

Dari uraian di atas, terdapat beberapa batasan masalah agar penelitian tidak terlampaui luas, adapun batasan masalah yang di ambil peneliti adalah siswa yang diteliti merupakan siswa yang telah di ajar oleh peneliti X B-1 dan X B-2, dan batasan masalah yang kedua adalah motivasi yang di bahas peneliti hanya motivasi siswa dalam penyelesaian tugas.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana gambaran umum tentang pemanfaatan media *proyektor* pada mata pelajaran Menggambar Kontruksi Beton Bertulang SMK Negeri 1 Sumedang?

2. Bagaimana gambaran umum mengenai motivasi siswa dalam penyelesaian tugas pada mata pelajaran Menggambar Kontruksi Beton Bertulang SMK Negeri 1 Sumedang?
3. Bagaimana hubungan pemanfaatan media *proyektor* dengan motivasi siswa dalam penyelesaian tugas pembelajaran pada mata pelajaran Menggambar Kontruksi Beton Bertulang SMK Negeri 1 Sumedang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui gambaran umum pemanfaatan media *proyektor* pada mata pelajaran Menggambar Kontruksi Beton Bertulang SMK Negeri 1 Sumedang.
2. Mengetahui gambaran umum mengenai motivasi siswa dalam penyelesaian tugas pada mata pelajaran Menggambar Kontruksi Beton Bertulang SMK Negeri 1 Sumedang.
3. Mengetahui hubungan pemanfaatan media *proyektor* dengan motivasi siswa dalam penyelesaian tugas pembelajaran pada mata pelajaran Menggambar Kontruksi Beton Bertulang SMK Negeri 1 Sumedang.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Siswa
Meningkatkan motivasi belajar dan penyelesaian tugas dari siswa melalui pemanfaatan media *proyektor* dalam pembelajaran dikelas..
2. Guru
Memberikan suatu alternatif metode pembelajaran melalui media *LCD proyektor* untuk melaksanakan pembelajaran di kelas sehingga tidak membosankan.
3. Peneliti
Selain memperoleh pengalaman langsung dalam kegiatan penelitian, peneliti juga bisa mengetahui hubungan pemanfaatan dari media *proyektor* terhadap motivasi penyelesaian tugas siswa SMKN 1 Sumedang.

4. Sekolah

Turut menyumbangkan pemikiran dalam proses belajar mengajar dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.7 Struktur Organisasi Penulisan

Adapun struktur organisasi skripsi yang peneliti buat adalah :

BAB I PENDAHULUAN

- a. Latar belakang penelitian
- b. Rumusan Masalah
- c. Tujuan Penelitian
- d. Metode Penelitian
- e. Manfaat Penelitian
- f. Struktur organisasi skripsi

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS

- a. Kajian Pustaka
- b. Kerangka Pemikiran
- c. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

- a. Lokasi dan subjek populasi penelitian
- b. Desain penelitian
- c. Metode penelitian
- d. Definisi Operasional
- e. Instrumen Penelitian
- f. Proses pengembangan instrumen
- g. Teknik Pengumpulan Data
- h. Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- a. Pemaparan data
- b. Pembahasan data

BAB V SIMPULAN DAN SARAN