

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi nilai baik buruknya suatu negara. Pendidikan yang baik akan membuat suatu bangsa memiliki kehidupan masyarakat yang berkualitas. Pendidikan merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan, sebab dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat.

Pendidikan yang terlaksana dengan baik tidak luput dari peran seorang guru yang melakukan pengolahan pembelajaran dengan sungguh – sungguh melalui perencanaan yang matang. Guru yang baik dapat memanfaatkan seluruh sumber daya yang ada dan memperhatikan taraf perkembangan intelektual dan perkembangan psikologi belajar anak sehingga menghasilkan kualitas lulusan yang lebih baik dibandingkan dengan guru yang dalam pengolahan pembelajarannya dilakukan seadanya tanpa mempertimbangkan berbagai faktor yang bisa mempengaruhi keberhasilan proses belajar. Untuk menghasilkan siswa dengan lulusan yang baik seorang guru harus dapat menentukan metode yang tepat dan menyenangkan dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh peserta didik. Tidak sedikit para guru yang menggunakan metode penyampaian materi secara langsung pada peserta didik (konvensional).

Metode penyampaian materi secara langsung biasa dilakukan dengan metode ceramah yang pada umumnya sering digunakan guru saat mengajar. Suryosubroto (1997, hlm. 165) mengemukakan bahwa metode ceramah adalah penerapan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap kelasnya, hal ini juga dijelaskan menurut Sagala (2003, hlm. 201) menerangkan bahwa “metode ceramah adalah sebuah bentuk interaksi penerapan dan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik”. Pada metode ceramah guru berperan secara aktif menyampaikan materi sedangkan

siswa mencatat hal – hal pokok yang disampaikan guru tersebut. Hal ini membuat proses intreraksi pembelajaran menjadi kurang efektif karena interaksi yang terjadi cenderung satu arah yaitu dari guru terhadap peserta didik,

Guru dapat menciptakan suasana interaktif dengan memanfaatkan media sebagai inovasi dalam proses pembelajaran. Schramm (1977) (dalam Rudi dan Cepi, 2008, hlm. 6) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah “teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran”. Media pembelajaran juga dijelaskan oleh Hamalik (1989, hlm. 12) adalah “alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran”. Media dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran dibandingkan dengan pembelajaran dengan penyampaian materi secara langsung (konvensional) yang terkadang kurang dapat dipahami siswa, sehingga siswa beranggapan mata pelajaran itu sulit.

Metode penyampaian secara langsung merupakan metode yang biasa digunakan di SMKN 1 Katapang pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika, karena belum tersedianya media pembelajaran untuk mata pelajaran tersebut. Maka, untuk meningkatkan hasil belajar siswa guru diharapkan dapat memberikan motivasi dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat mningkatkan minat belajar siswa. Media yang dapat digunakan saat ini tidak terlepas dari peran teknologi didalamnya, hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya penggunaan komputer dan fasilitas internet sebagai penunjang proses pembelajaran di sekolah. Selain komputer baik guru atau siswa saat ini tidak terlepas dari teknologi *smartphone* sebagai sarana komunikasi. *Smartphone* hampir dimiliki oleh setiap kalangan saat ini, dikarenakan harga yang dapat terjangkau dan juga memiliki banyak fitur selain untuk sarana komunikasi salah satunya untuk sarana hiburan. Selain sebagai sarana hiburan *smarthphone* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih *portable* dan fleksibel dibandingkan menggunakan komputer.

Terdapat banyak aplikasi *smartphone* saat ini yang dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran teknik elektro salah satunya yaitu *Everycircuit*. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan mensimulasikan berbagai

macam rangkaian listrik, gerbang logika juga fitur fitur lainnya. *Everycircuit* dapat mensimulasikan secara *real time* tegangan atau arus yang mengalir dari suatu rangkaian yang kita buat yang jika secara kasat mata tegangan dan arus yang mengalir tidak dapat kita lihat dirangkaian aslinya dunia nyata. Berdasarkan hal diatas peliti tertarik untuk melakukan penelitian yang dituangkan dalam bentuk skripsi dengan judul “Implementasi *Everycircuit* sebagai media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMKN 1 Katapang Bandung” .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut : Apakah media pembelajaran *Everycircuit* berbasis android dapat meningkatkan hasil belajar aspek kognitif siswa kelas X pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMKN 1 Katapang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Everycircuit* berbasis android dalam meningkatkan hasil belajar aspek kognitif siswa kelas X pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak – pihak yang terlibat. Manfaat ini dapat dijabarkan secara umum maupun secara khusus sebagai berikut :

1. Secara Umum

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengetahui efektifitas aplikasi *Everycircuit* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi kegiatan belajar selanjutnya.

2. Secara Khusus

Penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak secara khusus, sebagai berikut :

a. Guru

Guru dapat mengetahui efektifitas dari aplikasi *Everycircuit* untuk menunjang pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan evaluasi pembelajaran.

b. Kepala Sekolah

Kepala Sekolah diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai salah satu acuan untuk melakukan tindakan evaluasi terhadap kegiatan belajar mengajar disekolah sehingga dapat membantu memperbaiki mutu pada sekolah tersebut.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Adapun struktur organisasi dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

Bab I pendahuluan, membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II kajian pustaka, membahas tentang teori – teori yang akan digunakan sebagai landasan dari penelitian ini, dan kerangka berpikir dari penelitian ini.

Bab III metode penelitian, berisi uraian tahapan rencana yang akan dilakukan selama penelitian, meliputi populasi dan sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, instrumen dan teknik pengumpulan data, dan teknik pengolahan dan analisis data.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, berisi tentang uraian dari hasil penelitian

Bab V kesimpulan dan saran, berisi tentang kesimpulan sebagai hasil akhir penelitian dan saran – saran yang diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.

Lampiran