

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kecerdasan dan keterampilan manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan kemampuan pribadi, daya pikir dan tingkah laku yang lebih baik. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyebutkan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan darinya, bangsa, dan Negara.

Berdasarkan pengamatan tentang pelaksanaan pembelajaran khususnya di SMK Pasundan Jatinangor, penyampaian materi masih di dominasi dengan metode ceramah dan sedikit bantuan media cetak berupa buku pegangan guru dan modul. Penyebab tersebut karena terbatasnya teknologi dan informasi, sehingga menyebabkan siswa kurang memberikan respon positif pada materi yang di ajarkan. Kondisi tersebut tidak hanya dialami oleh peneliti sebagai pengajar Mata Pelajaran Elektronika Analog Digital, tetapi dialami juga oleh guru mata pelajaran lain khususnya kelas X di SMK Pasundan Jatinangor.

Peneliti merasakan pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas X TKJ-A siswa memberikan respon yang kurang baik, seperti :

1. Beberapa siswa sibuk dengan kegiatan masing-masing di belakang.
2. Beberapa siswa menguap saat materi diberikan.

3. Banyak siswa izin keluar kelas dengan waktu yang cukup lama saat kegiatan belajar mengajar.

Kondisi tersebut menimbulkan dampak khususnya pada pembelajaran, diantaranya :

1. Suasana kelas menjadi tidak nyaman dengan adanya suara gaduh karena beberapa siswa yang beraktifitas di belakang.
2. Guru mengalami kesulitan pada saat penyampaian materi karena terganggu oleh beberapa siswa yang meminta izin untuk keluar dan masuk kelas.
3. Pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan rendah.

Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut, guru harus memberikan stimulus yang berbeda agar siswa tidak mengalami kejenuhan pada saat kegiatan pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media yang berbeda agar siswa lebih tertarik terhadap materi yang diberikan. Salah satu media yang cukup menarik untuk memberikan suasana yang berbeda dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa jenuh adalah pemanfaatan media *video*.

Media *video* dianggap memiliki banyak keunggulan, antara lain dapat membuat konsep yang abstrak menjadi lebih nyata. Dengan anggapan seperti itu siswa diharapkan lebih termotivasi untuk belajar karena penyajian yang diberikan lebih menarik dan tidak membosankan.

Menurut Arsyad (2011 : 49 – 50), media film dan *video* mempunyai keuntungan, diantaranya:

- 1) Film dan *video* dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain.

- 2) Film dan *video* dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
- 3) Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan *video* menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya.
- 4) Film dan *video* yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengandung pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- 5) Film dan *video* dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung, seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas.
- 6) Film dan *video* dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan.
- 7) Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti berminat untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIDEO* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ELEKTRONIKA ANALOG DIGITAL DI SMK PASUNDAN JATINANGOR”.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas memiliki masalah sebagai berikut : **“Apakah pembelajaran dengan memanfaatkan media *video* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa?”**.

Agar penelitian dapat menjadi lebih terarah, dapat diambil beberapa rumusan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran berbasis *video* yang mampu meningkatkan prestasi belajar siswa?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *video* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa?

3. Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa setelah menggunakan media *video* pada Mata Pelajaran Elektronika Analog Digital?

### 1.3. Pembatasan Masalah

Dalam menghindari meluasnya masalah yang akan dikaji dalam penelitian, maka masalah dibatasi dengan pembatasan sebagai berikut :

1. Penelitian hanya menerapkan pembelajaran menggunakan media *video* dalam pembelajaran.
2. Penelitian ditujukan pada Mata Pelajaran Elektronika Analog Digital.
3. Aspek yang diamati yakni prestasi belajar siswa.
4. Penelitian dilaksanakan sampai ujicoba terbatas, sehingga penelitian dibatasi pada satu tingkat saja yaitu kelas X Jurusan Teknik Komputer Jaringan SMK Pasundan Jatinangor.

### 1.4. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan dari penelitian, yaitu :

1. Untuk mengetahui rancangan media pembelajaran yang dilakukan guru dalam menggunakan media *video* yang berhubungan dengan materi pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pemanfaatan media *video* dalam pembelajaran.

3. Serta mengetahui prestasi belajar siswa dengan pemanfaatan media *video* pada Mata Pelajaran Elektronika Analog Digital.

## 1.5. Manfaat Penelitian

### 1. Bagi Sekolah

Sebagai informasi dalam rangka meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran.

### 2. Bagi Guru

- a. Memperoleh pengetahuan baru tentang pemanfaatan media *video* agar prestasi belajar siswa meningkat khususnya pada Mata Pelajaran Elektronika Analog Digital.
- b. Menumbuhkan kreatifitas guru dalam memecahkan masalah proses belajar mengajar.
- c. Untuk menambah wawasan tentang Karya Tulis Ilmiah mengenai penelitian tindakan kelas (PTK).

### 3. Bagi Siswa

- a. Siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar.
- b. Meningkatkan prestasi belajar siswa terkait dengan konsep yang sedang dipelajari.
- c. Meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

## 1.6. Anggapan Dasar

Anggapan dasar adalah suatu titik tolak pemikiran agar tidak terjadi keraguan dalam penelitian yang akan dilakukan.

Berdasarkan pernyataan tersebut, anggapan dasar dalam penelitian sebagai berikut :

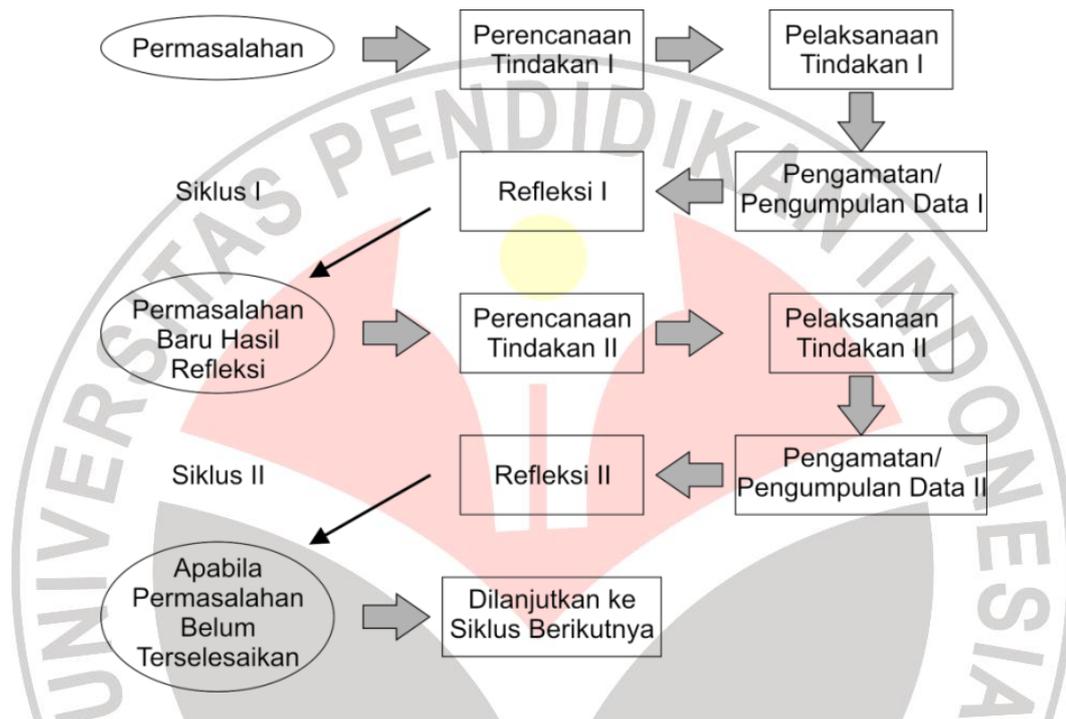
1. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat membantu proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
2. Setiap siswa memiliki potensi yang sama besar untuk mencapai prestasi belajar yang optimal.

## 1.7. Metode Penelitian

Pada penelitian, penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto (2010 : 3) “Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”. Jenis penelitian ini mampu menawarkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas dengan melihat kondisi siswa.

Arikunto (2010 : 102) memandang bahwa “PTK sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik sendiri terhadap kurikulum, pengembangan sekolah, meningkatkan prestasi belajar, pengembangan keahlian mengajar, dan sebagainya”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas pada penelitian ini. Adapun langkah-langkah penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :



Gambar 1.1 Siklus Kegiatan PTK (Arikunto, 2010 : 74)

### 1.8. Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi dibagi menjadi 5 bab, yaitu BAB I Pendahuluan, mengemukakan tentang latar belakang, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, anggapan dasar, metode penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, menguraikan tentang definisi media pembelajaran, pengertian multimedia, pengertian media *video*, dan pengertian prestasi belajar.

BAB III Metode Penelitian, menguraikan tentang metode penelitian, setting penelitian, persiapan PTK, subjek penelitian, sumber data, teknik dan alat pengumpulan data, indikator kinerja, analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV Hasil dan Pembahasan Penelitian, menguraikan tentang deskripsi data setiap tindakan dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Kesimpulan dan Saran, mengemukakan kesimpulan yang diambil dan saran yang diberikan.

