

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di jalankan dalam suatu proses yang disebut pembelajaran. Belajar merupakan perubahan yang relatif permanen dalam prilaku atau potensi prilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Terdapat tiga atribut pokok belajar, yaitu: proses, perilaku, dan pengalaman (Winataputra, 2005:2.3)

Sedangkan pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu pengetahuan, kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

(Sutikno, 2008:37) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem lingkungan belajar yang terdiri dari: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, media, sumber belajar, dan evaluasi. Setiap proses, apapun bentuknya, memiliki tujuan yang sama yaitu mencapai hasil yang memuaskan. Begitu pula proses pembelajaran yang diselenggarakan dengan tujuan agar siswa mencapai hasil belajar dan prestasi belajar yang memuaskan. Hasil belajar merupakan segala

Robertus Budiono, 2013

Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual (Video) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di SMK Peternakan Negeri Lembang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

prilaku yang dimiliki seseorang sebagai akibat proses belajar yang telah ditempuhnya.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki tugas dan tanggung jawab penuh dalam menjalankan amanat pendidikan. Sekolah merupakan suatu institusi yang dirancang untuk membawa siswa pada proses belajar, di bawah pengawasan guru atau tenaga pendidik profesional. Selain itu, pendidikan SMK kejuruan peternakan juga seharusnya bertujuan untuk mengembangkan ketrampilan dan kemampuan yang dapat di aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Peternakan Negeri Lembang yang terletak di Jalan Raya Tangkuban Perahu Km.22 Desa Cikole Kecamatan lembang merupakan salah satu SMK Peternakan Negeri yang menghasilkan calon peternak/pengusaha agribisnis, tenaga teknis menengah peternakan dan kesehatan hewan yang profesional. Untuk menghasilkan calon-calon tenaga profesional dibidang peternakan maka harus ditunjang oleh kompetensi dasar yang memadai oleh karena itu salah satu kompetensi yang diajarkan di SMK Peternakan Negeri Lembang adalah pelajaran budidaya unggas broiler.

Kondisi pengajaran pelajaran budidaya unggas broiler menggunakan media pengajaran berupa papan tulis, sebagian besar pelajaran disampaikan dalam bentuk teori dari buku dan dalam bentuk praktek yang terbatas dikarenakan kurangnya fasilitas, lahan, dan dana. Hal tersebut terbukti dari tidak adanya kandang khusus buat ayam broiler (pedaging). Kandang yang ada hanya

untuk ayam layer (petelur). Hal ini mungkin disebabkan jurusan agribisnis ternak unggas masih terbilang baru dan baru berjalan dua tahun.

Media pengajaran yang digunakan saat ini memang tidak buruk, akan tetapi seiring dengan berkembangnya teknologi, media pengajaran mengalami inovasi-inovasi yang bertujuan untuk mengembangkan potensi, daya pikir serta daya nalar siswa. Kemudian hasil dari pengajaran tersebut berupa peningkatan prestasi belajar siswa.

Dari hasil observasi awal pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran budidaya unggas broiler masih belum maksimal, karena 78% siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 70.

Untuk menjawab permasalahan di atas penulis mencoba untuk menerapkan pemanfaatan media pembelajaran audiovisual (video dokumenter) pada mata pelajaran budidaya unggas broiler dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Video dokumenter merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan minat dan kecintaan terhadap dunia peternakan. Media video dokumenter ini diharapkan mampu meningkatkan prestasi murid/peserta didik sehingga guru dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dengan hasil yang lebih baik.

Dengan melihat latar belakang di atas, maka penulis terdorong untuk mengambil judul penulisan skripsi “ Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual (Video) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pelajaran Budidaya Unggas Broiler Di SMK Peternakan Negeri Lembang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terdapat beberapa masalah yaitu :

1. Proses pembelajaran pada mata pelajaran budidaya unggas broiler masih berpusat pada guru dengan menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran berupa papan tulis, hal ini membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya fasilitas pendukung kegiatan pembelajaran seperti kandang ayam broiler dan peralatannya.
3. Prestasi belajar siswa belum mencapai hasil yang maksimal, karena 78% siswa belum mencapai criteria ketuntasan minimum (KKM)

C. Pembatasan Masalah

Mengingat permasalahan masih bersifat umum, maka penelitian ini dibatasi pada hal sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran budidaya unggas broiler khususnya pada kompetensi dasar persiapan kandang dan peralatan kandang.
2. Prestasi belajar siswa dalam penelitian ini meliputi rana kognitif dan afektif dari hasil pre-tes dan post-test yang diberikan pada setiap siklus pembelajaran.
3. Media pembelajaran audio visual yang digunakan peneliti adalah video dokumenter dengan alat proyeksi LCD/*infokus* yang dilakukan pada setiap siklus

4. Studi kasus (case study) di SMK Peternakan Negeri Lembang di kelas X jurusan agribisnis ternak unggas

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

“Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran audio-visual (video) dalam membantu siswa meningkatkan prestasi belajar dalam pelajaran budidaya unggas broiler di SMK Peternakan Negeri Lembang”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa melalui nilai ulangan harian yang diberikan pada setiap siklus pembelajaran
2. Mengetahui manfaat media pembelajaran audio visual (video) dalam mengatasi kekurangan fasilitas pendukung kegiatan pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya :

1. Dapat memberikan kontribusi teoritis bagi perkembangan pembelajaran budidaya unggas broiler di SMK Peternakan Negeri Lembang.

2. Diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan kognitif para pengajar Budidaya unggas broiler dalam memilih strategi pembelajaran melalui media pembelajaran audiovisual.
3. Diharapkan hasil penelitian ini menjadi literatur bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih jauh, terkait penelitian mengenai media pembelajaran audiovisual menjadi penunjang belajar budidaya ternak unggas broiler.

G. Penjelasan Istilah

Agar tidak terjadi perbedaan pemahaman tentang istilah – istilah yang digunakan, maka untuk mempermudah penulis dalam menjelaskan apa yang dipaparkan dalam karya tulis ini, maka dijelaskan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang berkembang dari penelitian tindakan. Adapun penelitian tindakan menurut Kemmis (1988), adalah salah satu bentuk tindakan reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktek sosial mereka. Sedangkan menurut Hasley (1972), seperti dikutip Cohen (1994) penelitian tindakan adalah intervensi dalam dunia nyata serta pemeriksaan terhadap pengaruh yang ditimbulkan dari intervensi tersebut (Wina Sanjaya, 2009 : 24-25)
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

3. Media audio visual adalah media yang di dalamnya mengandung unsur suara dan gambar. Contoh media audio visual adalah televisi, video, dan demonstrasi langsung. Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar.

