

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Sebagaimana dikemukakan Sanjaya (2009: 94) bahwa “secara deskriptif mengajar diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa”. Didalam proses tersebut banyak masalah – masalah terjadi, salah satu contoh berkurangnya motivasi belajar siswa yang tentunya akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Masalah tersebut terjadi salah satu penyebabnya karena terjadinya kejenuhan atau kebosanan siswa didalam proses menerima informasi tersebut. Guru yang sangat berperan dalam proses penyampaian ilmu pengetahuan dan teknologi perlu membuat suatu pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Berdasarkan pengalaman Pendidikan Latihan Profesi (PLP) yang dilaksanakan peneliti di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 6 Bandung Program Keahlian Teknik Audio Video pada Standar Kompetensi Memperbaiki *Compact Cassette Recorder*, peneliti menemukan suatu permasalahan pada proses pembelajaran serta pemahaman penguasaan pada standar kompetensi tersebut.

Pada Standar Kompetensi Memperbaiki *Compact Cassette Recorder* yang diajarkan kepada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 6 Bandung Program Keahlian Teknik Audio Video, proses pembelajaran dilakukan menggunakan model konvensional dengan metode diskusi dan ceramah, metoda

diskusi yaitu murid mencari bahan sendiri sesuai dengan topik kelompoknya dan mempresentasikannya didepan kelas, dan metoda ceramah yaitu guru menyampaikan pelajaran dengan cara ceramah. Khusus untuk penggunaan metoda diskusi didalam pembelajaran dikarenakan materi ini diberikan kepada siswa kelas XI yang pembelajarannya berbarengan dengan praktek industri, jadi penyampaian materi harus dipercepat, untuk yang berangkat terlebih dahulu ke industri pada saat kembali ke sekolah harus menyusul ketertinggalan materi, sedangkan yang belajar disekolah sebelum ke industri, penyampaian materi harus dipercepat agar ketika berangkat ke industri semua materi telah disampaikan. Hal ini menjadi permasalahan tersendiri baik bagi guru maupun siswa. Karena dengan metode diskusi paling maksimal siswa memahami materi pembelajaran hanya topik yang ia bawaan saja, selebihnya akan mengalami kesulitan, disini guru dapat menggunakan model konvensional dengan metoda ceramah sebagai solusi untuk meninjau kembali pemahaman siswa terhadap materi dari awal, tetapi dengan waktu yang sempit tidak memungkinkan, dan terkadang suasana pembelajaran menjadi lebih mudah jenuh dan bosan bagi siswa, ditambah lagi dengan lingkungan kelas yang kurang kondusif dan terpengaruh dengan cuaca sehingga siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran. Padahal materi tersebut memiliki pengaruh dan peran yang sangat penting untuk siswa baik untuk diterapkan disekolah maupun karir siswa setelah nanti bekerja. Untuk mengatasi masalah waktu guru meninjau kembali pemahaman siswa terhadap materi dapat menggunakan pendekatan pembelajaran ekspositori yaitu pembelajaran yang menekankan proses penyampaian materi langsung dari guru, dan untuk masalah

**Dinan Muftian Shofwa, 2013**

*Perbandingan Efektivitas Pendekatan Pembelajaran Ekspositori Melalui Permainan Ice Breaking Dengan Model Pembelajaran Konvensional Untuk Meningkatkan Pemahaman Kompetensi Dasar Prinsip Kerja Compact Cassette Recorder*

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

kedua, diperlukan adanya suatu inovasi baru yang dapat digunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran pada saat siswa mengalami kejenuhan dan kesulitan dalam memahami materi serta agar proses belajar berjalan dengan efektif tanpa adanya kendala.

Dibawah ini data persentasi ketuntasan siswa di ujian tengah semester yang dilaksanakan hari rabu 11 april 2012 untuk kelas XI TAV 2 dan 4 lalu hari sabtu 14 april 2012 untuk kelas XI TAV 3 pada materi *Video cassette recorder* yang diambil pada saat penulis sedang melaksanakan PLP (pendidikan latihan profesi) di SMKN 6 bandung.

Tabel 1.1 Data Persentasi Ketuntasan Siswa Pada Ujian Tengah Semester

Kelas XI TAV	Persentasi ketuntasan siswa
2	64 %
3	13 %
4	0 %

Berdasarkan data diatas penulis memberikan sebuah solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan menggunakan pendekatan pembelajaran ekspositori melalui permainan *ice breaking*. Pembelajaran ekspositori melalui permainan maksudnya menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran, dan sebagai pengendali permainannya. Penulis harapkan disini meskipun menggunakan pembelajaran ekspositori, tetapi tetap dapat menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Perbandingan Efektivitas Pendekatan Pembelajaran Ekspositori Melalui Permainan *Ice Breaking* Dengan Model Konvensional Untuk Meningkatkan Pemahaman Kompetensi Dasar Prinsip Kerja *Compact Cassette Recorder*”**.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

Bagaimana perbandingan efektivitas pendekatan pembelajaran ekspositori melalui permainan *ice breaking* dilihat dari tingkat pemahaman siswa antara kelas yang menggunakan pendekatan pembelajaran ekspositori melalui permainan *ice breaking* dan kelas yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran prinsip kerja *compact cassette recorder* ?

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah, agar penelitian lebih terfokus dan tidak menimbulkan perbedaan penafsiran mengenai judul penelitian, maka penulis membatasi objek-objek penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian hanya dilakukan terhadap siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Audio Video di SMK Negeri 6 Bandung.

2. Penelitian hanya dilakukan terhadap materi pembelajaran Prinsip Kerja *Compact Cassette Recorder* yang merupakan sebagian materi pada Standar Kompetensi Memperbaiki *Compact Cassette Recorder* .
3. Hasil penelitian diukur dari tingkat pemahaman siswa.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui efektivitas pendekatan pembelajaran ekspositori melalui permainan *ice breaking* dilihat dari tingkat pemahaman siswa antara kelas yang menggunakan pendekatan pembelajaran ekspositori melalui permainan *ice breaking* dan kelas yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran prinsip kerja *compact cassette recorder*

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan diantaranya :

1. Bagi siswa, penelitian diharapkan dapat meningkatkan kemampuan untuk memahami materi pada Standar Kompetensi Memperbaiki *Compact Cassette Recorder* khususnya mengenai materi Prinsip Kerja *Compact Cassette Recorder*.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan guna meningkatkan dan mengembangkan kemampuan profesionalisme dalam menyelenggarakan proses pembelajaran.

**Dinan Muftian Shofwa, 2013**

*Perbandingan Efektivitas Pendekatan Pembelajaran Ekspositori Melalui Permainan Ice Breaking Dengan Model Pembelajaran Konvensional Untuk Meningkatkan Pemahaman Kompetensi Dasar Prinsip Kerja Compact Cassette Recorder*

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

3. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat memberi masukan untuk memperbaiki mutu pengajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku disekolah dan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pendidikan.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan bahan untuk memperluas wacana dalam menerapkan alternatif pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peningkatan mutu pendidikan.

#### **F. Struktur Organisasi Skripsi**

Bab I berisi Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II berisi kajian pustaka. Kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teoritik, asumsi – asumsi dan hipotesis penelitian

Bab III berisi penjelasan yang rinci mengenai metode penelitian. Komponen dari metode penelitian terdiri dari lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta analisis data penelitian.

Bab IV berisi hasil penelitian dari analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan tentang masalah penelitian, serta pembahasan yang dikaitkan dengan kajian pustaka.

Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran yang menyajikan tentang penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Penulisan kesimpulan untuk skripsi berupa butir demi butir hasil penelitian. Saran

dapat ditujukan kepada para praktisi pendidikan, ataupun kepada peneliti berikutnya.

Daftar pustaka memuat semua sumber yang pernah dikutip dan digunakan dalam penulisan skripsi. Lampiran berisi semua dokumen yang digunakan dalam penelitian.

