

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Tercapainya tujuan pendidikan tidak terlepas dari adanya pengembangan di bidang pendidikan antara lain meliputi proses pembelajaran, media pembelajaran, pengadaan serta pengelolaan sarana dan prasarana, dan sebagainya. Efektivitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan. Oleh karena itu harus ada kesesuaian di antara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa (Arsyad, 2007: 15).

Kerucut pengalaman (*cone of experience*) Edgar Dale menggambarkan bahwa semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin banyaklah pengalaman yang didapatkan. Tetapi sebaliknya jika semakin abstrak siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin sedikit pula pengalaman yang didapatkan. Namun pada kenyataannya, pengalaman secara langsung sangatlah sulit dilaksanakan dalam proses pembelajaran, itu disebabkan karena tidak semua bahan pelajaran dapat dihadirkan secara langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permaparan tersebut, media pembelajaran menempati posisi cukup strategis dalam rangka mewujudkan proses belajar secara optimal. Proses belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal pula. Hasil belajar yang optimal juga merupakan salah satu gambaran hasil pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas memerlukan sumber daya guru yang mampu dan siap berperan

Helmi Guntoro, 2014

*Perbandingan Implementasi Media Pembelajaran Ispring Suite Dengan Courselab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Penerapan Konsep Dasar Listrik Dan Elektronika Di SMK*

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

secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat (Heinich et al., 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim et al., 2001).

Di tingkat SMK terdapat mata pelajaran Penerapan Konsep Dasar Listrik dan Elektronika. Dimana mata pelajaran ini tergolong penting dan membutuhkan pemahaman yang baik sebagai dasar penunjang penyelesaian masalah-masalah yang berhubungan dengan listrik dan elektronika. Namun dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang diberikan, ternyata masih terdapat beberapa kendala baik secara internal maupun eksternal.

Berdasarkan hasil pengamatan dan *survey* peneliti di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 4 Bandung Program Keahlian Teknik Audio Video pada mata pelajaran Penerapan Konsep Dasar Listrik dan Elektronika (PKDLE), peneliti menemukan masih terdapat beberapa kendala dan permasalahan diantaranya sebagai berikut :

1. Referensi sumber belajar mata pelajaran Penerapan Konsep Dasar Listrik dan Elektronika yang siswa miliki masih terbatas.
2. Penggunaan media pembelajaran belum maksimal digunakan. Proses pembelajaran lebih banyak menggunakan media konvensional yang hanya menggunakan media berupa buku paket dan papan tulis sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi lebih mudah jenuh dan bosan bagi siswa.
3. Masih kurangnya hasil belajar siswa (kognitif) terhadap mata pelajaran Penerapan Konsep Dasar Listrik dan Elektronika. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya nilai UTS siswa yang belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu sebesar 7,5. Berikut nilai UTS dari tahun 2011 hingga 2012; pada tahun 2011 rata-rata nilai UTS siswa sebesar 7,0, dan pada tahun 2012 rata-rata nilai UTS siswa sebesar 7,2.

Dari pemaparan permasalahan yang ditemukan maka diperlukan adanya sebuah solusi untuk menekan permasalahan yang dihadapi. Dikaitkan dengan kedudukan media pembelajaran yang sudah diuraikan diatas, salah satu solusi yang memungkinkan adalah penggunaan media pembelajaran sebagai alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran pada mata pelajaran Penerapan Konsep Dasar Listrik dan Elektronika (PKDLE) agar lebih efektif.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu ajar saat ini semakin beragam. Salah satunya terdapat media pembelajaran yaitu perangkat lunak *iSpring Suite*. *iSpring Suite* merupakan perangkat lunak yang sudah dilengkapi dengan berbagai macam fitur yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pelajaran menjadi lebih menarik, praktis, dan optimal. Perangkat lunak ini dapat difungsikan untuk menghadirkan bahan ajar dalam bentuk *slide flash* yang didalamnya dapat disisipkan gambar, *flash*, *audio*, *video*, dan media animasi yang menarik. Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* ini dapat meningkatkan daya analisis siswa dan memudahkan siswa dalam proses memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga secara tidak langsung hal ini akan berdampak pada hasil belajar dan prestasi siswa. Selain itu terdapat pula media pembelajaran lain yang berbentuk *slide flash*, yaitu perangkat lunak *Courselab*. Hasil penelitian Arif Sumardiono, dalam penelitiannya yang berjudul “Implementasi Perangkat Lunak *Courselab* 2.4 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Elektronika Analog“ menunjukkan hasil penggunaan media pembelajaran *Courselab* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan besarnya gain sebesar 25%. Dengan adanya media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* dan *Courselab*, peneliti tertarik untuk menggunakan kedua media interaktif tersebut dalam pembelajaran sebagai solusi terhadap masalah terlalu seringnya penggunaan media konvensional dalam pembelajaran yang membuat siswa lebih mudah jenuh dan bosan. Sehingga peneliti ingin meneliti media manakah yang lebih efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran PKDLE di SMK.

Helmi Guntoro, 2014

*Perbandingan Implementasi Media Pembelajaran Ispring Suite Dengan Courselab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Penerapan Konsep Dasar Listrik Dan Elektronika Di SMK*

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

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Perbandingan Implementasi Media Pembelajaran *iSpring Suite* dengan *Courselab* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Penerapan Konsep Dasar Listrik dan Elektronika di SMK”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diutarakan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan efektivitas pembelajaran antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran *Courselab* dilihat dari hasil belajar ranah kognitif pada mata pelajaran Penerapan Konsep Dasar Listrik dan Elektronika (PKDLE)?
2. Apakah terdapat perbedaan efektivitas pembelajaran antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran *Courselab* dilihat dari hasil belajar ranah afektif pada mata pelajaran Penerapan Konsep Dasar Listrik dan Elektronika (PKDLE)?
3. Apakah terdapat perbedaan efektivitas pembelajaran antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran *Courselab* dilihat dari hasil belajar ranah psikomotor pada mata pelajaran Penerapan Konsep Dasar Listrik dan Elektronika (PKDLE)?

## **1.3 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 X Program Keahlian Teknik Audio Video di SMK Negeri 4 Bandung tahun ajaran 2013/2014.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *iSpring Suite* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK pada kelas eksperimen dan media pembelajaran *Courselab* pada kelas kontrol.
3. Penelitian hanya dilakukan terhadap materi pembelajaran dasar kelistrikan tentang arus, tegangan, dan tahanan listrik yang merupakan sebagian materi pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Kelistrikan mata pelajaran Penerapan Konsep Dasar Listrik dan Elektronika (PKDLE).
4. Aspek yang diteliti hanya pada pengukuran ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran Penerapan Konsep Dasar Listrik dan Elektronika (PKDLE) dilihat dari hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* dan kelas yang menggunakan media pembelajaran *Courselab*.
2. Meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran Penerapan Konsep Dasar Listrik dan Elektronika (PKDLE) dengan menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite*.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa pada pembelajaran Penerapan Konsep Dasar Listrik dan Elektronika (PKDLE) dengan menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan diantaranya:

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif penggunaan media pembelajaran bagi guru dan siswa pada mata pelajaran penerapan konsep dasar listrik dan elektronika dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan mengetahui efektivitas penggunaannya.
2. Bagi guru, sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) siswa di SMK sekaligus memberikan keterampilan dan wawasan tersendiri tentang penggunaan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak.
3. Bagi siswa, penelitian diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami materi, meningkatkan minat belajar siswa, menghilangkan kejenuhan siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran terkait khususnya.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk memperluas wacana dalam menerapkan alternatif pembelajaran dengan media pembelajaran khususnya media perangkat lunak.

## 1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berperan sebagai pedoman penulisan agar dalam penulisan skripsi ini lebih terarah dalam rangka menuju tujuan akhir yang hendak dicapai. Struktur organisasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

## BAB I : Pendahuluan

Helmi Guntoro, 2014

*Perbandingan Implementasi Media Pembelajaran Ispring Suite Dengan Courselab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Penerapan Konsep Dasar Listrik Dan Elektronika Di SMK*

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

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

## **BAB II : Kajian Pustaka**

Bab ini berisi tentang dasar-dasar teori umum yang dipakai untuk mendukung penelitian, teori yang diambil dari literatur yang berkaitan dengan pembahasan masalah dan hipotesis penelitian.

## **BAB III : Metode Penelitian**

Bab ini berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian. Beberapa komponen diantaranya lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, uji instrumen penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data serta waktu penelitian.

## **BAB IV : Hasil dan Pembahasan**

Bab ini berisi tentang gambaran umum penelitian yang dilakukan, hasil uji coba instrumen penelitian, desain media pembelajaran, analisis dan pembahasan hasil penelitian.

## **BAB V : Kesimpulan dan Rekomendasi**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang diperoleh dan saran setelah dilakukannya penelitian.