

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya selalu seiring dengan perkembangan manusia. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Belajar dapat diartikan sebagai proses kegiatan yang membuat perubahan kognitif maupun motorik melalui interaksi. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku. Dari segi psikologi perbedaan individu ditimbulkan oleh berbagai macam aspek baik secara langsung atau tidak langsung yang timbul dari siswa. Adapun aspek-aspek tersebut, yaitu; kognitif (pengetahuan), afektif (kemampuan), dan psikomotor (keterampilan), tidak ketinggalan juga termasuk intelegensia, minat, bakat dan keadaan sosial ekonomi. Kemajuan teknologi membuat manusia secara sengaja atau tidak sengaja telah dan akan berinteraksi terhadap teknologi. Media elektronika sebagai akibat dari perkembangan teknologi, mendapat

tempat dan perhatian yang cukup besar bagi para peserta didik dan besar pengaruhnya terhadap perkembangan pendidikan.

Manfaat aktivitas dalam pembelajaran yang disebabkan oleh kemajuan ilmu dan teknologi adalah agar siswa dapat mencari sendiri dan langsung mengalami proses belajar. Belajar yang dimaksud berupa pembelajaran yang dilaksanakan secara realistis dan kongkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindari terjadinya verbalisme yang terus-menerus. Penyampaian materi ajar yang tidak bervariasi dapat menjadi penyebab tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan adanya variasi dalam pembelajaran diharapkan siswa dapat berbuat sendiri yang pada akhirnya akan mengembangkan seluruh aspek pribadi.

Berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung proses belajar, maka dibutuhkan suatu alat bantu atau media belajar sebagai sarana pendukung, selain transformasi belajar secara konvensional atau tatap muka (ceramah) di dalam kelas. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Alat bantu belajar termasuk salah satu unsur dinamis dalam belajar. Kedudukan alat bantu memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Penggunaan alat bantu, bahan belajar yang abstrak bisa dikongkritkan dan membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi menarik. Banyak alat bantu atau media belajar diciptakan untuk belajar mandiri saat ini, namun untuk mencari suatu pilihan atau solusi alat bantu yang benar-benar baik

agar proses belajar menjadi efektif, menarik dan interaktif serta menyenangkan merupakan suatu permasalahan yang perlu dicari solusinya. Alat bantu atau media untuk belajar mandiri pada era kemajuan teknologi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibutuhkan untuk menciptakan kualitas manusia yang tidak hanya bergantung melalui transfer ilmu secara verbal, baik yang dilakukan oleh sekolah maupun perguruan tinggi ataupun lembaga pendidikan nonformal pada saat ini.

Alat bantu atau media pembelajaran dibuat dan dapat digunakan sesuai dengan subyek dan urgensi dari mata diklat. Subyek mata diklat yang cenderung bersifat hafalan atau teoritis dalam pentransferannya mungkin cukup hanya dengan memakai buku panduan. Lain halnya dengan pembelajaran yang cenderung ke arah aplikatif atau praktek yang membutuhkan informasi tambahan. Dalam pelajaran praktek, dalam memvisualkan suatu bahan ajar terkadang mengalami hambatan yang disebabkan oleh keterbatasan pengajar, peralatan, alat, bahan, biaya dan sebagainya di mana proses penyampaian informasi atau transfer ilmu tidak cukup hanya dengan penyampaian secara verbal (ceramah).

Kaitannya dengan pengajar, terkadang pengajar sebagai penyampai informasi kepada siswa kurang bisa menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif. Berdasarkan hasil observasi pada saat peneliti melakukan Program Latihan Profesi (PLP) di SMK Negeri 12 Bandung yang kurang lebih berlangsung selama satu semester, ternyata tingkat penguasaan siswa dalam melaksanakan praktikum dengan

benar di SMKN 12 Bandung masih dikategorikan rendah. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang. Selama praktikum dilaksanakan, siswa cenderung lebih ribut dan tidak memperhatikan intruksi dari guru. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap pelajaran. Hal ini disebabkan karena pembelajaran didominasi dengan metode ceramah yang berpusat pada guru. Guru lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sebagai pemberi pengetahuan bagi siswa, komunikasi yang terjadi yaitu komunikasi satu arah, dimana gurulah yang aktif memberikan materi pelajaran kepada siswa, sementara siswa cenderung tidak memperhatikan guru. Setelah melakukan sedikit perbincangan bersama beberapa siswa, didapat beberapa alasan mengapa siswa tidak memperhatikan guru ketika belajar. Salah satunya yaitu, siswa merasa bosan dan membutuhkan suasana belajar yang lebih efektif dan menarik.

Media Pembelajaran Interaktif dapat mengurangi suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan menyenangkan. Selain itu, kegunaan lain dari penggunaan alat bantu pembelajaran yang beragam akan dapat menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap siswa.

Manfaat Media Pembelajaran Interaktif ini diharapkan akan memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif dan efisien. Selain itu dengan Media Pembelajaran Interaktif ini, diharapkan dapat mengurangi kejenuhan siswa karena

selama ini proses pembelajaran yang dilakukan oleh kebanyakan sekolah adalah metode tatap muka (ceramah).

Bertolak dari latar belakang tersebut diatas dapat dirumuskan dalam bentuk penulisan skripsi dengan judul “Penggunaan Jobsheet Interaktif dalam Praktikum Menganalisis Rangkaian Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 12 Bandung”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan, yaitu :

1. Praktikum MRLE dengan media konvensional yang lebih cenderung membosankan dan kurang interaktif dan komunikatif dalam mentransfer pengetahuan akibatnya menurunnya respon peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Tingkat penguasaan siswa dalam melaksanakan praktikum dengan benar masih rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Permasalahan yang akan dikaji dalam skripsi ini adalah:

1. Jobsheet Interaktif yang akan digunakan hanya untuk standar kompetensi Menganalisis Rangkaian Listrik dan Elektronika dengan kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen Aktif dengan sub kompetensi Mengidentifikasi Dioda.

2. Produk media yang dikembangkan adalah dalam bentuk jobsheet interaktif berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan jobsheet praktikum dari sekolah.

1.4 Perumusan Masalah

Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tanggapan siswa terhadap jobsheet interaktif pada praktikum MRLE?
2. Bagaimana tingkat penguasaan siswa dalam melaksanakan praktikum MRLE setelah menggunakan media pembelajaran berupa jobsheet interaktif?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui tanggapan siswa terhadap jobsheet interaktif pada praktikum MRLE.
2. Mengetahui tingkat penguasaan siswa dalam melaksanakan praktikum setelah menggunakan media pembelajaran jobsheet interaktif.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis
 - a) Dapat mempermudah pemahaman mengenai praktikum MRLE, bagi siswa.

- b) Mampu memvisualisasikan hal-hal yang masih abstrak dalam praktikum MRLE.
- c) Sebagai pelengkap media pembelajaran praktikum MRLE.
- d) Menjadi perangkat bantu dan alternatif dalam penyampain materi praktikum MRLE.
- e) Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif guna meminimalisasi kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran konvensional di kelas yang mengakibatkan motivasi belajar mahasiswa menjadi berkurang untuk memahami materi yang diberikan guru.

2. Manfaat Teoritis

- a) Membangkitkan minat mahasiswa pendidikan untuk melanjutkan penelitian tentang pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran.
- b) Sebagai ajakan untuk terus mengembangkan media pembelajaran alternatif yang mudah, singkat, menyenangkan dan murah.
- c) Diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan akhirnya pembelajaran akan menjadi lebih berkualitas dibandingkan pembelajaran secara konvensional.

1.7 Penjelasan Istilah

1. Penggunaan, menurut KBBI adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu; pemakaian.
2. Jobsheet yang disebut pula lembaran kerja adalah suatu media pendidikan yang dicetak membantu instruktur dalam pengajaran keterampilan, terutama di dalam laboratorium (*work shop*), yang berisi pengarahan dan gambar-gambar tentang bagaimana cara untuk membuat atau menyelesaikan sesuatu *job* atau pekerjaan. Jobsheet juga dapat diartikan sebagai pemandu atau pegangan praktikan dalam mempelajari dan menguasai salah satu kompetensi yang diajarkan oleh pendidik.
3. Jobsheet interaktif dalam penelitian ini adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi praktikum dengan pengendalian komputer kepada siswa yang bisa melihat gambar, video dan mendengar suara (audio), tetapi tidak memberikan respon yang aktif dari media tersebut. Disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.
4. Praktikum adalah bagian dari pengajaran yang bertujuan agar siswa mendapat kesempatan untuk menguji dan melaksanakan dalam keadaan nyata apa yg diperoleh dalam teori; pelajaran praktik.
5. Menganalisis Rangkaian Listrik dan Elektronika adalah salah satu standar kompetensi di SMK N 12 Bandung untuk kelas X.

Dari pemaparan penjelasan istilah yang tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa, makna dari judul penelitian ini adalah pemakaian lembar kerja berupa multimedia interaktif yang dapat memberikan respon aktif pada siswa dalam praktikum MRLE di SMK Negeri 12 Bandung.

1.8 Metodologi Penelitian

Dalam melaksanakan suatu penelitian, seorang peneliti harus menentukan metode apa yang akan dipakai karena menyangkut langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mengarahkan dan sebagai pedoman dalam kegiatan penelitian. Pemilihan dan penentuan metode yang dipergunakan dalam suatu penelitian sangat berguna bagi peneliti karena dengan pemilihan dan penentuan metode penelitian yang tepat dapat membantu dalam mencapai tujuan penelitian.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode ini merupakan metode yang digunakan untuk pemecahan masalah yang terjadi masa sekarang melalui langkah-langkah pengumpulan, penyusunan, penjelasan dan penganalisaan data. Melalui pendekatan metode ini, penulis bermaksud mengungkapkan penggunaan jobsheet interaktif dalam praktikum MRLE dihubungkan dengan tingkat penguasaan siswa kelas X dalam melaksanakan praktikum untuk program keahlian Elektronika Pesawat Udara (EPU) di SMK Negeri 12 Bandung.

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini mengemukakan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penjelasan istilah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN TEORITIS DAN HIPOTESIS

Berisi tentang dasar-dasar teori umum yang dipakai pada pembahasan dan analisis masalah. Teori diambil dari literatur yang berkaitan dengan pembahasan masalah serta asumsi dan hipotesis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini mengemukakan tentang metode penelitian, variabel penelitian, paradigma penelitian, data dan sumber data penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, pengujian instrumen penelitian, teknik analisis data, dan pengujian hipotesis.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini mengemukakan pembahasan hasil-hasil yang diperoleh dalam penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan penelitian dan saran yang bersifat konstruktif bagi institusi yang bersangkutan.