

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran adalah alat atau seperangkat alat yang digunakan untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan oleh guru kepada anak didik demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Pada era globalisasi sekarang ini banyak sekali media pembelajaran yang digunakan di dalam proses pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Seorang pendidik atau guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran bagi siswa-siswanya di sekolah. Untuk mencapai keberhasilan suatu proses pembelajaran interaksi atau komunikasi antara pendidik dengan siswa harus terjalin dengan baik, sehingga maksud dan tujuan yang ingin disampaikan oleh guru dapat diterima oleh siswa. Selain melalui interaksi atau komunikasi antara guru dengan siswa ada beberapa faktor lain yang menunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran. Faktor-faktor itu meliputi cara mengajar dari guru itu sendiri, kurikulum, sarana dan prasarana, metode, teknik, media serta situasi dan kondisi lingkungan belajar yang baik dan sehat.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini telah banyak dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, dari mulai rumah tangga, usaha, layanan publik, pemerintahan, hingga pendidikan. Salah satu teknologi yang paling banyak digunakan sekarang ini adalah teknologi komputer. Teknologi komputer

dianggap sebagai kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari bahkan dalam penyelenggaraan pendidikan. Teknologi ini dianggap alternatif yang paling baik disebabkan oleh kelebihan dan keunggulan dari teknologi ini yang memungkinkan penggunaannya dapat bekerja secara cepat dan akurat. Contoh nyata dari pemanfaatan perkembangan teknologi ini adalah dengan lahirnya internet (*interconnection network*), yaitu salah satu bentuk jaringan tanpa kabel yang dapat menghubungkan antara pengguna yang satu dengan pengguna komputer yang lain dengan jangkauan yang sangat luas. Dengan adanya jaringan ini memungkinkan komunikasi antar penggunaannya dan berbagi kebutuhan (*sharing*) informasi, serta pembuatan media pembelajaran yang memanfaatkan program-program pada teknologi komputer ini. Salah satunya adalah media pembelajaran melalui *website*.

World Wide Web (WWW) atau lebih dikenal dengan web atau *website* merupakan salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. Web pada awalnya adalah ruang informasi dalam internet, dengan menggunakan teknologi hypertexts, pemakai dituntun untuk menemukan informasi dengan mengikuti link yang disediakan dalam dokumen web yang ditampilkan dalam browser web. Web memudahkan pengguna komputer untuk berinteraksi dengan pelaku internet lainnya dan menelusuri (informasi) di internet. Selain itu web telah diadopsi oleh perusahaan sebagai sebagian dari strategi teknologi informasinya karena beberapa alasan yaitu :

- a) Akses informasi dan setup server lebih mudah
- b) Informasi mudah didistribusikan, serta

- c) Bebas platform; informasi dapat disajikan oleh browser web pada system operasi mana saja karena adanya standar dokumen berbagai tipe data dapat disajikan.

Dari kenyataan dan pandangan yang telah dikemukakan diatas, maka permasalahan yang timbul adalah bagaimana upaya guru untuk memperbaiki/meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh seorang guru yaitu memilih suatu metode pembelajaran yang paling tepat dan media yang mendukungnya.

Sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di SMK Negeri 1 Lebong Tengah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata diklat produktif adalah 70. Siswa yang dikatakan lulus pada mata diklat keterampilan komputer dan pengelolaan informasi (KKPI) jika nilai KKM \geq 70 dan maksimal nilainya 100. Namun pada kenyataannya di lapangan, untuk mata pelajaran KKPI tidak semua siswa dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dapat dilihat dari hasil ujian tengah semester (UTS) ketika peneliti melaksanakan PLP di SMK Negeri Lebong Tengah.

Tabel 1.1 Nilai UTS Mata Diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Kelas XI Teknik Ilmu Komputer di SMKN 1 Lebong Tengah

No	Nilai	Keterangan	Frekuensi	Prosentase (%)
1	90-100	Lulus amat baik	0	0
2	80-89	Lulus baik	6	15
3	70-79	Lulus cukup	9	23
4	0<70	Belum lulus	24	62
Jumlah			39	100

(Sumber Hasil pada pelaksanaan PLP tahun 2010)

Dengan melihat data nilai UTS pada tabel 1.1, data tersebut memberikan gambaran bahwa siswa yang belum lulus sebesar 62%. Lebih dari setengah jumlah siswa yang ada di kelas itu sendiri. Banyak gejala-gejala yang menjadi penyebab siswa tidak lulus dalam pembelajaran suatu mata diklat, gejala-gejala tersebut adalah :

1. Kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran yang mengakibatkan siswa menjadi pasif dan kurang berinteraksi pada saat pembelajaran berlangsung.
2. Kurangnya perhatian siswa terhadap materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru dikarenakan siswa jenuh terhadap metode pembelajaran yang diberikan dan siswa lebih memilih mengobrol dengan teman sebangkunya dibandingkan memperhatikan penjelasan dari guru.
3. Metode yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran oleh guru masih bersifat *teacher center* (pembelajaran yang berpusat pada guru) yaitu dengan menggunakan metode ceramah. Guru masih menekankan perannya sebagai penyampai materi pembelajaran dan semua tindakan selama proses pembelajaran masih ditentukan oleh guru. Sehingga siswa tidak bisa mengembangkan potensi dan kemampuannya.
4. Kurang maksimalnya pemanfaatan prasarana untuk pembelajaran khususnya media pembelajaran yang digunakan untuk kelangsungan proses belajar mengajar yang digunakan oleh guru. Karena guru hanya terpaku pada papan tulis saja sebagai medianya.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti berusaha ingin mengungkapkan sampai sejauh mana pembelajaran *learning cycle* dengan media *website* dalam kegiatan belajar mengajar disekolah, dalam judul : “Penerapan Model Pembelajaran *Learning Cycle* dengan Media *Website* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMKN 1 Lebong Tengah Provinsi Bengkulu”.

Supaya permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan tidak melebar kemana-mana serta lebih terarah, maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, adalah :

1. Materi yang diteliti adalah mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) dengan standar kompetensi mengoperasikan *web browser*.
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *learning cycle* dengan media *website*.
3. Pengukuran aspek kognitif, afektif, psikomotorik, dan *n-gain* untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang menjadi topik permasalahan utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah motivasi siswa dan tingkat perubahan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran *learning cycle* dengan menggunakan media *website* pada mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi?

2. Bagaimanakah tingkat perubahan aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi pada saat diterapkan model pembelajaran *learning cycle* dengan media *website*?

C. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat perubahan motivasi dan hasil belajar siswa setelah mengikuti model pembelajaran *learning cycle* dengan media *website* pada mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi.
2. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat perubahan aktivitas guru dalam proses kegiatan belajar mengajar saat diterapkan model pembelajaran *learning cycle* dengan media *website*.

D. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian tindakan kelas ini yang diharapkan dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat langsung bagi sekolah, bagi guru dan siswa. Manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Manfaat Langsung Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat langsung bagi sekolah yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran KKPI

2. Manfaat Bagi Guru

Guru dapat memperoleh pengalaman dalam melakukan penelitian tindakan kelas dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran

3. Manfaat Bagi Siswa

Siswa dapat memperoleh pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

E. Penjelasan Istilah

1. Penerapan adalah suatu proses untuk menumbuhkan atau menerapkan sesuatu.
2. Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dirancang atau dikembangkan dengan menggunakan pola pembelajaran tertentu.
3. Metode Pembelajaran *learning cycle* adalah suatu pendekatan pembelajaran mengikuti pola tertentu yang terdiri dari tiga tahap yang mengalami perubahan yaitu: (1) fase eksplorasi; (2) fase pengenalan konsep; (3) fase aplikasi konsep.
4. Model pembelajaran *learning cycle* ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*). Pengetahuan awal siswa dilihat dengan menekankan partisipasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Kemudian mengenalkan mereka pada konsep materi pembelajaran dan mengaplikasikan konsep tersebut.
5. Hasil Belajar adalah nilai yang diperoleh setelah melalui tes evaluasi setelah proses belajar mengajar selesai dan dinyatakan dengan symbol angka.
6. Mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi adalah salah satu mata pelajaran produktif siswa kelas XI SMKN 1 Lebong Tengah

yang membahas mengenai dasar-dasar komputer dan pengelolaan suatu informasi.

7. Motivasi adalah segala daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.
8. Penelitian adalah aktivitas mencermati suatu objek tertentu melalui metodologi ilmiah dengan mengumpulkan data-data dan dianalisis untuk menyelesaikan suatu masalah.
9. Tindakan adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang berbentuk siklus kegiatan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan suatu masalah dalam proses belajar mengajar.
10. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.
11. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai suatu bentuk penelaahan yang bersifat reflektif dengan melakukan praktik-praktik pembelajaran di kelas lebih profesional.
12. Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan selanjutnya, maka berikut rencana penulis untuk membuat kerangka penulisan penelitian yang akan diuraikan berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan istilah, dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan tentang pembelajaran, hasil belajar, serta model Pembelajaran *Learning Cycle*.

BAB III METODE PENELITIAN

Membahas mengenai metode dan teknik pengumpulan data, penyusunan instrumen penelitian, prosedur pengumpulan data, dan pengolahan data.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Berisi pembahasan analisis data hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Membahas tentang kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang diberikan.