

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan salah satu lembaga formal penyelenggara proses pendidikan. Bagi setiap individu baik bagi kepentingan pribadi maupun dalam kedudukannya sebagai warga Negara, Pendidikan sangat penting dan mendasar. Pencapaian tujuan pendidikan tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami siswa. Guru menerapkan berbagai model-model pembelajaran pada proses belajar, tetapi model pembelajaran prioritas utamanya sedangkan terhadap media pengajaran kurang mendapatkan perhatian. Peningkatkan kualitas pendidikan melalui penggunaan media pengajaran.

“Peningkatan kualitas pendidikan dengan melalui penggunaan Media Pengajaran dalam proses belajar mengajar, dimana penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang otomatis meningkatkan pula kualitas hasil belajar siswa” menurut Nana S. Dan Ahmad Rivai (2005:v). Penelitian perlu dilakukan pada kompetensi Audio Video Bidang keahlian Teknologi dan Rekayasa diimplementasikan di Sekolah Menengah Kejuruan untuk mengetahui secara faktual pengaruh penggunaan media pengajaran tepat terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa pada Bidang Studi Keahlian Teknologi dan Rekayasa, dengan Standar Kompetensi Memahami Prinsip Pembuatan Master diperlihatkan Tabel 1.1.

Tabel 1.1

**Nilai Siswa Kelas XI Audio Video Semester Genap Tahun Ajaran 2009/2010
Standar Kompetensi Memahami Prinsip Pembuatan Master
Program Keahlian Teknik Elektronika Kompetensi Keahlian Audio Video**

| No | Nilai | Keterangan | Frekuensi | Persentase (%) |
|-----------|--------------|-------------------|------------------|-----------------------|
| 1 | 9,00-10,00 | Amat baik | 2 | 5,71% |
| 2 | 8,00-8,99 | Baik | 10 | 28,57% |
| 3 | 7,00-7,99 | Cukup | 12 | 34,29% |
| 4 | <7,00 | Gagal | 11 | 31,43% |
| Jumlah | | | 35 | 100% |

(Sumber : Dokumen Guru Program Keahlian Teknik Elektronika)

Permasalahannya bagaimana upaya guru memperbaiki/ meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Solusi dapat dilakukan dengan penggunaan media pengajaran tepat dan sesuai.

Berdasarkan paparan latar belakang perlunya melakukan penelitian berbentuk eksperimen dengan membandingkan pembelajaran menggunakan media pengajaran satu dengan lainnya. Berikut kajian penelitian:

“PERBANDINGAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA PROYEKTOR LCD DENGAN PEMBELAJARAN KONVENSIONAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA BIDANG STUDI DAN REKAYASA KEAHLIAN TEKNOLOGI PROGRAM STUDI KEAHLIAN TEKNIK ELEKTRONIKA KOMPETENSI KEAHLIAN AUDIO VIDEO DI SMKN 4 BANDUNG”

B. Perumusan Masalah

Perumuskan masalah terlebih dahulu diteliti secara jelas agar maksud dan tujuan penelitian dapat dicapai lebih terarah dan mudah untuk menentukan media mana yang akan digunakan pada pemecahan masalah. Pendapat tersebut mengacu pendapat Suharsimi Arikunto (2002:22) : “Agar penelitian dapat dilaksanakan sebaik-baiknya, maka peneliti harus merumuskan masalahnya sehingga jelas dari mana harus mulai, kemana harus pergi dan dengan apa”.

Rumusan masalah sesuai latar belakang penelitian : Apakah terdapat perbedaan penguasaan (prestasi belajar) antara siswa yang belajar ketika guru menggunakan proyektor LCD sebagai media pengajaran dibandingkan dengan pembelajaran konvensional?.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar dalam pembahasannya tepat menuju sasaran dan tidak menyimpang. Pertimbangan faktor efektifitas, efisiensi, sarana dan prasarana pendukung, maka masalah penelitian akan dibatasi dengan pembatasan sebagai berikut :

1. Bahwa kajian akan diteliti dengan dibatasi hanya bidang keahlian Teknologi dan Rekayasa Program studi keahlian Teknik Elektronika kompetensi Audio Video standar kompetensi Memahami Prinsip Pembuatan Master untuk siswa SMK kelas XI semester ganjil.
2. Model Pembelajaran menggunakan model Konvensional.

3. Media Pengajaran kelas Eksperimen menggunakan Proyektor LCD sebagai bahan penelitian dan komputer dan papan tulis sebagai media pembanding konvensional.
4. Aspek kognitif yang digunakan C1,C2,C3 dan C4
5. Siswa kelas XI SMKN 4 Bandung sebagai Objek Penelitian, dipilih satu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

D. Tujuan Penelitian

Mengetahui hasil pembelajaran dengan menggunakan media pengajaran Proyektor LCD dan pembelajaran konvensional pada program studi keahlian teknik elektronika berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar siswa jurusan Teknik Elektronika di SMKN 4 Bandung merupakan tujuan utama penelitian.

Tujuan khusus dari penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui hasil belajar siswa dengan Pembelajaran menggunakan media Proyektor LCD.
2. Mengetahui hasil belajar dengan Pembelajaran Konvensional atau media konvensional.
3. Mengetahui perbandingan hasil belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan Media Pengajaran Proyektor LCD dan hasil belajar siswa dengan Pembelajaran Konvensional.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Bagi guru, penelitian diharapkan menjadi bahan pertimbangan dalam memilih media pengajaran sebagai upaya meningkatkan keaktifan belajar.
2. Bagi sekolah, penggunaan media tepat dan sesuai dapat diterapkan di sekolah, kepala sekolah sebagai pemegang kebijakan dapat merekomendasikan kepada guru menggunakan media pengajaran proyektor LCD saat pembelajaran terutama pada Audio Video yang memerlukan gaya belajar visual.

F. Asumsi

Asumsi merupakan suatu titik tolak pemikiran agar tidak terjadi keraguan dalam penelitian, seperti dikemukakan oleh Winarno Surakhmad (Nana S. Dan Ahmad Rivai ,2002:58), mengemukakan bahwa :

‘Anggapan dasar atau postulat adalah asumsi yang menjadi tumpuan segala pandangan dan kegiatan pada masalah-masalah yang dihadapi. Postulat ini menjadi titik pangkal, titik mana yang tidak lagi menjadi karagu-raguan.’.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka anggapan dasar penelitian sebagai berikut :

1. Model pembelajaran merupakan salah satu faktor utama membantu proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan tetapi penggunaan media pengajaran akan lebih membantu dalam peningkatan prestasi belajar karena akan membantu siswa menyesuaikan gaya belajarnya.
2. Kemampuan awal siswa pada masing-masing kelas sama.
3. Setiap siswa memiliki potensi sama untuk mencapai prestasi belajar optimal.

4. Guru telah memahami penggunaan media pengajaran.
5. Media Pembelajaran Proyektor LCD dapat membantu proses belajar terutama gaya belajar siswa berupa Visual sebagai gerbang masuk ilmu pengetahuan.
6. Media Pembelajaran Proyektor LCD dapat membuat siswa memahami materi menggunakan gaya pembelajaran visual

G. Hipotesis Penelitian

Beberapa hipotesis penelitian disusun sebagai jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian.

Suharsimi Arikunto (2002:64), mengemukakan bahwa "Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul".

Berikut hipotesis penelitian:

1. Hipotesis nol (H_0). Tidak ada perbedaan berarti antara penerapan pembelajaran menggunakan media proyektor LCD dan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada program studi keahlian elektronika di SMKN 4 Bandung.
2. Hipotesis kerja (H_1). Ada perbedaan antara pembelajaran menggunakan media proyektor LCD dan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada program studi keahlian elektronika di SMKN 4 Bandung.

Formulasi pengujian Hipotesisya :

- Terima (H_0), tolak (H_1) jika tidak ada perbedaan maka hipotesis salah.
- Terima (H_1), tolak (H_0) jika ada perbedaan maka hipotesis benar.

H. Metode Penelitian

Pelaksanaan suatu penelitian, peneliti harus menentukan metode untuk mengarahkan dan sebagai pedoman dalam kegiatan penelitian. Penggunaan metode penelitian pada permasalahan media pengajaran menggunakan Metode eksperimen. Metode eksperimen bermaksud meneliti kemungkinan sebab akibat dengan menunjukkan salah satu kelompok atau lebih, kemudian dibandingkan hasil dari suatu kelompok kepada kelompok lain.

Terdapat dua buah variabel penelitian, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas atau variabel (X) pada penelitian merupakan pembelajaran menggunakan media Proyektor LCD dan pembelajaran konvensional, sedangkan prestasi belajar siswa program studi keahlian elektronika di SMKN 4 Bandung sebagai variabel terikat (Y).

I. Lokasi dan Populasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMKN 4 Bandung berlokasi di Jalan Kliningan nomor 6 Telp.(022) 7303736. Populasi pada penelitian 5 kelas XI dengan jumlah siswa 179 orang, yaitu XIA , XIB, XIC, XID dan XIE Program Keahlian Teknik Audio Video tahun ajaran 2011/2012 dimana dua kelas akan dipilih sebagai sampel penelitian.

J. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian menurut ketentuan buku pedoman karya ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2010, sebagai berikut :

1. Judul dan Pernyataan maksud penulisan karya ilmiah
2. Nama dan kedudukan Tim Pembimbing
3. Pernyataan tentang keaslian karya ilmiah
4. Kata Pengantar
5. Abstrak
6. Daftar isi
7. Daftar Tabel
8. Daftar Gambar
9. Daftar Lampiran
10. Bab I Pendahuluan
11. Bab II Konsep Media pengajaran Proyektor LCD, Konvensional, Prestasi belajar, Audio Video
12. Bab III Metode penelitian
13. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
14. Bab V Kesimpulan dan Implikasi
15. Bab VI Daftar Pustaka
16. Daftar Lampiran

Penjelasan lebih lanjut mengenai sistematika penulisan sebagai berikut :

1. Judul dan pernyataan maksud penulisan

Judul mencerminkan ruang lingkup penelitian dan maksud penulisan ditulis di bawah judul, isi kalimatnya memenuhi salah satu syarat menempuh ujian sidang S1.

2. Tim Pembimbing

Kedudukan pembimbing ditempatkan pada halaman khusus

3. Pernyataan Keaslian karya tulis

Pernyataan menegaskan karya tulis merupakan hasil karya sendiri dan bukan jiplakan sesudah lembar tim pembimbing.

4. Kata Pengantar

Kata pengantar berisikan uraian mengantarkan pembaca mengenai permasalahan penelitian atau juga mengemukakan ucapan terima kasih dan apresiasi kepada pihak pemberi bantuan dan disampaikan secara singkat.

5. Abstrak

Merupakan uraian singkat dan lengkap memuat judul, permasalahan, pendekatan terhadap masalah, landasan teori yang digunakan, hasil temuan dan rekomendasi, serta diketik satu spasi dan satu halaman.

6. Daftar Isi

Daftar isi merupakan penyajian sistematika secara rinci dari skripsi dan memudahkan bagi pembaca mencari apa yang akan mereka cari. Penulisannya berdasarkan buku pedoman karya ilmiah.

7. Daftar Tabel, Daftar Gambar, Daftar Lampiran

Menyajikan tabel, gambar maupun lampiran pendukung karya ilmiah sehingga tersaji secara benar-benar ilmiah.

8. BAB I PENDAHULUAN

Berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, anggapan dasar, hipotesis, metode penelitian, lokasi dan populasi penelitian, serta sistematika penulisan.

9. BAB II KONSEP MEDIA PENGAJARAN PROYEKTOR LCD, KONVENSIONAL, PRESTASI BELAJAR, AUDIO VIDEO

Berisikan uraian tentang teori-teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan dan penjelasan rinci tentang teori dalam penelitian.

10. BAB III METODE PENELITIAN

Berisikan tentang metode penelitian, variabel penelitian, langkah penelitian, data dan sumber data penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, kisi-kisi dan instrumen penelitian, serta teknik analisis data penelitian.

11. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisikan pembahasan dan analisis hasil penelitian.

12. BAB V KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berisikan tentang kesimpulan penelitian dan saran yang bersifat konstruktif bagi institusi bersangkutan

13. BAB VI DAFTAR PUSTAKA

Berisikan semua sumber tertulis atau tercetak.