

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan, kegiatan pendidikan di dalam lingkungan sekolah dengan kegiatan pendidikan di luar lingkungan sekolah dalam wujud penyediaan beragam pengalaman belajar untuk semua peserta didik yaitu proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi beriringan dengan globalisasi, sehingga interaksi dan penyampaian informasi dapat berlangsung dengan cepat. Pendidikan di Indonesia yang dipengaruhi perkembangan teknologi, yang mempermudah dalam proses belajar dan pembelajaran. Guru dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak monoton, membosankan dan dapat menarik minat peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar dan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru, juga bisa diterapkan sebagai sumber belajar pendukung yang dapat menunjang aktivitas belajar peserta didik di sekolah maupun di rumah.

Teknologi yang ada pada saat ini sangat bermanfaat bagi peserta didik. Peserta didik dapat mengakses materi - materi pembelajaran dari internet, belajar dengan CD interaktif, buku elektronik, video tutorial, dan media pembelajaran interaktif. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia sehingga, peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran, meningkatkan aktivitas belajar di sekolah maupun di rumah.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Menurut Hamalik (Arsyad, 2014: 15) “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.” Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat menarik minat, respon, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian peserta didik, agar peserta didik fokus selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran. di SMK Negeri 1 Sanggau khususnya pembelajaran KKPI (Keterampilan Komputer dan Pengelohan Informasi). Sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti selama proses praktik pengalaman lapangan di SMK Negeri 1 Sanggau yang dimulai 4 Agustus 2014 sampai

dengan 30 Januari 2015. Kenyataannya fasilitas laboratorium di sekolah tersebut memadai untuk proses pembelajaran KKPI (Keterampilan Komputer dan Pengelohan Informasi). Guru mata pelajaran bapak Amin Kusasi, S. Pd. Mat sudah sangat baik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah metode ceramah dan praktik. Peserta didik juga dapat mengikuti pelajaran dan mempraktikkan materi yang telah didemonstrasikan oleh guru mata pelajaran dengan baik.

Permasalahan yang terdapat di SMK Negeri 1 Sanggau adalah sumber belajar masih kurang lengkap. Media pembelajaran yang digunakan belum dapat menarik minat peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Sumber belajar untuk peserta didik sangatlah kurang. Sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif untuk mengulang kembali pelajaran yang telah diterimanya. Hal ini juga berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik yang masih kurang dari 60.

Tabel 1.1
Hasil belajar peserta didik kelas XII tahun ajaran 2014 / 2015
Pada materi membuat presentasi sederhana aplikasi pembuat presentasi
SMK Negeri 1 Sanggau

No	Nama Kelas	Nilai
1	XII Akuntansi 1	58,4
2	XII Akuntansi 2	56,3
3	XII Adm. Perkantoran 1	53,8
4	XII Adm. Perkantoran 2	50,6
5	XII Pemasaran 1	48,7
6	XII Pemasaran 2	47,1

Sumber: Guru Mata Pelajaran KKPI SMK Negeri 1 Sanggau

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya (Yusuf, 2010: 42) Penggunaan LKS Interaktif berbasis komputer dapat meningkatkan hasil

belajar siswa tentang diferensial pada sub pokok bahasan garis singgung, fungsi naik, fungsi turun, dan titik stasioner beserta jenis-jenisnya siswa kelas XI IPA Plus-02 tahun pelajaran 2008/2009 SMA Muhammadiyah 1 Palembang. Hal ini ditunjukkan pada akhir siklus I dengan sub pokok bahasan garis singgung, fungsi naik dan fungsi turun nilai rata-rata pada uji kompetensi 6,33 dengan ketuntasan kelas 73,73 %. Pada akhir siklus II dengan sub pokok bahasan titik stasioner dan jenis-jenisnya nilai rata – rata pada uji kompetensi adalah 6,90 dengan ketuntasan hasil belajar secara klasikal sebesar 76,67 %.

Berdasarkan penjelasan media pembelajaran LKS (Lembar kerja Siswa) interaktif berbasis komputer diharapkan, guru mata pelajaran KKPI (Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi) dapat lebih mudah dan baik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Peserta didik juga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang baik dan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang terimanya. Media pembelajaran ini juga dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar pendukung bagi peserta didik di rumah.

Berdasarkan latar belakang media pembelajaran yang kurang mendukung, hasil belajar peserta didik yang rendah dan fasilitas sarana laboratorium komputer yang memadai. Peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “Efektivitas Menggunakan Media Pembelajaran LKS Interaktif Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Mengoperasikan Aplikasi Pembuat Presentasi di Kelas XII SMK Negeri 1 Sanggau”.

B. Rumusan Masalah

Masalah umum dalam penelitian ini adalah “Apakah Terdapat Efektivitas Menggunakan Media Pembelajaran LKS Interaktif Bebas Komputer Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Mengoperasikan Aplikasi Pembuat Presentasi di Kelas XII SMK Negeri 1 Sanggau?”

Dari masalah umum di atas dapat dirumuskan sub masalah sebagai berikut

1. Bagaimana rata-rata hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran LKS (Lembar Kerja Siswa) interaktif berbasis komputer pada materi mengoperasikan aplikasi pembuat presentasi di kelas XII SMK Negeri 1 Sanggau?
2. Bagaimana rata-rata hasil belajar peserta didik setelah menggunakan metode ceramah pada materi mengoperasikan aplikasi pembuat presentasi di kelas XII SMK Negeri 1 Sanggau?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran LKS (Lembar Kerja Siswa) interaktif berbasis komputer dibandingkan metode ceramah pada materi mengoperasikan aplikasi pembuat presentasi di kelas XII SMK Negeri 1 Sanggau?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui secara objektif mengenai “Efektivitas Menggunakan Media Pembelajaran LKS (Lembar Kerja Siswa) Interaktif Bebas Komputer Terhadap Hasil

Belajar Peserta didik Pada Materi Mengoperasikan Aplikasi Pembuat Presentasi di Kelas XII SMK Negeri 1 Sanggau”.

Sedangkan tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendapatkan informasi mengenai.

1. Rata-rata hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran LKS (Lembar Kerja Siswa) interaktif berbasis komputer pada materi mengoperasikan aplikasi pembuat presentasi di kelas XII SMK Negeri 1 Sanggau
2. Rata-rata hasil belajar peserta didik setelah menggunakan metode ceramah pada materi mengoperasikan aplikasi pembuat presentasi di kelas XII SMK Negeri 1 Sanggau
3. Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran LKS (Lembar Kerja Siswa) interaktif berbasis komputer dibandingkan metode ceramah pada materi mengoperasikan aplikasi pembuat presentasi di kelas XII SMK Negeri 1 Sanggau

D. Manfaat Penelitian

Bagi pengembang ilmu pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan yang dapat dijadikan sebagai pedoman dalam kegiatan belajar mengajar tentang

Selain itu, diharapkan pula dapat mengandung manfaat praktis sebagai berikut:

1. Bagi Peserta didik

Pembelajaran mata pelajaran KKPI (Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi) menjadi lebih efektif dengan menggunakan media pembelajaran LKS (Lembar Kerja Siswa) interaktif berbasis komputer dan hasil belajar peserta didik lebih memuaskan.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman, wawasan, pengetahuan dan keterampilan serta mempermudah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran LKS (Lembar Kerja Siswa) interaktif berbasis komputer pada materi mengoperasikan aplikasi pembuat presentasi.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam bentuk sarana-sarana dalam meningkatkan kompetensi dan mengembangkan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar sesuai acuan kurikulum yang dibuat.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman peneliti tentang pelaksanaan pembelajaran didalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bacaan di perpustakaan IKIP-PGRI Pontianak untuk melaksanakan penelitian sejenis atau penelitian lanjutan.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup atau masalah yang akan diteliti perlu untuk ditetapkan, untuk memperjelas batas penelitian ini. Maka akan diuraikan mengenai ruang lingkup penelitian yang meliputi variabel dan definisi operasional sebagai berikut :

1. Variabel penelitian

Variabel penelitian dipergunakan agar pengumpulan data tidak menyimpang dari rumusan permasalahan. Menurut Sugiyono (2013: 61) “Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Menurut Fauzi (2009: 145), “Variabel penelitian adalah sesuatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan”. Dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut dari suatu obyek yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari, dan ditarik kesimpulannya

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Bebas

Variabel bebas menurut Sugiyono (2013: 61) merupakan “Variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat”. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran LKS (Lembar Kerja Siswa) Interaktif Berbasis Komputer. Aspek-aspek yang terdapat didalam media pembelajaran ini adalah teks dan gambar

b. Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2013: 61) “Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Dalam penelitian ini, variabel terikatnya adalah hasil belajar peserta didik di kelas XII SMK Negeri 1 Sanggau.

2. Definisi Operasional

Defenisi operasional ini memberikan informasi-informasi yang diperlukan untuuk mengukur variabel-variabel yang akan diteliti

a. Media pembelajaran LKS (Lembar Kerja Siswa) Interaktif Berbasis Komputer

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat mempermudah guru untuk menyampaikan dan peserta didik dalam menerima materi pemebelajaran media pembelajaran ini berisi teks dan gambar.

b. Hasil belajar

Hasil belajar adalah nilai yang dicapai peserta didik dalam bentuk skor setelah menerima tes hasil belajar pada akhir pembelajaran. Nilai ini yang dijadikan acuan bahwa peserta didik telah menguasai materi pembelajaran yang diterimanya

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono, (2013:96) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara terhadap rumusan masalah yang memerlukan data untuk menguji kebenaran dugaan tersebut. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Hipotesis Alternatif (H_a): Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran LKS (Lembar Kerja Siswa) interaktif berbasis komputer dibandingkan metode ceramah pada materi mengoperasikan aplikasi pembuat presentasi di kelas XII SMK Negeri 1 Sanggau.

Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran LKS (Lembar Kerja Siswa) interaktif berbasis komputer dibandingkan metode ceramah pada materi mengoperasikan aplikasi pembuat presentasi di kelas XII SMK Negeri 1 Sanggau