

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sekolah merupakan salah satu kegiatan untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia tahun 2003 Bab IV Hak dan Kewajiban Warga Negara Pasal 5 Alinea 1 disebutkan bahwa (Pemerintah, 2003). “Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu”. Pada sistem Pendidikan Nasional, Bab II pasal 3 menyebutkan bahwa, “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Sedangkan menurut PP No 19 tahun 2005 pasal 3 menyatakan bahwa: Standar nasional pendidikan mempunyai fungsi sebagai dasar dalam perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan pendidikan dalam mewujudkan suatu pendidikan yang bermutu dan pendidikan yang optimal maka dari itu diperlukan kebiasaan-kebiasaan siswa yang baik dalam proses belajar. Media pembelajaran adalah perantara proses belajar yang terjadi pada diri setiap orang dengan adanya interaksi antara seseorang dengan suatu lingkungan(Arsyad, 2013).

Sekolah menengah kejuruan merupakan suatu pendidikan menengah yang melahirkan lulusan yang berkompetensi dan siap bekerja. SMK Negeri 1 Blega merupakan sekolah menengah yang mempunyai 5 Program Keahlian yaitu Teknik Komputer dan Jaringan, Teknik dan Bisnis Sepeda Motor, Rekayasa Perangkat Lunak, Akuntansi dan Keuangan Lembaga, dan Tata Busana. Pada Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan hal yang harus dikuasai oleh siswa adalah pemahaman tentang jaringan. Hal ini dikarenakan semua peralatan elektronika sekarang bersistem digital dan dunia saat ini serba komputerisasi.

Proses pembelajaran di sekolah sangat diharapkan dapat meningkatkan suatu keterampilan yang dapat dikembangkan sehingga menjadi percontohan dari pembelajaran sejenis, bahan topik kajian dalam bidang studi dengan beberapa penyesuaian yang diperlukan. Pada dasarnya sekolah SMK mempunyai kemampuan yang lebih dalam mewujudkan atau memenuhi sebuah tujuan tersebut. Kemampuan dan keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa SMK sangatlah penting untuk memenuhi tuntutan pekerjaan sebagai sebuah penentu keberhasilan dalam proses belajar. Adapun kompetensi kependidikan yang harus dimiliki oleh seorang guru, yaitu kompetensi: pedagogik, professional, kepribadian dan sosial. Terutama dalam proses mengajar, seorang guru harus mempersiapkan terlebih dahulu dalam proses mengajar untuk memudahkan siswa memahami materi yang telah disampaikan oleh guru sehingga nanti siswa mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 26 oktober 2021 dengan kelas X TKJ sebanyak 44 siswa dan bapak Achmad Rizal Efendy, S.Kom di SMK Negeri 1 Blega Kecamatan blega untuk pembelajaran sistem komputer khususnya dalam

materi relasi logika dasar diperoleh kondisi siswa telah menggunakan suatu media pembelajaran ceramah, yang hanya sebatas menyampaikan dan menjelaskan menggunakan papan tulis sehingga siswa dalam proses belajar hanya sebatas mencatat tanpa disertai praktek mengenai materi relasi logika dasar. Maka sebab itu peran seseorang pendidik sangatlah diperlukan dimanapun seorang pendidik berada, seorang pendidik harus mampu mengajarkan pelajaran yang semenarik mungkin, sehingga seorang pendidik mampu membuat siswa yang diajarkan dapat cepat mengerti dan paham akan materi yang diajarkan. Seperti kenyataannya, minat belajar siswa pada mata pembelajaran relasi logika dasar masih rendah. Dari observasi yang dilakukan dengan wawancara seorang guru mata pembelajaran relasi logika dasar bahwasanya hasil belajar siswa kelas X TKJ masih rendah dikarenakan siswa masih beranggapan materi relasi logika dasar sulit untuk dipahami dan hasil pelajaran siswa dapat dilihat dari nilai tengah semester siswa kelas X TKJ-1 dengan nilai rata-rata 50 dan kelas X TKJ-2 dengan nilai rata-rata 52, sedangkan nilai KKM mata pembelajaran relasi logika dasar adalah 75. Di kelas X TKJ terdapat 44 siswa-siswi, namun beberapa siswa berhenti melanjutkan sekolah dan tersisa sebanyak 40 siswa-siswi.

Berdasarkan hasil observasi di atas, maka dalam proses belajar perlu adanya perubahan terutama dalam mata pembelajaran sistem komputer khususnya materi relasi logika dasar yang bersifat praktik. Dengan penggunaan media pembelajaran, tujuan pembelajaran yang direncanakan tercapai sehingga penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan karena dengan adanya media proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dalam Penggunaan media pembelajaran *logic simulator pro*

ini siswa akan cepat lebih paham dalam menerima proses belajar terutama materi relasi logika dasar. Media pembelajaran *logic simulator pro* merupakan suatu media yang mempunyai kemampuan dalam membangun sirkuit dan beberapa komponen lainnya didalam gerbang logika untuk mensimulasikan fungsi mereka. Melalui media pembelajaran ini, siswa akan lebih paham dalam pembelajaran materi relasi logika dasar karena siswa dapat melakukan praktik dalam bentuk nyata.

Berdasarkan uraian diatas penelitian ini ditujukan untuk menguji Perbandingan Penggunaan media pembelajaran *Logic Simulator Pro* dan media buku Lks terhadap Minat Belajar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Blega.

B. Rumusan Masalah

Apakah terdapat perbedaan antara penggunaan media pembelajaran *logic simulator pro* dan media buku Lks terhadap minat belajar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Blega?

C. Tujuan Penelitian

Mengetahui perbedaan antara penggunaan media pembelajaran *logic simulator pro* dan media buku Lks terhadap minat belajar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Blega.

D. Manfaat Penelitian

Memberikan informasi kepada guru di SMK Negeri 1 Blega dalam penggunaan media pembelajaran *Logic Simulator Pro* sebagai bahan masukan dan informasi kepada para guru dan siswa dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

E. Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini akan dibatasi dengan masalah penelitian supaya masalah yang diteliti oleh peneliti bertambah fokus dan terarah, selanjutnya permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada upaya

1. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah relasi logika dasar.
2. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Aplikasi *Logic Simulator Pro*.
3. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Blega.

F. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu media yang digunakan dalam proses belajar atau sebuah media untuk menerima suatu informasi dalam proses belajar sehingga hasil belajar pendidik lebih minat dalam proses belajar dan mengajar.

2. Gerbang Logika

Gerbang logika merupakan suatu rangkaian yang mempunyai fungsi memasukkan *input* data yang berupa 0 dan keluaran *output* data yang berupa 1. Maka gerbang logika ini hanya menerima lebih banyak masukan, namun hanya memiliki satu tempat keluaran.

3. Buku Lks

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, LKS merupakan kependekan dari “Lembar Kegiatan Siswa” yang mempunyai arti bagian pokok dari model yang berisi tujuan umum topik-topik yang akan dibahas.

4. Minat Belajar

Menurut (Umi, 2022) Minat adalah pengaruh terbesar terhadap motivasi belajar siswa, karena apabila materi yang dipelajari di sekolah tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan mempelajari dengan baik materi yang akan dipelajarinya, karena tidak ada daya tarik bagi siswa untuk mempelajari materi tersebut. Minat juga bisa diartikan sebagai kesukaan. Adanya rasa suka terhadap pelajaran, siswa akan lebih giat dalam pembelajaran.