

MINI PROPOSAL TUGAS AKHIR

Program Studi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Universitas Sebelas Maret Surakarta

Identitas Mahasiswa

Nama Mahasiswa : Luluk Monitasari
NIM : K3516033
Nomor Handphone / WA : 085728310006
IPK Terakhir : 3.59
Jumlah SKS Kumulatif : 135

Deskripsi Rencana Tugas Akhir

Judul Rencana Tugas Akhir

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEOSCRIBE UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS DI SMK NEGERI 5 SURAKARTA

Jenis Penelitian Kualitatif Kuantitatif PTK Research and Development
 Lain-Lain (Sebutkan:)

Latar Belakang

Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa terlihat pada kualitas pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi bawaan pada manusia yang dapat berkembang guna mencapai kehidupan yang lebih baik masa sekarang dan masa mendatang. Fungsi dan tujuan pendidikan dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003, Bab II pasal 3 disebutkan sebagai berikut, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, makhluk mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab".

Berdasarkan uraian di atas, tujuan pendidikan secara umum adalah sebagai instrument untuk mengembangkan bakat, minat dan potensi yang dimiliki peserta didik secara integral, simultan, dan berkelanjutan agar peserta didik mampu menjadi manusia berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan. (Ahmadi, 2014: 49). Menurut Johanson (2004) dengan meningkatnya kualitas SDM maka suatu Negara siap menuju ke arah Negara yang berlandaskan ekonomi industri seperti di masa sekarang (Hanafi, 2014: 4).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenjang pendidikan yang mempunyai orientasi pendidikan dan pelatihan yang memberikan pengetahuan, keterampilan dan pembentukan sikap individu sesuai dengan kebutuhan masyarakat. SMK diharapkan dapat menyediakan lulusan yang berketerampilan tingkat tinggi dan mendorong pengembangan keterampilan kognitif peserta didik untuk memenuhi tuntutan dan permintaan bidang pekerjaan massa sekarang atau masa yang akan datang (Hanafi, 2014: 5).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki berbagai mata pelajaran kejuruan produktif. Mata pelajaran Perakitan Komputer merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk semua program keahlian yaitu Teknik Komputer Jaringan, Rekayasa Perangkat Lunak dan Multimedia. Perakitan komputer merupakan materi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk selanjutnya dapat dikembangkan pada tingkat yang berbeda yang tentu lebih kompleks. Sehingga, peserta didik diharapkan dapat memahami materi pelajaran perakitan komputer agar mudah dalam pelaksanaan praktikum maupun pembelajaran secara materi.

Pelaksanaan kegiatan mengajar oleh guru akan menentukan hasil kemajuan pada peserta didik. Salah satu hasil kemajuan biasanya berhubungan dengan keaktifan siswa yang terlihat melalui tingkah laku. Keaktifan yang dimaksud ialah peserta didik dalam merespon pertanyaan, bertanya, maupun kemampuan pemecahan masalah. Hasil perubahan tingkah laku peserta didik melalui proses belajar akan secara keseluruhan mengubah sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya (Slameto,

2015: 4). Selama ini hasil kemajuan peserta didik pada mata pelajaran perakitan komputer masih sangat kurang akibatnya berdampak pada kualitas peserta didik yang belum memenuhi standard yang diharapkan guru.

Berdasarkan kenyataan di atas, maka diperlukan adanya penerapan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan. Relasi antara guru, peserta didik serta media yang digunakan dapat mempengaruhi pemahaman siswa dan keaktifan siswa dalam kelas (Slameto, 2015: 66).

Dengan adanya pengalaman serta observasi secara langsung pada Program Magang Kependidikan 3 di SMK pada proses pembelajaran di Program Keahlian Teknik Komputer Jaringan, masih ditemukannya kekurangan diantaranya penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal. Apabila dibandingkan dengan kenyataan perakitan dengan pembongkaran tidak sama dan tidak semua orang dapat melakukan pembongkaran perangkat.

Dari permasalahan yang telah diuraikan penulis berinisiatif untuk menggunakan media pembelajaran yang sekiranya dapat memaksimalkan proses pembelajaran agar siswa lebih dapat aktif, meningkatkan antusias serta rasa ingin tahu dalam mata pelajaran perakitan komputer. Media pembelajaran yang digunakan adalah *PC Building Simulator* karena peserta didik dapat melakukan prosedur bongkar pasang komponen komputer lebih terperinci dan sesuai spesifikasi yang ingin dipelajari.

Berdasarkan uraian diatas, maka akan dilakukan suatu penelitian kuantitatif dengan judul "EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN PERANGKAT LUNAK PC BUILDING SIMULATOR UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER".

Rumusan Masalah

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perbandingan peningkatan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dari aspek afektif pada penerapan media pembelajaran perangkat lunak *PC Building Simulator* terhadap penerapan media pembelajaran konvensional ?
2. Bagaimana perbedaan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran perangkat lunak *PC Building Simulator* terhadap media konvensional ?

Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang dikemukakan di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui peningkatan keaktifan peserta didik pada aspek afektif penerapan media pembelajaran perangkat lunak *PC Building Simulator* terhadap penerapan media pembelajaran konvensional
2. Mengetahui perbedaan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran perangkat lunak *PC Building Simulator* terhadap media konvensional