

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Prestasi belajar anak didik dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Menurut Slameto (2010: 54-72) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar banyak jenisnya. Salah satu faktor yang mempunyai pengaruh dalam pencapaian hasil belajar adalah media pembelajaran yang digunakan saat proses belajar mengajar. Menurut Jelarwin Dabutar (2007) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa “peranan media pembelajaran mempunyai pengaruh yang sangat signifikan terhadap prestasi peserta didik”. Media pembelajaran pada prinsipnya adalah sebuah proses komunikasi, yakni proses penyampaian pesan yang diciptakan melalui suatu kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan peserta didik. Pesan atau informasi yang disampaikan dapat berupa pengetahuan, keahlian, keterampilan, ide maupun pengalaman.

Perkembangan teknologi yang cukup pesat memberikan dampak pada perkembangan media pembelajaran. Aplikasi seperti media dalam bidang pendidikan melahirkan banyak terobosan baru dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Banyak sekolah dan lembaga pendidikan melakukan investasi untuk mengembangkan infrastruktur bagi penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan. Peluang-peluang itu pula dimanfaatkan oleh masyarakat pendidikan dengan mengembangkan berbagai media pembelajaran.

Sebagai seorang pendidik, profesionalisme seorang guru bukanlah pada kemampuan mengembangkan ilmu pengetahuan, tetapi pada kemampuannya untuk melaksanakan proses pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswanya. Salah satu upaya guru untuk mendukung proses pembelajaran yang menarik, yaitu dengan melakukan inovasi pembelajaran. Salah satu inovasi pembelajaran yang bisa dilakukan pendidik adalah pada media pembelajaran. Inovasi yang dilakukan pendidik harus berusaha agar materi pembelajaran yang disampaikan mampu diserap dan dimengerti dengan mudah oleh peserta didik. Perkembangan informasi dan teknologi, merupakan salah satu pendukung untuk mengembangkan inovasi pembelajaran khususnya pada media pembelajaran. Akan tetapi perkembangan informasi dan teknologi tersebut belum dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pemanfaatan informasi dan teknologi tersebut bisa diupayakan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang bisa membuat siswa dapat secara aktif melakukan proses pembelajaran, dimana peran siswa tidak hanya sebagai penerima, tetapi juga secara aktif mendapatkan pengalaman belajar bermakna.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pada kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Teknik Audio pada program keahlian Teknik Audio Video di SMK Negeri 3 Yogyakarta, siswa-siswa mengalami keterbatasan media dan efektifitas waktu praktikum yang masih kurang. Sehingga standar kompetensi pada mata pelajaran teknik audio perlu dioptimalkan proses pembelajarannya, agar para siswa memiliki pemahaman yang kuat dan mendasari pemahaman untuk standar kompetensi pada tingkat universitas atau dunia kerja.

Hal yang menarik perhatian peneliti ialah untuk standar kompetensi tersebut belum memiliki media pembelajaran dalam bentuk *trainer* dan modul pendukung praktikum untuk membantu pemahaman siswa. Teknik audio akan menjadi materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami, jika disajikan dengan suatu media yang praktis dan fleksibel, sehingga siswa dapat merangkai rangkaian dengan berbagai macam variasi sesuai dengan materi praktikum. Media tersebut perlu didukung sebuah modul pembelajaran. Media pembelajaran yang berupa objek mendukung prinsip *learning by doing* sedangkan modul praktikum mendukung prinsip *individualized learning*, dimana modul tersebut sebagai sumber belajar yang memungkinkan siswa untuk belajar mandiri pada pelaksanaan praktikum.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud untuk membuat sebuah media pembelajaran yang dapat membantu pembelajaran teknik audio, pada kompetensi dasar menjelaskan prinsip kerja filter aktif yang mampu memberikan gambaran, keterampilan dan pengetahuan, sehingga standar kompetensi tersebut terpenuhi. Media pembelajaran tersebut terdiri dari *board Audio Frequency Generator (AFG)*, *Low Pass Filter orde 1*, *High Pass Filter orde 1*, *Low Pass Filter orde 2*, *High Pass Filter orde 2* dan modul pendukung praktikum. Media pembelajaran ini diberi nama oleh peneliti sebagai Media Pembelajaran Filter Sinyal Audio.

Media yang dibuat tersebut belum diketahui tingkat kelayakannya, sehingga peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Media Pembelajaran Filter Sinyal Audio untuk Mata Pelajaran Teknik Audio” yang bertujuan untuk

mengetahui tingkat kelayakannya. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 3 Yogyakarta pada siswa Jurusan Teknik Audio Video. Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*).

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang dapat diuraikan dari latar belakang masalah di atas antara lain:

1. Adanya pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik
2. Perkembangan teknologi yang cukup pesat memberikan dampak pada perkembangan media pembelajaran
3. Seorang guru yang profesional harus mampu untuk melaksanakan proses pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswanya
4. Perkembangan informasi dan teknologi tersebut belum dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan
5. Belum adanya media pembelajaran dalam bentuk *trainer* Filter Sinyal Audio, serta modul pendukung praktikum mata pelajaran Teknik Audio pada program keahlian Teknik Audio Video di SMK Negeri 3 Yogyakarta
6. Belum diketahuinya tingkat kelayakan Media Pembelajaran Filter Sinyal Audio sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Teknik Audio

C. Batasan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada desain, unjuk kerja dan tingkat kelayakan Media Pembelajaran Filter Sinyal Audio berupa modul pendukung praktikum dan *trainer* yang terdiri dari *board Audio Frequency Generator (AFG)*, *Low Pass Filter orde 1*, *High Pass Filter orde 1*, *Low Pass*

Filter orde 2 dan *High Pass Filter orde 2*. Beberapa aspek untuk mengukur tingkat kelayakan Media Pembelajaran Filter Sinyal Audio, diantaranya dilihat dari aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas pembelajaran, kualitas teknis dan kemanfaatan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana desain Media Pembelajaran Filter Sinyal Audio sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran teknik audio pada Jurusan Teknik Audio Video di SMK Negeri 3 Yogyakarta ?
2. Bagaimana unjuk kerja Media Pembelajaran Filter Sinyal Audio sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran teknik audio pada Jurusan Teknik Audio Video di SMK Negeri 3 Yogyakarta ?
3. Bagaimana tingkat kelayakan Media Pembelajaran Filter Sinyal Audio sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran teknik audio pada Jurusan Teknik Audio Video di SMK Negeri 3 Yogyakarta ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan antara lain:

1. Memperoleh desain Media Pembelajaran Filter Sinyal Audio sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran teknik audio pada Jurusan Teknik Audio Video di SMK Negeri 3 Yogyakarta
2. Mengetahui unjuk kerja Media Pembelajaran Filter Sinyal Audio sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran teknik audio pada Jurusan Teknik Audio Video di SMK Negeri 3 Yogyakarta

3. Mengetahui tingkat kelayakan Media Pembelajaran Filter Sinyal Audio sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran teknik audio pada Jurusan Teknik Audio Video di SMK Negeri 3 Yogyakarta

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara:

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung teori dan memperkaya kajian tentang pembelajaran filter sinyal audio pada mata pelajaran teknik audio di jurusan Teknik Audio Video.

2. Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan arah dan pedoman dalam memilih media yang tepat bagi pengajaran teknik audio. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya.