

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media atau saluran tertentu ke penerima pesan. Komunikasi belajar seringkali tidak berlangsung secara efektif dan tidak efisien karena adanya faktor-faktor penghambat. Salah satu faktor penghambat komunikasi dalam proses belajar adalah metode atau media pembelajaran yang digunakan kurang efektif, sehingga intisari materi pelajaran tidak tersampaikan atau kurang dipahami oleh peserta diklat.

Peserta diklat sebagai penerima pesan merupakan faktor yang penting dalam pemilihan suatu media pembelajaran, karena sebagai pembawa pesan media tidak hanya digunakan oleh guru tetapi yang lebih penting lagi dapat pula digunakan oleh peserta diklat, dengan demikian peserta diklat berperan aktif berinteraksi dengan media pembelajaran pada proses pembelajaran. Sadiman (2003: 6) mengemukakan, bahwa “Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta diklat sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.

Guru sebagai tenaga pendidik berkewajiban untuk mencari dan mengembangkan inovasi dalam dunia pendidikan khususnya dalam bidang pengajaran, perkembangan teknologi yang saat ini melaju dengan pesat banyak memberikan ide-ide, metode dan inovasi baru dalam bidang pengajaran. Pesatnya

kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak memberikan dampak positif pada perkembangan media pembelajaran. Salah satu produk teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah komputer.

Azhar Arsyad (2003: 54) mengemukakan mengenai keuntungan media pembelajaran dengan bantuan komputer, bahwa:

Keuntungan komputer yang digunakan untuk tujuan-tujuan pendidikan, diantaranya:

- Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran.
- Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi.
- Komputer dapat berinteraksi dengan siswa secara perorangan.
- Kemampuan merekam aktivitas siswa selama menggunakan suatu program pengajaran memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perseorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dapat dipantau.

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dinilai efektif karena komputer bersifat fleksibel, kemampuan menampilkan pesan dalam berbagai bentuk berupa audio, video dan terutama element interaktif (multimedia interaktif). Dengan multimedia interaktif peserta diklat difasilitasi untuk belajar mandiri, dan diharapkan dapat meningkatkan minat peserta diklat untuk menerima atau menyerap pesan yang disampaikan, sehingga dengan adanya minat yang tinggi dari peserta diklat peranan guru dalam proses belajar mengajar menjadi lebih bersifat sebagai fasilitator.

Terkait dengan hal tersebut, secara garis besar komputer dimanfaatkan dalam dua macam penerapan yaitu dalam bentuk pembelajaran dengan bantuan komputer (*Computer Assisted Instruction-CAI*) dan pembelajaran berbasis komputer (*Computer Based Instruction-CBI*). Impelementasi CBI tersebut pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk

memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya. Sebagai multimedia interaktif yang diharapkan akan menjadi bagian dari suatu proses pembelajaran, pembelajaran interaktif berbasis komputer (CBI) harus mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara media komputer dan peserta diklat sebagaimana yang dipersyaratkan dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Bentuk pemanfaatan model-model multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat berupa *drill*, *tutorial*, *simulation* dan *games*. Media pembelajaran multimedia interaktif model simulasi menurut Yudi Wibisono (2005:13) “Multimedia interaktif model Simulasi adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengalaman yang lebih konkrit melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya dan berlangsung dalam suasana yang tanpa resiko”.

Mata diklat perakitan Bahan dasar adalah mata diklat produktif pada program keahlian teknik pendingin di SMKN 1 Cimahi, tuntutan kompetensi yang harus dikuasai peserta diklat berdasarkan kurikulum KTSP diantaranya adalah Penyambungan Pipa Refrijerasi, materi yang terdapat pada kompetensi ini meliputi: (1) pemilihan bahan dan ukuran pipa, (2) pemotongan pipa, (3) swaging dan flaring, (4) pengelasan pipa. Dari uraian materi peserta diklat dituntut untuk memiliki keterampilan psikomotor, yang dapat dicapai peserta diklat jika aspek kognitif atau pengetahuan teoritis suatu jenis keterampilan telah dikuasai dengan baik, kurangnya pengetahuan teoritis tentu saja akan berdampak pada hasil

keterampilan peserta diklat. Hal tersebut kurang mencerminkan prinsip yang tertuang dalam Garis-garis Besar Program Pendidikan dan Pelatihan (GBPP) Kurikulum SMK serta Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), salah satunya yaitu pembelajaran tuntas (*mastery learning*) dan pembelajaran berbasis kompetensi (*competency based curriculum*).

Berdasarkan Buku Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pembelajaran berbasis kompetensi (*competency based curriculum*) adalah suatu proses pembelajaran yang perencanaan, pelaksanaan, dan penilaiannya mengacu pada penguasaan kompetensi. Pembelajaran ini menekankan aktivitas belajar peserta bersifat perseorangan. Antara satu peserta dengan peserta lainnya tidak ada ketergantungan. Jadi peserta tidak diperlakukan secara klasikal. Hal tersebut sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran tuntas (*mastery learning*) yang memberikan kesempatan kepada peserta diklat untuk mencapai standar minimal dan sesuai dengan kemampuan belajarnya masing-masing (*individual learning*). Hal ini berarti dalam proses pembelajaran di kelas harus memperhatikan perbedaan kemampuan individual, supaya peserta diklat dapat mencapai tingkat penguasaan kompetensi minimal yang dipersyaratkan untuk dinyatakan menguasai. Pembelajaran ini memberi penekanan bahwa peserta hanya boleh pindah topik atau program, jika topik atau program yang sedang dipelajarinya telah dikuasai secara tuntas sampai standar minimal yang dipersyaratkan.

Berpegangan pada prinsip di atas dalam mengimplementasikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), tidak semua Sekolah Menengah Kejuruan

mampu menjabarkannya sesuai dengan kurikulum. Hal ini dialami oleh SMK Negeri 1 Cimahi khususnya pada Mata Pelajaran PBD yang merupakan salah satu program diklat produktif yang menekankan peserta diklat untuk menguasai pemahaman dan memiliki sikap serta kemampuan sesuai dengan prosedur dan aturan standar kompetensi yang diharapkan.

Kenyataannya, proses pembelajaran Mata Pelajaran PBD masih menekankan pada *teacher center* yang memberikan peluang kepada guru untuk berperan secara dominan, memberikan topik pembelajaran dengan materi yang sama kemudian menyuruh peserta diklat untuk mengerjakan soal latihan yang sama, dikerjakan dan dikumpulkan dalam waktu yang sama pula. Dengan kata lain, peserta diklat diperlakukan secara klasikal. Selain hal tersebut, terdapat indikasi bahwa sebagian besar peserta diklat merasa kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang abstrak pada materi pembelajaran Mata Pelajaran PBD. Hal ini terlihat dari nilai kompetensi Penyambungan Pipa Refrijerasi tahun ajaran 2006/2007 pada tabel berikut:

Tabel 1.1
Nilai Mata Diklat PBD Semester Ganjil Tahun Ajaran 2006/2007

Nilai	Kelas		Interval Nilai	Kualifikasi
	1 TP A	1 TP B		
≥ 7,55	6 (20%)	5 (16%)	9,00 – 10,00	A (lulus istimewa)
7,00 – 7,54	11 (37%)	11 (37%)	7,55 – 8,99	B (lulus amat baik)
< 6,99	13 (43%)	14 (46%)	7,00 – 7,54	C (lulus baik)
			< 6,99	D (belum lulus)
Jumlah	33	33		

(Sumber : Guru Mata Diklat PBD)

Parameter kualitas dalam satuan pendidikan adalah hasil belajar peserta diklat. Keberhasilan hasil belajar belajar yang diperoleh peserta diklat tersebut

sangat dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri peserta diklat sendiri, maupun dari luar. Ruseffendi (1991:9) mengemukakan bahwa

“Terdapat 10 faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar antara lain: (1) kecerdasan siswa, (2) kesiapan belajar siswa, (3) bakat yang dimiliki siswa, (4) kemauan belajar siswa, (5) minat siswa, (6) cara penyajian materi, (7) pribadi dan sikap guru, (8) suasana pengajaran, (9) kompetensi guru, dan (10) kondisi masyarakat luas” .

Uraian tersebut memperlihatkan bahwa penyajian materi merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan peserta diklat dalam belajar, faktor ini merupakan faktor yang dapat diupayakan sedemikian rupa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang sekaligus dapat menjadi penentu keberhasilan belajar peserta diklat. Penggunaan media video model simulasi diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat memberikan gambaran konkrit baik benda atau alat maupun proses pengerjaan suatu job tanpa ada resiko kecelakaan, sehingga pada saat peserta diklat praktik telah memiliki dasar teori yang dibutuhkan, dan akhirnya adanya peningkatan hasil belajar peserta diklat pada Mata Diklat Perakitan Bahan Dasar.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti pembelajaran dengan berbasis teknologi komputer pada Program Diklat Perakitan Bahan Dasar dengan judul penelitian **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO MODEL SIMULASI TERHADAP HASIL BELAJAR PADA KOMPETENSI DASAR PENYAMBUNGAN PIPA REFRIJERASI DI SMKN 1 CIMAHI”**

B. Identifikasi Masalah

Sebelum memulai penelitian ini, penulis perlu mengidentifikasi masalah terlebih dahulu faktor-faktor yang menjadi penyebab timbulnya masalah dalam penelitian ini. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar peserta diklat dengan menggunakan sistem pembelajaran klasikal pada Mata Pelajaran PBD belum memenuhi penguasaan kompetensi berdasarkan tuntutan kurikulum.
2. Pelaksanaan sistem pembelajaran klasikal yang dipakai kurang mencerminkan penerapan konsep *individual learning*, pembelajaran tuntas (*mastery learning*), dan pembelajaran berbasis kompetensi (*competency based curriculum*).
3. Belum adanya usaha yang maksimal, inovatif dan kreatif dari guru untuk mendesain proses pembelajaran sehingga peserta diklat mengalami kemajuan dalam penguasaan materi diklat; dan
4. Belum adanya media pembelajaran yang representative untuk terciptanya suasana belajar yang kondusif dan efisien untuk penyampaian materi kompetensi Dasar Penyambungan Pipa Refrijerasi.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah merupakan ruang lingkup masalah yang akan diteliti. Menurut Winarno Surachmad (1982:136) pentingnya pembatasan masalah dalam penelitian, yaitu:

“Pembatasan masalah diperlukan bukan saja untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah bagi penyelidik tetapi juga untuk menetapkan lebih dahulu segala sesuatu yang diperlukan untuk memecahkan tenaga, kecekatan, waktu, ongkos dan lain-lain yang timbul dari rencana tertentu”.

Agar penulisan lebih terarah maka lingkup masalah perlu dibatasi. Adapun hal-hal yang dianalisis pada penulisan penelitian ini adalah:

1. Pelaksanaan sistem pembelajaran yang mencerminkan penerapan konsep *individual learning*, pembelajaran tuntas (*mastery learning*), dan pembelajaran berbasis kompetensi (*competency based curriculum*).
2. Hasil belajar peserta diklat tingkat I Jurusan Teknik Mesin Pendingin dan Tata udara pada Kompetensi dasar penyambungan pipa refrijerasi.
3. Penggunaan media video model simulasi dalam pembelajaran Mata Pelajaran PBD terbatas pada Kompetensi dasar penyambungan pipa refrijerasi.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan gambaran secara umum tentang ruang lingkup penelitian variabel. Ali (1989; 36) mengemukakan bahwa “rumusan masalah pada hakekatnya adalah generalisasi deskripsi rumusan masalah, pembatasan dimensi dan analisis variabel yang tercakup di dalamnya”.

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut : “Seberapa besar pengaruh penggunaan media video model simulasi terhadap hasil belajar pada pembelajaran kompetensi dasar penyambungan pipa refrijerasi”

E. Tujuan Penelitian

Agar penelitian ini mencapai hasil yang optimal, terlebih dahulu perlu dirumuskan tujuan penelitian. Untuk maksud tersebut, penulis merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Memperoleh gambaran yang nyata mengenai pengaruh penggunaan media video model simulasi terhadap hasil belajar kompetensi dasar penyambungan pipa refrijerasi pada aspek kognitif dengan pembelajaran menggunakan media video model simulasi.
2. Memperoleh gambaran yang nyata mengenai perbedaan pengaruh hasil belajar pada kompetensi dasar penyambungan pipa refrijerasi pada aspek kognitif antara pembelajaran menggunakan media video model simulasi dengan menggunakan pembelajaran klasikal.

F. Manfaat Penelitian

Apabila tujuan penelitian yang digunakan di atas dapat tercapai, maka penelitian ini dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Menambah pengetahuan dan pengalaman belajar bagi peserta diklat dalam pembelajaran kompetensi dasar penyambungan pipa refrijerasi.
2. Masukan bagi guru yang bersangkutan dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta diklat pada kompetensi dasar penyambungan pipa refrijerasi.
3. Masukan bagi pihak sekolah agar perangkat sekolah dapat lebih baik lagi dalam mengimplementasikan KTSP

G. Penjelasan Istilah

Agar tidak terjadi salah pengertian terhadap judul penelitian dan untuk mendapatkan pengertian dan maksud yang sama antara pembaca dan penulis, maka perlu dibuatkan penjelasan istilah. Kerangka acuan di dalam masalah yang diteliti pada dasarnya dapat dilihat atau tercermin dari definisi-definisi yang ditetapkan dan digunakan.

Istilah-istilah yang perlu dijelaskan dari judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah 'semua alat atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari sumber' (Latuheru, 1988: 14).
2. *video* pembelajaran adalah rekaman peragaan atau demonstrasi suatu proses, prosedur penggunaan, dan langkah-langkah pemotongan pipa, flaring, swaging dan brazing dalam bentuk *compact disc* (CD) dengan format .mpeg
3. Hasil belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai keberhasilan yang dicapai peserta diklat berupa kemampuan hasil belajar yang berbentuk angka setelah mengikuti proses belajar di kelas.
4. Kompetensi Penyambungan Pipa Refrijerasi adalah salah satu Kompetensi yang terdapat pada mata Diklat Perakitan Bahan Dasar program keahlian Teknik Pendingin dan Tata Udara Tingkat I menurut Kurikulum KTSP.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berperan sebagai pedoman penulis agar dalam penulisannya lebih terarah dan sistematis. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, Bab ini mengemukakan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, Bab ini mengemukakan tentang landasan teori yang mendukung terhadap penelitian, anggapan dasar, dan hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian, Bab ini membahas tentang metode penelitian, variabel dan paradigma penelitian, data dan sumber data penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, pengujian instrumen penelitian, tahapan penelitian, dan teknis analisis data.

Bab IV Pembahasan, Bab ini berisi uraian mengenai pengolahan data secara statistik dari deskripsi data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran, Bab ini mengemukakan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian