

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

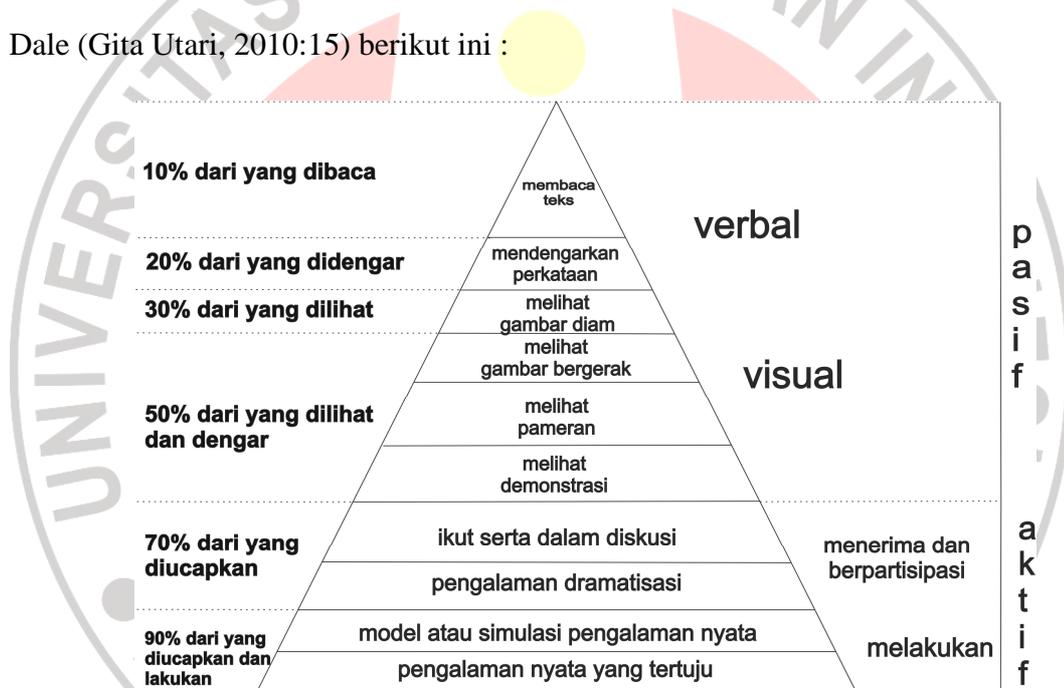
Salah satu komponen yang berperan dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan adalah proses belajar mengajar, dimana proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang berkaitan secara langsung dengan proses dan produk di lapangan. Salah satu faktor utama yang mempengaruhi siswa dalam proses belajar mengajar yaitu model pembelajaran yang digunakan guru. Umumnya guru mengajar dengan model pembelajaran konvensional yang membuat siswa menjadi pasif dalam proses belajar (*teacher centered*).

Yoni Alamsyah (2010:2-3) mengatakan “Proses pembelajaran yang dilakukan oleh kebanyakan guru masih cenderung monoton dan proses belajar mengajar lebih banyak didominasi oleh guru. Siswa pada umumnya hanya menerima informasi yang diberikan oleh guru dalam melakukan apa yang diperintahkan oleh guru. Siswa lebih banyak mendengar, menulis, dan mempraktekkan apa yang diinformasikan oleh guru serta mengerjakan soal latihan. Akibatnya proses belajar mengajar dirasakan siswa cukup membosankan, tidak menarik, dan membuat siswa tidak termotivasi untuk belajar lebih lanjut sehingga berdampak pada kurangnya siswa dalam memahami konsep-konsep bahan ajar yang harus dikuasai.”

Untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa guru harus dapat memilih model pembelajaran yang cocok untuk lebih mengaktifkan siswa.

Menurut Slameto (2010:2) “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.” Pengalaman disini dapat berupa pengalaman secara langsung maupun secara tidak langsung. Pengalaman langsung dapat memberikan efektifitas ingatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan pengalaman secara tidak langsung.

Seperti tergambar pada kerucut pengalaman (cone of experience) Edgar Dale (Gita Utari, 2010:15) berikut ini :



**Gambar 1.1.** Dale's Cone of Experience (E. Dale, Audiovisual Methods in Teaching, 1969 [<http://www.public-health.uiowa.edu>])

Hal ini menggambarkan bahwa semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin banyaklah pengalaman yang didapatkan. Tetapi sebaliknya jika semakin abstrak siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin sedikit pula pengalaman yang didapatkan.

Namun pada kenyataanya, pengalaman secara langsung cukup sulit didapatkan dalam proses pembelajaran, itu disebabkan karena kebanyakan guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional yang menggunakan media pembelajaran seperti papan tulis, OHP, dll sehingga kurang dapat menciptakan pengalaman secara langsung bagi siswa.

Yoni Alamsyah (2010:3-4) mengatakan bahwa “Media bantu mengajar yang sering digunakan oleh guru agar siswa dapat lebih memahami dan mengerti materi dan bahan yang diajarkan, media ini dapat berupa papan tulis, OHP, gambar dan alat-alat bantu mengajar lainnya. Namun hasil yang dicapai oleh siswa dirasakan masih kurang optimal, untuk itu diperlukan suatu media alternatif yang dapat mengantarkan siswa pada pemahaman konsep yang lebih jelas sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan sesuai waktu dan tujuan yang hendak dicapai.”

Pada penelitian Yoni Alamsyah juga diketahui bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran visual (kelas eksperimen) lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar yang menggunakan model konvensional (kelas kontrol. Yoni Alamsyah (2010:68) “Berdasarkan peningkatan kemampuan yang telah dicapai oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen memenuhi standar kelulusan, sedangkan kelas kontrol tidak memenuhi standar kelulusan”

Berdasarkan paparan diatas maka model pembelajaran berbasis multimedia interaktif menempati posisi yang cukup strategis dalam rangka mewujudkan

proses belajar secara optimal. Proses belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal pula. Hasil belajar yang optimal juga merupakan salah satu cerminan hasil pendidikan yang berkualitas.

Pembelajaran ini membantu siswa untuk lebih mengerti dan memahami materi yang diajarkan. Pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat membantu siswa dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian perbandingan penerapan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi mengoperasikan software spreadsheet di SMKN 1 sindang indramayu.

## **1.2 Perumusan masalah**

Dalam sebuah penelitian, terlebih dahulu harus dirumuskan masalah yang akan diteliti. Hal ini dimaksudkan agar penelitian lebih terarah sehingga akan mempermudah peneliti untuk menentukan metode yang akan digunakan dalam penelitian tersebut. Sebagaimana menurut pendapat Suharsimi Arikunto (2006:24) yang menyatakan bahwa: “ Agar peneltian dapat dilaksanakan sebaik-baiknya, maka peneliti harus merumuskan masalahnya sehingga jelas dari mana harus mulai, kemana harus pergi dan dengan apa”.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diberikan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan siswa yang diberikan model konvensional terhadap hasil belajar siswa pada mata Diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi untuk Kompetensi Mengoperasikan software spreadsheet?”

Rumusan masalah tersebut dijabarkan dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- a. Bagaimana hasil belajar siswa yang menerima pengajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata Diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi pada Kompetensi Mengoperasikan Software Spreadsheet?
- b. Bagaimana hasil belajar siswa yang menerima pengajaran dengan menggunakan pembelajaran model konvensional pada mata Diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi pada Kompetensi Mengoperasikan Software Spreadsheet?
- c. Bagaimana perbandingan antara penerapan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi mengoperasikan software spreadsheet?

### **1.3 Pembatasan masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah maka masalah dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

- a. Objek yang diteliti adalah siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Sindang Indramayu tahun ajaran 2010/2011
- b. Pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan pembelajaran metode konvensional.
- c. Kompetensi yang digunakan adalah mengoperasikan software spreadsheet.
- d. Hasil belajar yang diukur yaitu pada aspek kognitif yang berupa pengetahuan, pemahaman dan aplikasi.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Agar penelitian mencapai hasil yang optimal, maka peneliti perlu merumuskan terlebih dahulu tujuan dari penelitian tersebut. Sebagaimana menurut pendapat Suharsimi Arikunto (2006:58) yang menyatakan bahwa: “Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai.”

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar siswa pada mata Diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi yang belajarnya dengan menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
2. Untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar siswa pada mata Diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi yang belajarnya dengan menggunakan pembelajaran model konvensional.

3. Untuk memperoleh gambaran apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diberikan pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan pembelajaran metode konvensional terhadap pemahaman siswa pada mata Diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dengan mengacu pada tujuan yang telah ditetapkan diatas, maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif model pembelajaran untuk diterapkan di SMK.
2. Bagi guru, model pembelajaran media ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki kualitas dan kemampuan.
3. Bagi peserta didik, penggunaan model media pembelajaran ini diharapkan akan meningkatkan potensi atau kemampuan dalam mengidentifikasi dan mengoperasikan komputer personal.
4. Bagi ahli pendidikan, penelitian ini dapat dikembangkan lagi sehingga dapat diterapkan pada konsep dan bidang pengetahuan yang berbeda.

### **1.6 Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah-istilah yang digunakan dalam pokok permasalahan dan memperjelas arah penelitian maka perlu dikemukakan definisi operasional sebagai berikut :

- a. **Perbandingan** adalah membandingkan sesuatu dengan sesuatu yang lain sehingga dapat dilihat persamaan ataupun perbedaannya. Dalam penelitian ini, penulis membandingkan prestasi belajar pada diklat KKPI yang menggunakan metode konvensional dan metode pembelajaran berdasarkan masalah.
- b. **Model Pembelajaran Konvensional** adalah “suatu pendekatan yang bertolak dari pandangan bahwa tingkah laku kelas dan penyebaran pengetahuan dikontrol dan ditentukan oleh pengajar atau guru. Siswa dianggap sebagai kertas putih yang akan diberi pengetahuan oleh guru. Hakekat mengajar yaitu menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa.” Anita Lie (Ismail Darmawan, 2008:18)
- c. **Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif** adalah suatu pendekatan yang efektif dalam membantu siswa agar lebih mengerti dan memahami materi yang diajarkan. Pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat membantu siswa dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Hal ini mengacu kepada kerucut pengalaman (*cone of experience*) dari Edgar Dale

## 1.7 Asumsi dan Hipotesis

Asumsi atau anggapan dasar adalah suatu titik tolak pemikiran agar tidak terjadi keragu-raguan dalam penelitian yang akan dilakukan. Seperti yang

dikemukakan oleh Winarno Surakhmad (Suharsimi Arikunto, 2006:65) bahwa: “anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik”

Berdasarkan pernyataan tersebut maka dalam penelitian ini yang menjadi asumsi adalah :

1. Model pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang dapat membantu proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
2. Setiap siswa memiliki potensi untuk mencapai hasil belajar yang optimal.
3. Nilai tes awal dan tes akhir merupakan gambaran dari tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan atau dipresentasikan

Setelah peneliti menentukan asumsi/anggapan dasar, maka langkah berikutnya adalah merumuskan hipotesis.

Suharsimi Arikunto (2006:71), mengemukakan bahwa “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.”

Adapun hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

- Hipotesis nol ( $H_0$ ), yaitu tidak terdapat perbedaan yang berarti antara penerapan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan model pembelajaran Konvensional.
- Hipotesis kerja ( $H_1$ ), yaitu terdapat perbedaan yang berarti antara penerapan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan model pembelajaran Konvensional.

## **1.8 Metodologi Penelitian**

### **1. Desain Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen yaitu dengan cara memberikan perlakuan terhadap subjek penelitian berupa penggunaan model pembelajaran yang berbeda. Pembelajaran berbasis multimedia interaktif kepada kelompok eksperimen sedangkan pembelajaran konvensional diberikan kepada kelompok kontrol.

Pada penelitian ini ada dua buah variabel yang digunakan, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas atau variabel (X) pada penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis multimedia interaktif dan model pembelajaran konvensional. Sedangkan variabel terikat atau variabel (Y) pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mengoperasikan software spreadsheet di SMKN 1 Sindang Indramayu.

### **2. Sampel dan Subjek Penelitian**

Sampel dalam penelitian ini adalah dua kelas dimana pada masing-masing kelas terdapat 30 siswa, dan subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Sindang Indramayu.

## **1.9 Lokasi dan Sampel Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan Di SMK Negeri 1 Sindang tepatnya di Jl. Mayor Dasuki No. 3B Sindang Indramayu. Adapun alasan pengambilan lokasi disini dikarenakan oleh faktor-faktor sebagai berikut :

- (1) Kualitas atau prestasi sekolahnya cukup baik
- (2) Fasilitas peralatannya cukup lengkap

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 sebanyak 2 kelas. Sampel adalah bagian dari populasi yang diteliti. Mengenai sampel, menurut Sugiyono (2010 :62), “Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu”. Sampel yang diambil pada penelitian ini yaitu sebanyak 2 kelas, dengan masing-masing kelas sebanyak 30 orang, maka jumlah keseluruhan sampel yaitu 60 orang.

#### **1.10 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam sebuah penelitian berperan sebagai pedoman penulis agar penulisannya lebih terarah dan sistematis dalam rangka menuju tujuan akhir yang hendak dicapai. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, asumsi dan hipotesis, metodologi penelitian, lokasi dan populasi penelitian, serta sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN TEORITIS DAN HIPOTESIS**

Dalam bab ini mengemukakan tentang landasan teoritis yang mendukung dan relevan dengan permasalahan penelitian ini.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini mengemukakan tentang metode penelitian, variabel penelitian, paradigma penelitian, data dan sumber data penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, kisi-kisi dan instrumen penelitian, serta teknik analisis data penelitian.

#### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini mengemukakan pembahasan hasil-hasil yang diperoleh dalam penelitian.

#### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan penelitian dan saran.

