

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan terutama ditentukan oleh proses pembelajaran yang dialami siswa. Siswa yang belajar akan mengalami perubahan baik dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, nilai dan sikap. Menurut UU SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003 tentang dasar, fungsi dan tujuan pendidikan nasional, khususnya pasal 3 disebutkan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan undang-undang sistem pendidikan nasional di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa sudah semestinya pembangunan sektor pendidikan menjadi prioritas utama untuk dilakukan oleh pemerintah. Salah satu upaya pemerintah untuk menjawab tantangan tersebut adalah dengan mendirikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK merupakan lembaga pendidikan formal yang mendidik dan menyiapkan tenaga ahli tingkat pemula dan terampil, harus tanggap terhadap setiap

perubahan yang erat kaitannya dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

SMKN 12 Bandung merupakan salah satu SMK yang menyelenggarakan pendidikan dalam bidang studi keahlian teknologi dan rekayasa. Program yang difokuskannya adalah program studi keahlian teknologi pesawat udara. Didirikannya SMKN 12 Bandung ini harapannya mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan siap bekerja di dunia industri. Ini menunjukkan bahwa pendidikan sangat berperan besar terhadap kualitas sumber daya manusia. Untuk mendukung terhadap pembentukan kualitas sumber daya manusia, SMKN 12 Bandung sebagai lembaga/institusi pendidikan memiliki lima kompetensi keahlian, salah satunya adalah Pemesinan Pesawat Udara (PPU).

Kompetensi keahlian pemesinan pesawat udara SMKN 12 Bandung untuk mata pelajaran produktif terdiri dari dua kelompok mata pelajaran, yaitu mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan, dan kompetensi kejuruan. Salah satu mata pelajaran pada kelompok kompetensi kejuruan adalah mengukur menggunakan alat ukur. Berdasarkan silabus SMKN 12 Bandung, untuk mata pelajaran kompetensi kejuruan mengukur menggunakan alat ukur terdiri dari beberapa kompetensi dasar dan salah satunya adalah menggunakan alat ukur bersekala untuk dimensi atau variabel. Selain pemahaman yang harus dikuasai, siswa juga harus memiliki sikap dan kemampuan praktek dalam menggunakan alat ukur sesuai dengan prosedur dan standar kompetensi yang diharapkan.

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media atau saluran tertentu ke penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan dalam proses belajar mengajar adalah materi pelajaran yang ada dalam kurikulum. Guru dan buku merupakan sumber pesan, sedangkan yang menerima pesan tersebut adalah siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai saluran pesan yang akan menyampaikan pesan kepada penerima pesan dalam hal ini adalah siswa.

Komunikasi belajar sering kali tidak berlangsung dengan efektif dan tidak efisien karena adanya faktor penghambat. Salah satu faktor penghambat dalam proses belajar adalah pesan atau materi pelajaran yang sulit dipahami oleh penerima pesan, karena metode atau media yang digunakan kurang efektif. Dalam proses pembelajaran peran guru sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, seorang guru seharusnya sudah memiliki pengetahuan mengenai inovasi dalam pembelajaran. Inovasi tersebut dimaksudkan agar kegiatan belajar mengajar lebih baik dan lebih menarik, sehingga siswa lebih semangat untuk mengikuti pelajaran tersebut dan berdampak positif terhadap hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Negeri 12 Bandung, didapatkan bahwa kebanyakan pembelajaran produktif, masih menggunakan sistem pembelajaran klasik dengan metode ceramah dan

demonstrasi. Keterbatasan fasilitas praktikum dan penggunaan media yang kurang bervariasi mendukung kesulitan siswa dalam belajar. Siswa hanya mencatat materi pelajaran dan memperhatikan demonstrasi yang dilakukan oleh gurunya. Keterbatasan fasilitas praktikum pada mata pelajaran mengukur menggunakan alat ukur menjadi penyebab utama kesulitan siswa dalam proses belajar. Penyebab lainnya adalah siswa dijadikan objek pendidikan dan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*). Kondisi pembelajaran demikian menyebabkan siswa tidak aktif, dan tidak punya inisiatif, baik dalam mengerjakan tugas mandiri maupun dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut ini merupakan tabel prestasi belajar siswa berdasarkan dokumen nilai SMK Negeri 12 Bandung.

Tabel 1.1
 Nilai Mata Pelajaran Mengukur Menggunakan Alat Ukur Semester
 Ganjil Tahun Ajaran 2010/2011

Nilai	Kelas				
	X PPU I	X PPU II	X PPU III	X PPU IV	
≥ 73	22 (61,11%)	17 (45,94%)	20 (57,16%)	14 (38,89%)	73
< 73	14 (38,89%)	20 (54,06%)	15 (42,85%)	22 (61,11%)	71
Jumlah	36	37	35	36	144

Sumber: Dokumen Staf TU SMK Negeri 12 Bandung

Dari tabel di atas terlihat jelas bahwa siswa yang mendapat nilai di atas 73 masih rendah. Sedangkan seorangan siswa dinyatakan berhasil jika dalam pembelajaran di

entukan oleh kriteria ketuntasan minimal/KKM. Untuk standar kompetensi mengukur menggunakan alat ukur nilai KKMnya adalah 73 (dalam skala 0-100).

Untuk mengatasi masalah siswa yang disebabkan kurangnya fasilitas praktikum dan keterbatasan penggunaan media yang menjadi salah satu faktor rendahnya nilai siswa yang lulus KKM, sehingga diperlukan sarana yang dapat mengatasi masalah siswa tersebut di atas, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran Multimedia Interaktif.

Aspek multimedia yang dimiliki komputer dapat memberikan rangsangan atau stimulus dalam belajar. Perubahan suasana dalam proses KBM seperti pengadaan animasi gambar yang menarik dan mengarah pada mata pelajaran, serta gambar-gambar dan interaksi yang dibuat antarmuka manusia dan komputer dapat dijadikan alternatif untuk membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar.

Program komputer membimbing siswa untuk menguji ketangkasan dan kelancaran dalam menggunakan keterampilan, kemudian siswa merespond dengan cara memilih respon yang telah disediakan. Selanjutnya komputer akan menunjukkan apakah respons siswa itu benar atau salah.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk meneliti lebih jauh tentang pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar siswa dengan melakukan studi eksperimen pada siswa di SMK. Adapun judul penelitian yang penulis akan lakukan adalah: **“Pengaruh Penggunaan Multimedia**

Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Mengukur Menggunakan Alat Ukur”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah pokok pada penelitian ini adalah: **“Bagaimana Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Standar Kompetensi Mengukur Menggunakan Alat Ukur”**.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk membatasi ruang lingkup penelitian dan agar permasalahan yang diteliti tidak terlalu luas ruang lingkungannya, maka penulis membatasi permasalahan di dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran multimedia interaktif untuk kelas eksperimen dan media pembelajaran visual untuk kelas kontrol.
2. Hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar yang dicapai siswa pada standar kompetensi mengukur menggunakan alat ukur yang meliputi tiga ranah yaitu:
 - a. Pada ranah kognitif, dibatasi pada aspek aplikasi

- b. Pada ranah psikomotorik, dibatasi pada aspek mekanisme
 - c. Pada ranah afektif, dibatasi pada aspek merespon
3. Siswa yang akan menjadi objek penelitian adalah siswa kelas X Permesinan Pesawat Udara SMKNegeri 12Bandungtahun ajaran 2010/2011.
 4. Penggunaan multimedia interaktifdalam pembelajaran padastandarkompetensiterbatas padasubkompetensidasarmenggunakan alat ukur berskala untuk dimensi dan variabel (mikrometer sekrup)

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan multimedia interaktif model tutorialpada standar kompetensi mengukur menggunakanalatukur
2. Untuk mengetahuihasil belajar siswa pada kelas yang menggunakanmedia pembelajaran visual pada standar kompetensi mengukur menggunakan alat ukur
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif model tutorial terhadap hasil belajar pada kompetensi mengukur menggunakan alat ukur.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini ada beberapa manfaat yang ingin dicapai, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam menggunakan multimedia interaktif pada standar kompetensi menggunakan alatukursebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar pada standar kompetensi menggunakan alatukur
3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

F. Definisi Oprasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam menafsirkan beberapa istilah pada judul penelitian, maka perlu dibuat penjelasan istilah yang dapat memberi gambaran mengenai isi penelitian pendidikan ini. Adapun penjelasan istilah dalam judul ini adalah:

1. Multimedia interaktif (MMI) adalah salah satu program pembelajaran yang berbasis teknologi komputer. Model multimedia interaktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah model tutorial, yang menyajikan informasi materi pelajaran yang diikuti dengan pemberian soal latihan, tambahan informasi, *reinforcement*, dan umpan balik berdasarkan respon siswa.

2. Hasil belajar standar kompetensi mengukur menggunakan alat ukur adalah prestasi belajar yang dimiliki siswa pada ranah kognitif level aplikasi, ranah psikomotor level mekanisme dan ranah afektif level merespon yang dinyatakan dengan skor atau angka yang diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* pada standar kompetensi mengukur menggunakan alat ukur.

G. Sistematika Penulisan

Penyajian laporan penelitian ini akan diuraikan dalam sistematika penulisan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, mengemukakan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penjelasan istilah dalam judul, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan teoritis dan hipotesis, mengemukakan tentang landasan teoritis yang mendukung dan relevan dengan permasalahan penelitian ini.

Bab III Metodologi penelitian, mengemukakan metode 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, mengemukakan pembahasan hasil-hasil yang diperoleh dalam penelitian.

Bab V Kesimpulan dan saran, mengemukakan kesimpulan penelitian yang telah diperoleh selama pelaksanaan serta sejumlah saran yang sifatnya membangun bagi institusi yang bersangkutan.

