

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang**

Perkembangan teknologi dibidang pendidikan saat ini, menjadi faktor utama pendukung berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan, di antaranya dengan melengkapi sekolah-sekolah dengan berbagai sumber belajar, serta fasilitas di sekolah guna menunjang terciptanya kondisi belajar baik. Hal itu sejalan dengan Undang-Undang No. 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengisyaratkan agar setiap satuan pendidikan jalur sekolah menyediakan sarana belajar yang memadai sebagai pendukung pelaksanaan pendidikan.

Sejalan dengan undang-undang diatas, saat ini penggunaan media pendidikan di sekolah khususnya di SMK sudah merupakan suatu tuntutan yang mendesak. Hal ini disebabkan tingkat pengetahuan siswa terhadap teknologi yang semakin tinggi, bahan ajar dan sifat pembelajaran yang semakin kompleks, terdapat berbagai tujuan belajar yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan satu arah (tidak adanya timbal balik/interaktif didalam pembelajaran tersebut).

Beranjak dari permasalahan diatas, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 6 Bandung adalah salah satu SMK yang telah dapat memenuhi tuntutan dibidang peralatan/penyediaan media (fasilitas yang memadai) didalam pembelajaran di sekolah tersebut, sehingga diharapkan dapat menciptakan kondisi kelas yang baik

bagi seluruh siswanya, dan mampu menghasilkan sumber daya manusia berkualitas dan siap pakai di dunia industri, yang merupakan tujuan umum lulusan siswa-siswi SMK.

Tetapi jika dilihat dari kenyataan di lapangan terlihat kelemahan-kelemahan yang masih sering dijumpai khususnya pada proses belajar mengajar pada mata diklat praktikum, antara lain dibutuhkan waktu yang lebih lama, karena sebelum melakukan praktikum, guru terlebih dahulu memberikan teori di kelas mengenai konsep (materi) yang akan dipraktikkan, dan pelaksanaan praktikum pun dilaksanakan pada pertemuan berikutnya, kelemahan ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang dihasilkan oleh siswa dari kegiatan mengerjakan soal tes yang diberikan oleh guru.

Berikut ini dokumen hasil belajar siswa pada standar kompetensi menguasai peralatan ukur listrik dan elektronika pada tahun ajaran 2009/2010 di SMK 6 Bandung yaitu sebagai berikut, hampir sebagian siswa mampu mencapai kualifikasi lulus, tetapi dengan nilai yang kurang memuaskan, sebagian siswa telah mampu untuk lulus dalam mata pelajaran diatas, yaitu sebanyak 94,12% dan terlihat hanya 5,88 % siswa yang tidak lulus dalam ujian, sebagian besar nilai siswa berada pada rentang nilai 70-79 dan tidak adanya siswa yang mampu mendapatkan nilai lulus dengan nilai memuaskan yaitu 90-100. Dengan pemaparan tersebut peneliti masih merasa ada yang dapat dilakukan untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di SMK Negeri 6 Bandung tersebut.

Dari pemaparan diatas didapat pula kendala-kendala yang menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar yang didapat oleh siswa dan siswi tersebut yaitu

Standar Kompetensi Menguasai Peralatan Ukur Listrik dan Elektronika yang memiliki tingkat pemahaman yang lebih tinggi, kesulitan yang dialami siswa diantaranya:

1. Menguasai Peralatan Ukur Listrik Dan Elektronika dianggap pelajaran yang sulit oleh para siswa karena memerlukan pemahaman dan ketelitian dalam mengerjakannya.
2. Pemilihan media pembelajaran kurang sesuai karena hanya mengandalkan modul yang disediakan.
3. Siswa belum mengetahui bagaimana cara yang mudah untuk memahami pelajaran ini.
4. Kurangnya alat peraga, sehingga siswa kesulitan untuk mengikuti intruksi-intruksi yang diberikan oleh guru pengajar.

Untuk mengetahui apa yang menyebabkan hal itu dapat terjadi, dan mengapa sekolah-sekolah yang telah memiliki fasilitas-fasilitas pendukung pun belum mengimplementasikan media di dalam proses belajar mengajar, serta meminimalisasi kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran.

Atas dasar pemaparan diatas, untuk dapat mengetahui apakah media pendidikan efektif diterapkan dalam sebuah proses pembelajaran khususnya di SMK, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang pemanfaatan salah satu media pendidikan yang tertuang dalam judul: **“Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif sebagai Media Pendidikan Ditinjau dari**

## **Hasil Belajar Siswa pada Program Diklat Menguasai Peralatan Ukur Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 6 Bandung''.**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Menurut pendapat Suharsimi Arikunto (2002:22) bahwa: “Agar penelitian dapat dilaksanakan sebaik-baiknya, maka peneliti harus merumuskan masalahnya sehingga jelas dari mana harus mulai, kemana harus pergi dan dengan apa.” Maka dalam penelitian ini pun terlebih dahulu harus merumuskan masalah yang diteliti secara jelas agar maksud dan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian agar lebih terarah dan mudah dalam pemecahan masalah tersebut.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak penggunaan multimedia interaktif sebagai alat bantu pengajaran terhadap prestasi belajar pada mata diklat Menguasai Peralatan Ukur Listrik dan Elektronika dikelas X TITL SMKN 6 Bandung?
2. Apakah penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran standar kompetensi Menguasai Peralatan Ukur Listrik dan Elektronika (MPULE), dapat dikatakan efektif atau tidak jika dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media?

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas serta untuk menjaga agar permasalahan tidak meluas,

maka pada penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup permasalahan, sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan terhadap siswa program diklat Menguasai Peralatan Ukur Listrik dan Elektronika pada Jurusan Teknik Instalasi Listrik.
2. Obyek Penelitian yaitu kelas X TITL 2 dan X TITL 3 (Teknik Instalasi Tenaga Listrik) SMK Negeri 6 Bandung.
3. Keefektifan pada penelitian ini dilihat dari hasil pembelajaran menggunakan multimedia interaktif (software macromedia flash), yaitu penggunaannya sebagai media pendidikan pada mata diklat Menguasai Peralatan Ukur Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 6 Bandung kelas X TITL yang dapat dilihat dari hasil prestasi siswa antara nilai pre test dan post test.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penentuan tujuan merupakan hal yang penting, hal ini dapat menggambarkan dan meyakinkan didalam penelitian ini agar dalam usaha pencapaian sesuai dengan tujuan. Adapun tujuan dalam penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah diatas adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui dampak penggunaan multimedia interaktif sebagai alat bantu pengajaran terhadap prestasi belajar siswa pada mata diklat Menguasai Peralatan Ukur Listrik dan Elektronika dikelas X TITL di SMKN 6 Bandung.
2. Mengetahui apakah penggunaan multimedia interaktif efektif atau tidak jika diterapkan pada mata diklat Menguasai Peralatan Ukur Listrik dan Elektronika.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penggunaan media diatas ditinjau dari hasil belajar siswa pada Program Diklat Menguasai Peralatan Ukur Listrik dan Elektronika di SMKN 6 Bandung, diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis, sekolah dan bagi para pembaca pada umumnya.

Adapun manfaat atau kegunaan yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagi guru : sebagai bahan masukan untuk memperluas pengetahuan dan wawasan mengenai media pendidikan sehingga pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif menjadi salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat membantu mengefektifkan waktu dalam proses belajar mengajar pada mata diklat Menguasai Peralatan Ukur Listrik dan Elektronika dan berpengaruh terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman tentang konsep dasar alat ukur listrik.
2. Bagi siswa : penggunaan media tersebut dapat mempermudah dalam pemahaman siswa karena dengan menggunakan multimedia interaktif memberikan bentuk kongkrit dari bahan ajar yang disampaikan ke siswa, sehingga siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya.
3. Bagi sekolah : sebagai bahan kajian dalam menentukan penggunaan dan pemanfaatan teknologi modern dalam bidang pendidikan, sehingga sekolah dapat mengoptimalkan fasilitas sarana dan prasarana didalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan menjadi pendukung kemajuan sekolah.

4. Bagi peneliti : penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana aplikasi ilmu kependidikan yang diperoleh dalam perkuliahan, dan diharapkan menjadi dasar dan masukan dalam pengembangan penelitian selanjutnya.

## 1.6 Definisi Operasional

Guna menghindari penafsiran yang keliru dan salah pengertian dalam penelitian ini, maka diperlukan penjelasan istilah judul sebagai berikut:

1. Pengertian efektivitas dalam konteks penelitian ini adalah dapat tercapainya tujuan yang telah ditetapkan dengan hasil yang baik. Acuan keefektifan media pendidikan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu dapat dikatakan efektif diterapkan jika ada perbedaan hasil belajar yang signifikan dihitung dari analisis peningkatan gain yang dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media pada standar kompetensi menguasai peralatan ukur listrik dan elektronika. Sejalan dengan dengan pemaparan Arief S. Sadiman (2010 : 84) bahwa : “kriteria pemilihan media yang efektif diterapkan yaitu media yang dapat memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan yang diinginkan” dalam penelitian ini tujuan yaitu hasil prestasi belajar yang meningkat.
2. Dampak adalah pengaruh yang kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif) menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pada penelitian ini dampak penggunaan multimedia interaktif dilihat dari hasil belajar siswa yaitu meliputi aspek kognitif (pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan penilaian).

3. Pengetian multimedia interaktif pembelajaran pada penelitian ini sejalan dengan pemaparan yang dipaparkan oleh Niken Ariani (2010 : 25) “Media pembelajaran adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi, serta dilengkapi dengan alat pengontrolan yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya”.
4. Alat Ukur yaitu sebuah alat yang digunakan untuk menentukan nilai atau kebesaran dari suatu kuantitas atau variabel.
5. Standar Kompetensi Menggunakan Alat Ukur adalah salah satu Mata pelajaran produktif yang terdapat pada program keahlian pemanfaatan tenaga listrik di SMKN 6 Bandung.

### **1.7 Hipotesis**

$H_0$  : tidak ada perbedaan hasil prestasi belajar siswa antara kelas yang menggunakan multimedia interaktif dengan kelas tanpa menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran Menguasai Peralatan Ukur Listrik dan Elektronika.

$H_1$  : Hasil prestasi belajar siswa dengan menggunakan multimedia interaktif lebih tinggi (signifikan) dibandingkan dengan hasil prestasi belajar siswa tanpa menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran Menguasai Peralatan Ukur Listrik dan Elektronika.

## 1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan dalam bab ini mengemukakan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, defenisi operasional, hipotesis, serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teoritis dalam bab ini mengemukakan tentang landasan teoritis yang mendukung dan relevan dengan permasalahan penelitian ini dan anggapan dasar.

BAB III Metodologi Penelitian, pada 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, pada bab ini mengemukakan pembahasan hasil-hasil yang diperoleh dalam penelitian.

BAB V Kesimpulan Dan Saran, pada bab ini berisi tentang kesimpulan penelitian dan saran yang bersifat konstruktif bagi institusi yang bersangkutan.