

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Proses pendidikan merupakan suatu proses pembinaan, pengayoman, pengajaran dan pembentukan karakter manusia baik secara fisik dan mental untuk mencapai suatu tujuan dari pendidikan itu sendiri. Tujuan dari suatu pendidikan yang berkaitan dengan perilaku siswa meliputi tiga ranah yaitu kognitif, psikomotor dan afektif. Ketiga ranah tersebut dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting karena merupakan suatu implikasi dari keberhasilan suatu pendidikan.

Upaya lembaga pendidikan dalam rangka pembaharuan untuk mengikuti perubahan-perubahan dalam bidang pendidikan, salah satunya adalah dengan selalu berupaya memperbaharui kurikulum pembelajaran. Kurikulum yang berlaku saat ini, menuntut partisipasi aktif dari berbagai pihak khususnya guru senantiasa mengikuti perubahan dalam dunia pendidikan dan kemajuan bidang teknologi yang bisa diimplementasikan di lapangan secara tepat. Sejalan dengan apa yang telah dikemukakan sebelumnya, guru sebagai tenaga pendidik harus dapat mencari dan mengembangkan inovasi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang saat ini melaju dengan pesat banyak memberikan ide-ide, metode dan inovasi baru dalam bidang pembelajaran. Pesatnya kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak memberikan dampak positif pada perkembangan media pembelajaran, salah satunya produk

teknologi yang dapat kita rasakan manfaatnya adalah komputer. Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap motivasi dan hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media di dalamnya. Saat ini teknologi komputer tidak hanya digunakan sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata, tetapi juga sebagai sarana belajar multimedia yang memungkinkan siswa termotivasi dalam belajar.

Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa. Bentuk media dalam pembelajaran bermacam-macam salah satunya yaitu multimedia.

Sajian multimedia dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan, dan merekayasa teks, grafik dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Tampilan-tampilan yang dapat mengkombinasikan berbagai unsur penyampaian informasi dan pesan, komputer dirancang dan digunakan sebagai media teknologi yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan.

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia dipandang untuk sedapat mungkin menggantikan atau melengkapi tujuan, materi, metode dan alat penilaian yang ada dalam proses belajar mengajar dalam sistem pembelajaran konvensional

seperti yang biasa kita lakukan. Survei pendahuluan yang penulis lakukan ketika mengamati guru yang menggunakan pembelajaran secara konvensional, suasana dikelas tidak kondusif, siswa banyak yang keluar minta izin, siswa mengobrol dan keseriusan siswa dalam memperhatikan guru kurang. Penerapan multimedia ini diharapkan mampu memberikan perubahan suasana belajar, sehingga dapat menimbulkan motivasi khususnya dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan metode pembelajaran menggunakan multimedia dalam menyelesaikan kompetensi dasar perawatan sistem pendinginan dan komponennya, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan siswa lebih mudah menyerap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Karena isi dari multimedia tersebut digabungkan teks, gambar dan animasi. Metode pembelajaran multimedia yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *powerpoint*, alasan digunakannya model tersebut adalah disebabkan materi yang akan dicobakan adalah mata pelajaran produktif motor dengan kompetensi dasar perawatan sistem pendinginan dan komponennya, yang memerlukan banyak gambar dan animasi untuk memahaminya.

Berdasarkan pengalaman pribadi penulis pada saat melaksanakan Program Latihan Profesi (PLP) yang dilakukan penulis di SMKN 6 Bandung, baik secara dokumentasi maupun observasi saat proses pembelajaran berlangsung, ternyata hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu fasilitas yang menunjang pembelajaran masih kurang dan metode pembelajaran yang cenderung belum maksimal. Metode pembelajaran

konvensional yaitu siswa sebagai objek pembelajaran, sedangkan guru sebagai subjeknya, masih diterapkan dalam proses pembelajaran disana. Metode pembelajaran seperti ini memungkinkan siswa hanya menyimak dan mendengarkan, sehingga suasana pembelajaran cenderung membosankan dan menurunkan motivasi siswa untuk belajar dikelas. Sehingga Pembelajaran seperti ini bisa berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Survei pendahuluan yang penulis lakukan pada saat mengajar dikelas dengan menggunakan pembelajaran konvensional, kebanyakan siswa kurang memperhatikan apa yang penulis utarakan. Banyak diantaranya melamun, mengobrol, meminta izin untuk keluar kelas dan beberapa siswa saja yang tetap serius memperhatikan materi yang diajarkan guru. Hal tersebut mengindikasikan, bahwa siswa cenderung asik melakukan kegiatan mereka sendiri ketika mereka merasa bosan dan jenuh dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut bisa di akibatkan kurang menariknya penyampaian materi oleh guru, sejalan dengan pernyataan diatas, maka metode konvensional dapat menyebabkan suasana belajar menjadi membosankan jika terlalu lama. Secara tidak langsung, baik disadari ataupun tidak hal ini merupakan salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa.

Banyaknya siswa yang belum lulus tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhinya, baik dari faktor internal maupun eksternal. Faktor internal dapat berupa fisik maupun psikis (intelektual atau non intelektual) dan faktor eksternal (guru, materi, sarana dan lingkungan sekolah). Kedua faktor ini saling berkaitan dan berpengaruh terhadap hasil belajar. Ditinjau dari faktor eksternal,

baik ketersediaan guru, materi yang diajarkan dan sarana pembelajaran, seluruh siswa pada dasarnya mempunyai kesempatan yang sama untuk mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu diperhatikan faktor lain yaitu faktor dari dalam diri siswa, salah satunya motivasi. Berdasarkan pengamatan peneliti dilapangan terjadi permasalahan pada proses pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

1. Kurang aktifnya siswa untuk mengajukan dan menjawab pertanyaan.
2. Siswa jarang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
3. Siswa yang mempunyai nilai kurang dari standar, malas untuk melakukan perbaikan.
4. Sedikitnya siswa ketika praktek yang aktif berdiskusi dan menyelesaikan masalah bersama.

Berdasarkan fenomena tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum mampu mendorong siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, fenomena tersebut juga menggambarkan bahwa motivasi siswa dalam belajar masih rendah. Tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran adalah siswa dapat menguasai materi yang diberikan secara optimal, siswa dalam menguasai materi tidak hanya tergantung pada kecerdasan tetapi ada hal lain yang perlu diperhatikan diantaranya motivasi. Motivasi siswa yang tinggi untuk belajar akan meningkatkan aktivitas belajar siswa. Selain itu, dapat menumbuhkan interaksi yang positif baik antara siswa dengan guru ataupun antar siswa itu sendiri. Meningkatnya interaksi positif ini akan menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Data nilai rata-rata ujian akhir kelas XI TKR 1 tahun ajaran 2011/2012 pada mata pelajaran produktif motor, dinyatakan masih di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 1.1  
Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran Produktif Motor Tahun Ajaran 2011/2012 di SMKN 6 Bandung

No	Rentang Nilai	Kategori
1	90 – 100	A
2	80 – 89	B
3	75 – 79	C
4	< 75	D

(Sumber: Arsip Nilai KKM SMK Negeri 6 Bandung)

Merujuk hasil belajar siswa yang masih di bawah kriteria KKM, maka untuk mengatasi kesulitan belajar tersebut maka digunakanlah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas yang ingin penulis coba yakni pada mata pelajaran produktif motor yang menunjukkan tingkat penguasaan perlu ditingkatkan lagi. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, yang menjadi fokus masalah penelitian tindakan kelas ini adalah media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi yang mempengaruhi pada motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti mencoba melakukan penelitian terhadap penggunaan multimedia untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, yang dituangkan dalam judul: **“Penerapan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa XI TKR 1 SMKN 6 Bandung Pada Mata Pelajaran Produktif Motor”**

(Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa Kelas XI TKR 1 SMK Negeri 6 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012 pada Kompetensi Dasar Perawatan Sistem Pendinginan Dan Komponennya).

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah adalah untuk memperjelas permasalahan yang kemungkinan timbul dari penelitian dan juga identifikasi masalah ini berguna untuk memperjelas suatu objek dalam hubungannya dengan situasi tertentu.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan-permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, karena motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut masih kurang.
2. Pembelajaran konvensional masih kurang efektif sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.
3. Media pembelajaran dibutuhkan dikelas agar proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan efektif.

## **C. Perumusan Masalah**

Masalah yang ada perlu dirumuskan agar dalam penelitian ini lebih terarah. Oleh sebab itu, peneliti ini dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana Multimedia Pembelajaran Dapat Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa XI TKR 1 Pada Mata Pelajaran Produktif Motor Dengan Kompetensi Dasar Perawatan

Sistem Pendinginan dan Komponennya di SMK Negeri 6 Bandung Tahun Ajaran 2011/2012??".

Berdasarkan rumusan tersebut maka sebagai panduan penelitian dapat disusun kalimat pertanyaan penelitiannya sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa pada kompetensi dasar perawatan sistem pendinginan dan komponennya setelah menerapkan multimedia?
2. Bagaimana penerapan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar perawatan sistem pendinginan dan komponennya?
3. Bagaimana aktivitas guru pada saat pembelajaran berlangsung?

#### **D. Pembatasan Masalah**

Merujuk pada identifikasi masalah dan untuk menyikapi sasaran dalam tujuan penelitian sehingga tidak mengarah pada ruang lingkup yang lebih luas, maka penulis membatasi pengkajian permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Produktif Motor kelas XI TKR1 pada Kompetensi Dasar Perawatan Sistem Pendinginan dan Komponennya di SMK Negeri 6 Bandung tahun ajaran 2011/2012.
2. Penggunaan multimedia pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar pada kompetensi dasar sistem pendinginan dan komponennya.
3. Motivasi dibatasi pada tipe motivasi ekstrinsik.
4. Hasil belajar siswa dianalisis berdasarkan hasil tes dari aspek kognitif level pemahaman pada kompetensi dasar sistem pendinginan dan komponennya.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan keinginan peneliti berupa jawaban yang hendak dicari melalui proses penelitian. Tujuan penelitian berkaitan erat dengan rumusan masalah yang diajukan. Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada kompetensi dasar perawatan sistem pendinginan dan komponennya setelah menerapkan multimedia pembelajaran.
2. Untuk mengetahui meningkatnya hasil belajar siswa pada kompetensi dasar perawatan sistem pendinginan dan komponennya setelah menerapkan multimedia pembelajaran.
3. Untuk mengetahui aktivitas guru pada proses pembelajaran berlangsung.

### **F. Manfaat/Signifikansi Penelitian**

Bertitik tolak dari tujuan yang dikemukakan di atas, maka setelah penelitian ini selesai dilakukan dan hasilnya diperoleh, diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi pihak guru dapat memacu untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mendorong siswa berfikir mandiri. Dalam hal ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator dan motivator siswa.
2. Bagi pihak SMK Negeri 6 Bandung sebagai masukan dalam memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi siswa, sebagai pemacu akan manfaat belajar untuk mencapai ilmu yang tak terbatas. Sehingga diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran secara mandiri.
4. Bagi pihak kampus UPI khususnya FPTK, sebagai masukan dalam mencetak guru-guru teknik yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

#### **G. Penjelasan Istilah**

Menghindari kesimpangsiuran dan salah pengertian terhadap istilah yang terdapat dalam judul, maka terlebih dahulu peneliti akan mencoba menjelaskan serta maksud yang terdapat dalam judul tersebut. Hal ini diharapkan terdapat keseragaman landasan berfikir atau pemahaman antara peneliti dan pembaca. Sesuai dengan judul yang diteliti, maka pengertian dari masing-masing bagian adalah sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran adalah metode yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran disekolah, yang disampaikan melalui komputer atau peralatan elektronik lainnya. Dalam konteks ini penggunaan multimedia di kelas XI TKR 1 SMK Negeri 6 Bandung merupakan upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, yang diukur dengan menggunakan tes tertulis setelah menggunakan multimedia pembelajaran.

2. Motivasi menurut A.M Sardiman (2010:73) adalah suatu dorongan dari dalam diri manusia yang menyebabkan tindakan untuk tujuan yang hendak dicapai. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbulnya berasal dari luar individu akibat pengaruh yang diberikan oleh lingkungannya. Motivasi ini mendorong individu untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu yang telah digariskan individu maupun digariskan oleh lingkungannya. Adapun aspek-aspek yang mempengaruhi motivasi ekstrinsik: (a). Memberi angka, (b). Hadiah, (c). Saingan/kompetisi, (d). *Ego – involvement*, (e). Memberi ulangan, (f). Mengetahui hasil, (g). Pujian, (h). Hukuman, (i). Hasrat untuk belajar, (j). Minat.
3. Hasil belajar menurut Sudjana, N (2008: 22) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa dinilai pada perubahan tingkah laku, menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam hal ini hasil belajar yang diperoleh siswa diukur berdasarkan hasilnya dengan menggunakan tes tertulis dari aspek kognitif level pemahaman setelah menggunakan multimedia pembelajaran.

## H. Struktur Organisasi

Struktur Organisasi berperan sebagai pedoman penulis agar dalam penulisan skripsi ini lebih terarah, maka perlu dilakukan pembagian penulisan kedalam beberapa bab, sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian, penjelasan istilah dan struktur organisasi.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini dikemukakan tentang landasan teoritis yang mendukung dan relevan dengan permasalahan penelitian.

## BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas metode yang digunakan dalam penelitian yang meliputi metode penelitian, prosedur penelitian, kerangka pemecahan masalah penelitian tindakan kelas, teknik pengumpulan data.

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil yang diperoleh setelah melakukan penelitian.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini dikemukakan kesimpulan dan saran sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian.