

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini kemajuan bidang pengetahuan dan teknologi telah membawa pengaruh besar pada bidang pendidikan. Pembaharuan di bidang pendidikan diharapkan dapat membawa pengaruh sikap, perilaku nilai-nilai pada individu dan masyarakat. Sehingga pembaharuan pada dunia pendidikan sangat dibutuhkan untuk merubah pola-pikir dan meningkatkan daya saing suatu individu. Strategi yang tepat pada dunia pendidikan dibutuhkan guna tercapainya kemajuan dunia pendidikan yaitu dengan memperhatikan komponen-komponen yang mendukung seperti materi, metode, sarana dan prasarana, serta evaluasi. Dalam proses pembelajaran di sekolah, seorang guru harus dapat meningkatkan suatu kegiatan belajar mengajar menuju tercapainya hasil belajar yang optimal.

Menurut Hamalik (2003:28) :

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan.

Jadi pengertian belajar bukan merupakan hasil yang didapat untuk memenuhi tujuan pembelajaran, melainkan suatu proses pembelajaran untuk menghasilkan perubahan tingkah laku yang lebih baik. Proses belajar mengajar

atau sering disebut pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa. Sedangkan pembelajaran dalam konsep pembelajaran aktif merupakan suatu proses membimbing siswa dengan mengatur dan mengorganisasi lingkungan sehingga dapat mendorong dan menumbuhkan siswa melakukan kegiatan belajar. Pengajar tersebut berperan sebagai pembimbing, pemimpin, fasilitator dan dinamisator. Sebagai fasilitator guru harus dapat menciptakan kondisi lingkungan menjadi sumber belajar.

Salah satu komponen yang mendukung dalam pembelajaran adalah tentang pemilihan metode mengajar yang tepat. Pemilihan metode yang tepat dalam hal ini tidak hanya terkini dan inovatif, tetapi yang terpenting adalah efektifitas metode tersebut pada suatu mata pelajaran. Oleh karena itu seorang guru harus menggunakan metode yang tepat sehingga dapat mendukung proses pembelajaran.

Dengan pesatnya teknologi informasi, salah satunya dipengaruhi oleh perkembangan komputer yang semakin pesat pula. Sehingga dapat dikatakan, dalam perkembangannya kedua teknologi ini saling berkaitan erat dan akan senantiasa berjalan beriringan. Salah satu aplikasi dari kedua teknologi ini yang sekarang sedang dikembangkan dalam dunia pendidikan adalah pembuatan media pembelajaran atau media pendidikan.

Untuk itu seorang guru dituntut menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penggunaannya, media pembelajaran harus disesuaikan dengan taraf berpikir siswa, karena taraf berfikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai berpikir kongkrit menuju berfikir abstrak, dimulai berpikir

sederhana menuju ke berpikir kompleks. Jadi penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pembelajaran, hal-hal yang abstrak dapat dikongkritkan dan hal-hal yang abstrak dapat disederhanakan

Dari berbagai media yang ada tidak semuanya tepat digunakan untuk berbagai materi pembelajaran, oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran sangat tergantung kepada tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, kemudahan memperoleh media yang diperlukan dan kemampuan guru dalam menggunakan pada proses pembelajaran.

Jadi untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran Kompetensi Kejuruan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), guru diharapkan melakukan upaya yang optimal dalam mempersiapkan diri untuk menjadi guru yang siap mengelola kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan klasifikasi, kriteria, dan pemilihan media disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal di SMK Pertiwi Kuningan pembelajaran di SMK Pertiwi Kuningan masih terfokus pada guru (*teacher centered*) dan guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dan terkesan pasif dalam belajarnya. Pembelajaran di kelas hanya berlangsung satu arah, yaitu dari guru ke siswa. Hal ini tidak sejalan dengan karakteristik kurikulum yang digunakan, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), dimana proses pembelajaran harus berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan siswa dan lingkungannya. Prinsip tersebut mengindikasikan bahwa siswa memiliki peran sentral dalam kegiatan

pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran harus berpusat pada siswa. Dengan pola proses belajar mengajar seperti ini, siswa cenderung mengeluh dan merasa bosan sehingga kehilangan minat dan motivasi untuk belajar. Selain itu permasalahan dalam pembelajaran produktif yaitu siswa masih sukar memahami prinsip dasar materi karena mengandung generalisasi, konsepnya bersifat abstrak, dan penggunaan kata-kata asing. Sehingga penguasaan konsep sangat penting dan berkaitan dengan materi yang akan dipraktikkan oleh siswa.

Materi kompetensi dasar memelihara/servis sistem dan komponen injeksi bahan bakar diesel merupakan bagian dari standar kompetensi memperbaiki sistem injeksi bahan bakar diesel. Pembelajaran pada kompetensi dasar memelihara/servis sistem dan komponen injeksi bahan bakar diesel ini meliputi tentang prinsip kerja sistem bahan bakar diesel, aliran bahan bakar diesel, fungsi komponen dan cara kerja komponen bahan bakar diesel. Melalui observasi awal penulis menemukan bahwa pada materi pembelajaran injeksi bahan bakar diesel sangat sulit dipahami oleh siswa. Selain itu guru pengajar kompetensi dasar memelihara/servis sistem dan komponen injeksi bahan bakar diesel kesulitan dalam menerangkan materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Sehingga siswa merasa kesulitan dalam memvisualisasikan materi yang sedang di pelajari, oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memecahkan masalah tersebut. Berikut adalah hasil belajar siswa SMK Pertiwi Kuningan pada kompetensi dasar memelihara/servis sistem dan komponen injeksi bahan bakar diesel dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1 Tabel Nilai Hasil Kompetensi Dasar Memelihara/Servis Sistem Dan Komponen Injeksi Bahan Bakar Diesel 2010/2011

Interval Nilai	TKR 1	Persentase	TKR 2	Persentase	Keterangan
95-100	0	0%	0	0%	Lulus amat baik
85-94	1	5,71%	4	10,52%	Lulus baik
75-84	22	62,86%	24	63,15%	Lulus cukup
0<74	12	31,43%	10	26,31%	Belum lulus
Jumlah	35	100%	38	100%	

(Sumber: Arsip guru Produktif SMK Pertiwi Kuningan)

Tabel tersebut menunjukkan data yang diperoleh siswa yang belum lulus dari kelas TKR 1 mencapai 12 orang atau 31.43% dan pada kelas TKR 2 mencapai 10 orang atau 26.31%, sehingga sebanyak 28,87% siswa di kedua tersebut mendapat nilai kurang dari 75. Hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa pada kompetensi dasar memelihara/servis sistem dan komponen injeksi bahan bakar diesel di SMK Pertiwi Kuningan. Upaya yang dapat dilakukan untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut diantaranya adalah menggunakan model pembelajaran dengan bantuan multimedia interaktif model tutorial . Model ini dikembangkan sebagai alat bantu yang dapat menunjang dalam penguasaan materi dan dapat membantu siswa yang dalam memvisualisasikan materi dalam bentuk animasi, sehingga konsep mudah dimengerti dan menarik untuk dipelajari. Multimedia interaktif model tutorial dipilih karena dapat merangsang belajar siswa secara mandiri dan diakhiri dengan mengerjakan latihan soal yang hasilnya dapat diketahui oleh siswa, sehingga materi yang kurang dipahami dapat dipelajari lebih mendalam.

Landasan peneliti merasa tertarik menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran, karena menurut Kariadinata (2006:35) multimedia memiliki keistimewaan yaitu :

1. Menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik.
2. Memberikan kebebasan pada siswa dalam menentukan topik yang akan dipelajari.
3. Memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut diharapkan tingkat keberhasilan siswa dapat meningkat dengan menggunakan multimedia interaktif ini. Untuk itu penulis memilih Judul **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMK di Kabupaten Kuningan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain mencakup:

1. Dalam proses pembelajaran, guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dan terkesan pasif dalam belajarnya
2. Siswa sulit memahami materi kompetensi dasar memelihara/servis sistem dan komponen injeksi bahan bakar diesel dan materi yang bersifat abstrak.
3. Masih rendahnya nilai hasil belajar siswa pada kompetensi dasar memelihara/servis sistem dan komponen injeksi bahan bakar diesel.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah pokok pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia interaktif model tutorial dan yang menggunakan pembelajaran konvensional?
2. Apakah pengaruh penggunaan multimedia interaktif model tutorial dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

D. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang diteliti tidak terlalu luas ruang lingkupnya serta terarah kepada tujuan yang akan dicapai, maka Penulis membatasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan pada kompetensi dasar memelihara/servis sistem dan komponen injeksi bahan bakar diesel pada ranah kognitif.
2. Materi yang dipelajari mengenai prinsip kerja sistem bahan bakar diesel, aliran bahan bakar diesel, fungsi komponen dan cara kerja komponen bahan bakar diesel.
3. Multimedia interaktif model tutorial yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teks, gambar, dan animasi.
4. Hasil belajar yang dicapai siswa di ukur dengan menggunakan soal-soal test, yakni *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk soal-soal pilihan ganda pada ranah kognitif tingkat pengetahuan, pemahaman, aplikasi dan analisis.

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. Mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia interaktif model tutorial dan yang menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif model tutorial dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, ini dapat dijadikan alternatif dalam penggunaan media pembelajaran.
2. Bagi guru, multimedia interaktif model tutorial ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki kualitas proses dan kemampuan memahami pelajaran pada kompetensi dasar memelihara/servis sistem dan komponen injeksi bahan bakar diesel.
3. Bagi siswa, memudahkan pemahaman siswa dalam memahami materi menggunakan multimedia interaktif model tutorial sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada kompetensi dasar memelihara/servis sistem dan komponen injeksi bahan bakar diesel.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk memperluas wawasan dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

G. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam penelitian, maka peneliti mengemukakan beberapa istilah pada judul sebagai berikut ini:

1. Multimedia Interaktif Model Tutorial

Multimedia Interaktif Model Tutorial merupakan suatu program komputer yang pola dasarnya mengikuti pengajaran berprogram tipe bercabang di mana informasi atau mata pelajaran disajikan dalam unit-unit kecil, lalu disusul dengan pertanyaan. Respons siswa dianalisis oleh komputer (diperbandingkan dengan jawaban yang diintegrasikan oleh pembuat program), dan umpan baliknya yang benar diberikan.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar Siswa adalah keberhasilan yang dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar dalam rentang waktu tertentu yang dapat ditunjukkan dalam bentuk angka-angka atau nilai tes yang diklasifikasikan kedalam aspek kognitif tingkat pengetahuan, pemahaman, aplikasi dan analisis.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan selanjutnya, maka berikut rencana penulis untuk membuat kerangka penulisan penelitian yang akan diuraikan berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Meliputi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, Pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan istilah pada judul, dan sistematika penulisan.

Bab II Berisi teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan tentang pembelajaran, hasil belajar, serta media pembelajaran berbasis multimedia interaktif model tutorial.

Bab III Membahas mengenai metode penelitian, desain penelitian, variable penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, uji instrumen penelitian, tahapan penelitian dan teknik analisis data.

Bab IV Tentang hasil penelitian. Bab ini menjelaskan uraian tentang deskripsi data, hasil analisa data, hasil pengujian hipotesis beserta pembahasan hasil penelitian.

BAB V Membahas tentang kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang diberikan