

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Perkembangan zaman ini telah menyentuh berbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Pendidikan berupaya untuk menyiapkan siswa menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Peningkatan kualitas pendidikan salah satunya melalui perbaikan dan penyempurnaan fasilitas pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh dan kontribusi terhadap kualitas dan kemampuan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran.

Media pembelajaran ini berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran serta memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan memungkinkan interaksi belajar mengajar yang lebih bervariasi dan bergairah. Pemanfaatan media pembelajaran tersebut diharapkan akan membawa pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa agar tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran terdiri dari tiga unsur pokok, yaitu: audio, visual dan gerak. Media audio visual gerak mempunyai kemampuan yang paling baik diantara beberapa media, karena merupakan gabungan dari tiga unsur pokok tersebut. Edgar Dale (dalam Sadiman, 2008, hlm.10) mengemukakan bahwa 'Pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang sekitar 75%, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12%'.

Proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik apabila siswa dapat memanfaatkan semua alat inderanya. Guru harus berupaya menampilkan rangsangan yang dapat di proses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang dipergunakan untuk menerima dan mengolah informasi maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti. Siswa diharapkan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik materi pembelajaran yang disajikan, karena tugas guru disini bukan hanya mengajar namun harus bisa membuat siswa untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran untuk jenis media audio visual gerak harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, juga

**Fatwa Tresna Radityan, 2014**

*PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI PERBAIKAN DIFFERENTIAL*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

harus memiliki nilai efektivitas dalam menggali isi informasi mengenai ilmu yang dipelajari.

Berdasarkan pengalaman ketika melaksanakan program pengalaman lapangan (PPL) di SMKN 6 Bandung. Kompetensi perbaikan *differential* merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan, proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan media visual, hal ini disebabkan karena keterbatasan media yang ada, sehingga tidak semua siswa dapat memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru, selain itu siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran dikarenakan jenuh karena terlalu berpusat pada guru proses pembelajarannya, seperti dapat dilihat dari data hasil evaluasi belajar siswa tingkat II tahun ajaran 2012/2013 pada kompetensi perbaikan *differential* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, dan distribusinya pun tidak merata, sedangkan KKM dari kompetensi perbaikan *differential* adalah 76,00.

Tabel 1.1  
Persentase Hasil Belajar

No.	Nilai	Predikat	Keterangan	Jumlah	Persentase
1.	94-100	A	Sangat Baik	-	-
2.	88-93	B	Baik	-	-
3.	82-87	C	Cukup	5	15,6 %
4.	76-81	D	Kurang	15	46,9 %
5.	$\leq 75$	E	Sangat Kurang	12	37,5 %

Sumber: Hasil belajar Kompetensi Perbaikan *Differential* di SMKN 6 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dikelompokkan menjadi 3 bagian yaitu *raw input*, *environment input* dan *instrumental input*. Faktor yang pertama adalah *raw input* yang meliputi minat, bakat, pengalaman, tingkat perkembangan dan tingkat kecerdasan siswa. Faktor kedua *environment input* yang meliputi aturan kelas, waktu, iklim sekolah dan lingkungan sekolah. Faktor ketiga adalah *instrumental input* yang meliputi kurikulum, media pembelajaran, alat dan bahan.

Faktor media pembelajaran yang merupakan salah satu *instrumental input* dalam kegiatan belajar mengajar dirasakan sangat berpengaruh terhadap hasil

belajar siswa karena dalam proses pembelajaran perbaikan *differential* di SMKN 6 Bandung saat ini masih menggunakan media pembelajaran visual saja. Media pembelajaran ini di rasa kurang cocok untuk menyampaikan isi materi perbaikan *differential* yang banyak menjelaskan tentang definisi, bentuk, fungsi dan proses kerja dari sistem. Wujud dari sistem hanya disajikan dalam bentuk gambar diam, sedangkan proses kerjanya disampaikan hanya dengan penjelasan dari guru saja. Hal ini membuat siswa tidak dapat menggambarkan secara jelas isi materi yang disampaikan sehingga terjadi perbedaan persepsi dari setiap siswa. Selain itu siswa merasa kurang antusias dalam proses pembelajaran karena dapat membuat siswa merasa jenuh.

Salah satu media pembelajaran jenis audio visual gerak adalah media multimedia interaktif yang terdiri dari beberapa media yang terintegrasi, antara lain: gambar, suara, animasi dan tulisan. Penerapan multimedia interaktif ini terhadap proses pembelajaran mempunyai kelebihan dalam memperjelas penyajian pesan pembelajaran selain itu lebih efektif dan efisien dalam penggunaannya terhadap kompetensi perbaikan *differential*. Hal ini karena karakteristik dari materi pelajaran dari kompetensi tersebut yang banyak menjelaskan tentang definisi, wujud, fungsi dan proses kerja dari *differential*. *Differential* merupakan salah satu bagian dari sistem pemindah tenaga yang berfungsi untuk meneruskan putaran dari *profeller* shaft ke *axle* shaft, selain itu *differential* juga berfungsi untuk membedakan putaran roda ketika kendaraan berbelok. Multimedia ini dapat menjelaskan secara konkrit cara kerja *differential* ketika sedang membedakan putaran antara roda kiri dan kanan selain itu wujud dari *differential* dan komponen-komponennya yang dapat ditampilkan secara realistik, proses kerja dari sistem juga dapat ditampilkan lebih konkrit karena menggunakan animasi. Penggunaan multimedia interaktif ini juga dapat menghemat waktu maupun biaya dalam proses pembelajaran namun multimedia interaktif ini juga masih mengacu pada tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik melakukan penelitian mengenai “**Pengaruh Multimedia**

## **Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Perbaikan *Differential*".**

### **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Identifikasi masalah diperlukan untuk menjelaskan permasalahan yang akan timbul dan diteliti lebih lanjut, sehingga akan memperjelas arah dalam penelitian. Identifikasi masalah yang mengacu pada latar belakang penelitian yaitu:

1. Sejauhmana minat belajar siswa pada kompetensi perbaikan *differential* ?
2. Bagaimana pengaruh waktu belajar terhadap minat belajar siswa pada kompetensi perbaikan *differential* ?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi perbaikan *differential* ?
4. Sejauhmana media pembelajaran visual dapat menyampaikan materi pembelajaran pada kompetensi *differential* ?
5. Bagaimana pengaruh multimedia interaktif terhadap proses pembelajaran kompetensi perbaikan *differential* ?

### **C. Pembatasan Masalah Penelitian**

Batasan masalah digunakan agar permasalahan yang diteliti tidak terlalu luas ruang lingkupnya. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian skripsi ini di fokuskan terhadap pengaruh faktor media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu multimedia interaktif.
3. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif.

### **D. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah didapatkan rumusan masalah “Seberapa besar pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi perbaikan *differential* ?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk adalah sebagai berikut:

1. Mendapat gambaran nyata mengenai hasil belajar siswa pada kompetensi perbaikan *differential* dengan menggunakan multimedia interaktif.
2. Mendapat gambaran nyata mengenai hasil belajar siswa pada kompetensi perbaikan *differential* dengan menggunakan media visual.
3. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia interaktif dengan yang menggunakan media visual.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan penggunaan multimedia interaktif dalam penelitian ini mampu melatih siswa untuk lebih aktif dalam proses belajarnya.
2. Bagi guru, diharapkan penelitian ini menjadi bahan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah, diharapkan penelitian ini menjadi sumbangan yang baik dalam hal penggunaan fasilitas media pembelajaran multimedia interaktif dalam proses pembelajaran perbaikan *differential*.
4. Bagi penulis, diharapkan dapat mengaplikasikan teori yang didapatkan saat perkuliahan dengan keadaan nyata.

### **G. Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi merupakan urutan penyusunan materi dalam penulisan skripsi agar susunannya lebih teratur. Struktur organisasi skripsi ini sebagai berikut:

**Fatwa Tresna Radityan, 2014**

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI PERBAIKAN DIFFERENTIAL**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## BAB I PENDAHULUAN

berisi tentang latar belakang masalah penelitian, identifikasi masalah penelitian, pembatasan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, antara lain tentang pengertian media pembelajaran, multimedia interaktif, hasil belajar dan kompetensi perbaikan *differential*. Selain itu pada bab ini juga di bahas tentang kerangka pemikiran, penelitian terdahulu yang relevan dan hipotesis penelitian.

## BAB III METODE PENELITIAN

berisi tentang metode penelitian, definisi operasional, variabel penelitian, paradigma penelitian, data dan sumber data, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, pengujian instrumen penelitian dan teknik pengolahan data.

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

berisi tentang hasil dari penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi perbaikan *differential*.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang diberikan untuk pihak-pihak terkait.