

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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, media, sarana dan prasarana, serta evaluasi. Dalam proses pembelajaran di sekolah seorang guru harus dapat meningkatkan suatu kegiatan belajar mengajar menuju terpacainya 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 thought experiencing). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi harus lebih luas dari itu, yakni memahami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan

Salah satu komponen yang mendukung dalam pembelajaran tentang pemilihan media pembelajaran yang tepat. Dalam hal ini tidak hanya terkini dan inovatif, tetapi yang terpenting adalah efektifitas media tersebut pada suatu mata pelajaran. Pada mata pelajaran AutoCAD khususnya dengan bantuan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam penguasaan konsep materi yang diberikan.

Dari berbagai media yang ada tidak semua tepat digunakan untuk berbagai materi pembelajaran. Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran sangat tergantung kepada tujuan pembelajaran. Untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran AutoCAD, perlu ada sebuah media pembelajaran yang memungkinkan siswa mampu untuk melakukan pembelajaran secara mandiri diluar jam belajar dalam kelas. Dengan bantuan multimedia interaktif model tutorial sebagai alat bantu, diharapkan dapat menunjang penguasaan konsep

yang divisualisasikan dalam bentuk video tutorial, sehingga konsep lebih mudah dimengerti dan menarik untuk dipelajari. Multimedia interaktif model tutorial ini dapat merangsang siswa belajar secara mandiri dan diakhiri dengan mengerjakan soal latihan yang hasilnya dapat diketahui oleh siswa. Sehingga materi yang kurang dipahami dapat dipelajari lebih mendalam

SMKN 12 Bandung khususnya pada jurusan Kontruksi Rangka Pesawat udara, telah mengupayakan pengefektifan pembelajaran dengan didukung tenaga pengajar yang berkompeten dan fasilitas belajar yang terus dilengkapi. Dengan harapan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan siap bekerja di dunia industri. Namun hal ini masih dirasa belum cukup dalam pencapaian realisasi kurikulum. Kendala lainnya yang menyebabkan hal itu dikarenakan pengemasan pembelajaran yang tidak variatif dengan demikian perlu adanya evaluasi pelaksanaan pembelajaran.

Proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi. Yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media atau saluran tertentu ke penerima pesan, pesan yang 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 sebagai saluran pesan yang akan menyampaikan pesan kepada penerima pesan.

Komunikasi belajar seringkali tidak efektif karena adanya faktor penghambat. Salah satu penghambat dalam proses belajar, adalah pesan atau materi pembelajaran yang sulit dipahami oleh penerima pesan, karena metode atau media yang digunakan kurang efektif.

Berdasarkan pengalaman melaksanakan Program Latihan Profesi (PLP) di SMKN 12 Bandung diperoleh data bahwa prestasi belajar siswa ketika mengikuti kegiatan UAS pada Mata Diklat Menggambar 2D dengan sistem CAD cukup rendah. Rendahnya prestasi belajar siswa disebabkan karena: (1) kurangnya daya tangkap siswa mengenai konsep materi yang diberikan karena penyampaian yang terlalu cepat; (2) keterbatasannya waktu belajar dalam kelas; (3) Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer untuk mendetailkan perintah-perintah pada mata

diklat menggambar menggunakan sistem CAD belum banyak digunakan oleh guru. Misalnya: penggunaan media pembelajaran menggunakan internet, CD multimedia interaktif, video pembelajaran, dan media berbasis komputer menggunakan software flash; berdasarkan identifikasi masalah tersebut tujuan kompetensi dasar dan KKM yang telah ditetapkan tidak dapat tercapai. Rendahnya hasil belajar pada Mata pelajaran Menggambar 2D dengan Sistem CAD dijabarkan dalam tabel sebagai 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Hasil Nilai UAS KRPU 2011-2013 Sebelum Remedial

| Interval nilai | Jumlah siswa | | | | | | Total (%) |
|----------------|-----------------|----|-----------------|----|-----------------|----|-----------|
| | 2011/2012 | | 2012/2013 | | 2013/2014 | | |
| | Perolehan siswa | % | Perolehan siswa | % | Perolehan siswa | % | |
| $X < 7,5$ | 32 | 57 | 36 | 55 | 37 | 55 | 55 |
| $X \geq 7,5$ | 25 | 43 | 29 | 45 | 28 | 45 | 45 |
| Jumlah siswa | 57 siswa | | 65 siswa | | 65 siswa | | 187 siswa |

(Sumber Guru mata pelajaran Menggambar 2D Dengan Sistem CAD)

Menurut data yang dipaparkan dalam Tabel 1.1 terlihat jelas bahwa siswa yang mendapatkan nilai diatas 7,50 masih rendah, sedangkan seorang siswa dinyatakan berhasil jika dalam pembelajaran ditentukan oleh kriteria ketuntasan minimal/KKM. Untuk standar kompetensi menggambar menggunakan sistem CAD nilai KKMnya adalah 7,50. Upaya yang dapat dilakukan untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut diantaranya adalah menggunakan model pembelajaran dengan bantuan multimedia interaktif sebagai alat bantu yang dapat menunjang dalam penguasaan konsep materi, sehingga konsep mudah dimengerti dan menarik untuk dipelajari. Selain itu, penggunaan multimedia model tutorial ini bisa meringankan peranan guru, dan mungkin suatu saat nanti multimedia interaktif model tutorial ini mampu menggantikan peranan guru dalam kelas. Model ini 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.

Berdasarkan uraian tersebut maka diharapkan penggunaan multimedia model tutorial dapat mengatasi permasalahan rendahnya prestasi belajar siswa pada Kompetensi Dasar Membuat Gambar 2D. Sehingga dapat dikatakan multimedia interaktif model tutorial ini cocok dengan karakteristik pembelajaran AutoCAD dimana salah satu karakteristiknya itu mengharapkan siswa mampu belajar secara mandiri, Serta menjadi solusi terbatasnya waktu pembelajaran dalam kelas.

Atas latar belakang yang sudah diutarakan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Multimedia Interaktif Model Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menggambar Menggunakan Sistem CAD”**

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya daya tangkap siswa mengenai konsep materi yang diberikan karena penyampaian yang terlalu cepat.
2. Keterbatasannya waktu belajar dalam kelas.
3. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer untuk mendetailkan perintah-perintah pada mata diklat menggambar menggunakan sistem CAD belum digunakan oleh guru.

2. 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, dengan batasan:

1. Kurangnya daya tangkap siswa mengenai konsep materi yang diberikan karena penyampaian yang terlalu cepat
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer untuk mendetailkan perintah-perintah pada mata diklat menggambar menggunakan sistem CAD belum digunakan oleh guru

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil penjabaran latar belakang diatas maka kita dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada materi dimension dengan menggunakan handout dan menggunakan multimedia interaktif model tutorial.
2. Bagaimana respon siswa setelah belajar menggunakan multimedia interaktif model tutorial pada materi ajar dimension
3. Bagaimana penggunaan multimedia interaktif model tutorial terhadap ketercapaian nilai KKM

D. Tujuan penelitian

Peneliti berharap dalam pada penelitian ini mencapai hasil yang optimal, untuk itu terlebih dahulu perlu dirumuskan tujuan penelitian, Tujuan penelitian juga berhubungan erat dengan rumusan masalah yang diajukan. Untuk maksud tersebut, penulis merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada materi dimension dengan menggunakan handout dan menggunakan multimedia interaktif model tutorial.
2. Mengetahui respon siswa setelah belajar menggunakan multimedia interaktif model tutorial pada materi ajar dimension.
3. Mengetahui penggunaan multimedia interaktif model tutorial terhadap ketercapaian nilai KKM

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang dikemukakan diatas, adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini memberikan gambaran mengenai penerapan multimedia interaktif model tutorial pada Kompetensi Dasar Membuat Gambar 2D terhadap hasil belajar siswa sehingga bisa menjadi acuan dalam

pemilihan model pembelajaran yang cocok digunakan pada saat peneliti menjadi seorang guru.

2. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian ini memberikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan hasil belajar pada Kompetensi Dasar Membuat Gambar 2D
3. Bagi guru mata pelajaran Menggambar 2D dengan Sistem CAD, sebagai bahan dalam menentukan alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar pada Kompetensi Dasar Membuat Gambar 2D
4. Bagi siswa, diharapkan menjadi motivasi untuk meningkatkan prestasi belajar dan memicu keseriusan dalam belajar terutama dalam menerima materi ajar sehingga penelitian ini bermanfaat bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam meningkatkan kemampuan memahami AutoCAD secara mandiri.

F. Struktur Organisasi Skripsi

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

BAB I PENDAHULUAN berisi mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS PENELITIAN berisi landasan teori dan hipotesis penelitian yang meliputi teori yang mendukung, kerangka pemikiran dan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN berisi mengenai metode penelitian, data dan sumber data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data dan teknik pengolahan data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN berisi mengenai penjelasan deskripsi data, analisis data, dan pembahasan penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN berisi hasil penelitian yang disimpulkan dan sekaligus diberikan saran-saran yang perlu diperhatikan.