

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sumber Daya Manusia (SDM) yang benar-benar unggul dan dapat diandalkan untuk menghadapi persaingan bebas segala bidang kehidupan harus dipersiapkan bagi kita bangsa Indonesia sebagai dampak dari globalisasi dunia. Dampak globalisasi tidak hanya kita rasakan pada sendi-sendi perekonomian, pertahanan-keamanan, politik dan sosial budaya semata, namun juga pada sendi-sendi pendidikan ikut terkena dampaknya juga. Kualitas pendidikan dalam negeri terjamin, maka tentu pendidikan kita minimal akan menjadi tuan di negaranya sendiri. Kualitas pendidikan memang harus benar-benar diperhatikan oleh para pemimpin bangsa ini.

Pendidikan adalah usaha sadar yang dengan sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan yaitu untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi diri manusia agar menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu usaha pelaksanaan pendidikan ialah melalui proses pembelajaran di sekolah. Pengkajian proses pembelajaran menuju kearah yang lebih efektif dan efisien tidak terlepas dari peranan guru sebagai ujung tombak pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan disetiap jenis dan jenjang pendidikan, semuanya berkaitan dalam suatu sistem pendidikan yang integral.

Menurut Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab I pasal (1):

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Profesionalisme seorang guru sangat diperlukan sebagai bekal dalam mengakses perkembangan dan perubahan baik itu media pembelajaran ataupun kemajuan teknologi yang kesemuanya ditujukan untuk kepentingan proses belajar mengajar. Ditinjau dari undang-undang sebagaimana tersebut di atas, tugas guru

Abdul Sori, 2015

Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Kompetensi Proses Mesin Konversi Energi Siswa Kelas X SMK Negeri 6 Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tidak sekedar menyampaikan materi pelajaran kepada siswa tetapi lebih kepada bagaimana menyiapkan mereka menjadi sumber daya manusia yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara, sehingga dengan demikian diharapkan mutu Pendidikan Nasional akan meningkat.

Kemajuan ilmu teknologi, pengetahuan dan kemajuan masyarakat memang sangat berpengaruh terhadap tingkat pendidikan. Tidak bisa dipungkiri bahwa perubahan kurikulum selalu mengarah pada perbaikan sistem pendidikan. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum terbaru yang telah digunakan pada saat ini dalam proses pembelajaran. Perubahan kurikulum tersebut dilakukan demi menciptakan generasi yang lebih unggul, kreatif, inovatif dan berkarakter.

Pergantian kurikulum terbaru ini juga diharapkan proses pembelajaran dapat terselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Landasan itulah yang mendorong peneliti untuk melakukan gagasan baru dalam penelitian. Proses pembelajaran yang sebelumnya berjalan dengan berpusat kepada guru dengan menggunakan metode ceramah untuk berpindah dengan penggunaan multimedia interaktif sebagai media dalam proses belajar mengajar.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan terutama penyesuaian penggunaan teknologi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar dengan antusias, sesuai pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian atau metode mengajar.

Penyajian pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran memberikan pengaruh dan kontribusi terhadap kualitas dan kemampuan siswa

Abdul Sori, 2015

Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Kompetensi Proses Mesin Konversi Energi Siswa Kelas X SMK Negeri 6 Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam memanfaatkan media pembelajaran. Fungsi media sendiri yaitu untuk memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefesienkan proses belajar. Jenis media pembelajaran yang digunakan yaitu media audio, media visual, media audio-visual, kelompok media penyaji dan media objek media interaktif berbasis komputer.

Jenis multimedia interaktif presentasi di SMK Negeri 6 Bandung pada proses pembelajaran masih belum familiar. Guru-guru masih belum terbiasa dalam menggunakan multimedia interaktif. Guru harus pandai dalam pemilihan media untuk proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang perlu menampilkan materi gambaran tentang konstruksi dan gerakan secara nyata sehingga membuat peserta didik cepat dalam menanggapi pesan dan informasi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan multimedia interaktif digunakan agar memperjelas penyajian pesan dan informasi yang tidak dapat dijelaskan dengan media mencatat di papan tulis.

Penggunaan multimedia interaktif ini, sangat membantu dalam proses pembelajaran terutama dalam mengaktifkan dan memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional kepada peserta didik untuk ikut serta di dalam proses belajar mengajar agar mereka bisa menjiwai tentang materi yang disampaikan oleh guru. Terutama pada kompetensi proses mesin konversi energi, karena indikatornya yaitu agar siswa dapat menjelaskan konsep motor bakar empat langkah. Aspek yang ingin dicapai dalam penggunaan multimedia interaktif ini yaitu ranah kognitif yang lebih menekankan pada pengetahuan dan pemahaman peserta didik.

Penjelasan mengenai sistem kerja motor pada setiap langkahnya memang salah satu pelajaran yang paling mendasar terutama pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif. Pergerakan piston pada setiap langkahnya, kejadian yang terjadi dan konstruksinya merupakan salah satu isi dari materi pada kompetensi proses mesin konversi energi yang harus dipahami dan dihayati siswa baik tentang pergerakan piston ketika bekerja pada setiap langkahnya, perbedaan warna yang terjadi di dalam silinder ketika melakukan kerja pada setiap

Abdul Sori, 2015

Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Kompetensi Proses Mesin Konversi Energi Siswa Kelas X SMK Negeri 6 Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

langkahnya, derajat pembukaan katup pada saat menutup atau membuka dan ketepatan usaha busi dalam memercikkan bunga api untuk proses pembakaran. Hal-hal tersebut tidak dapat dijelaskan secara konvensional dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas. Penggunaan multimedia interaktif ini untuk bisa menjelaskan sesuatu yang abstrak menjadi konkret kepada siswa. Untuk itu, dalam penyampaian materi seorang guru harus benar-benar bisa menularkan kemampuan yang ada pada dirinya untuk peserta didik sepenuhnya. Ketepatan penggunaan metode ajar yang digunakan seorang guru dalam penyampaian materi ajar sangat diperlukan untuk memudahkan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka penulis berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul: **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Kompetensi Proses Mesin Konversi Energi Siswa Kelas X SMK Negeri 6 Bandung”** (Studi Kuasi Eksperimen Pada Siswa SMK Negeri 6 Bandung Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka terdapat beberapa pokok permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran kurang berjalan dengan baik karena terpusat pada guru (*teacher centre*) sehingga siswa pasif dan tidak ada komunikasi atau interaksi yang aktif baik antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa.
2. Penggunaan teknologi sampai saat ini masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.
3. Belum pernah digunakan multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif.
4. Guru mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif masih menggunakan model pembelajaran konvensional.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dibuat dengan merujuk ke latar belakang masalah, adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

Abdul Sori, 2015

Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Kompetensi Proses Mesin Konversi Energi Siswa Kelas X SMK Negeri 6 Bandung

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

1. Apakah penggunaan multimedia interaktif berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar pada kompetensi proses mesin konversi energi siswa kelas X SMK Negeri 6 Bandung.
2. Apakah penggunaan model pembelajaran konvensional berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar pada kompetensi proses mesin konversi energi siswa kelas X SMK Negeri 6 Bandung.
3. Seberapa besar perbedaan hasil belajar dalam penggunaan multimedia interaktif dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran konvensional pada kompetensi proses mesin konversi energi siswa kelas X SMK Negeri 6 Bandung.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan dan batasan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia interaktif.
2. Mengetahui pengaruh peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dibandingkan dengan siswa yang mendapat model pembelajaran konvensional pada kompetensi proses mesin konversi energi siswa kelas X SMK Negeri 6 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa
 - a. Membantu siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan kapasitas dasar yang dimilikinya sehingga dapat mengembangkan kemampuan belajarnya secara optimal.
 - b. Memacu semangat belajar siswa untuk lebih aktif lagi sehingga siswa merasa tertantang untuk mengerahkan segala kemampuannya untuk berprestasi seoptimal mungkin.

Abdul Sori, 2015

Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Kompetensi Proses Mesin Konversi Energi Siswa Kelas X SMK Negeri 6 Bandung

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

2. Bagi Guru
 - a. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran berikutnya untuk meningkatkan kualitas dan efektifitas proses pembelajaran.
 - b. Sebagai alat bantu bagi guru dalam menjelaskan materi yang tidak bisa digunakan oleh model konvensional.
3. Bagi Peneliti
 - a. Menambah wawasan ilmu pengetahuan dan dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat dari bangku kuliah.
 - b. Dapat meningkatkan kemampuan dalam melakukan suatu penelitian.

F. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Bab pendahuluan berisi tentang: latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab landasan teori berisi tentang: belajar mengajar, media pembelajaran, multimedia interaktif, multimedia interaktif presentasi, hasil belajar, kompetensi dasar proses mesin konversi energi, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi dasar, hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian

Bab metode penelitian berisi tentang: metode dan desain penelitian, variabel dan paradigma penelitian, definisi operasional, data dan sumber data penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, penskoran/instrumen penelitian, pengujian instrumen penelitian, teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab hasil penelitian dan pembahasan berisi tentang: hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Simpulan dan Saran

Bab simpulan dan saran berisi tentang: simpulan dan saran.

Abdul Sori, 2015

Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Kompetensi Proses Mesin Konversi Energi Siswa Kelas X SMK Negeri 6 Bandung

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