

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP/MTs (Wikipedia). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15 menjelaskan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

SMK diselenggarakan dengan tujuan untuk mempersiapkan peserta didik dengan lulusan yang siap bekerja dalam bidang tertentu sesuai dengan bidang keahlian SMK yang dipilihnya. Namun, laporan yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik pada awal November 2014 menyatakan bahwa jumlah pengangguran sampai Bulan Agustus 2014 mencapai 7,2 juta orang dan 11,24 persen diantaranya merupakan lulusan SMK. (Republika.co.id, 17 November 2014).

Kepala Dinas Pendidikan DKI Jakarta, Larso Marbun menilai kompetensi yang masih rendah menjadi alasan bertambahnya pengangguran lulusan dari SMK. Menurutnya, terdapat tiga masalah utama yang belum dapat diselesaikan pemerintah maupun instansi pendidikan terkait rendahnya kualitas lulusan yang dihasilkan sekolah kejuruan tersebut. Pertama, sarana penunjang kegiatan belajar di SMK yang jumlahnya masih kurang. Kemudian, waktu praktik yang hanya memakan waktu sedikit juga menghambat peningkatan keahlian para siswa SMK untuk mendalami kompetensi yang akan menjadi bekal mereka dalam bekerja. Lalu, Masalah yang tidak kalah penting adalah terdapatnya ketidaksesuaian antara tenaga pengajar dengan bidang kejuruan yang dibebankan padanya di sekolah. (Republika.co.id, 17 November 2014).

Rendahnya serapan lulusan SMK yang siap untuk bekerja berbanding terbalik dengan minat siswa yang ingin melanjutkan sekolah ke SMK. Hal ini, dibuktikan dengan partisipasi murid yang melanjutkan ke SMK terutama yang berstatus negeri meningkat lebih cepat dari partisipasi murid ke SMA, yakni mencapai 15

persen atau 4,2 juta murid (Kompas.com, 7 Oktober 2015). Ini mengemuka dalam diskusi pendidikan "Wajib Belajar 12 Tahun Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Menjawab Daya Saing Nasional" yang diselenggarakan *Education Sector Analytical and Capacity Development Partnership* (ACDP) Indonesia, Rabu (7/10), di Jakarta. "SMK semakin dilihat memberikan solusi bagi keluarga miskin yang memang mayoritas anaknya sekolah di SMK karena fokusnya ingin bekerja," kata Direktur Pembinaan SMK Mustaghfirin Amin.

Hasil kajian kebijakan kurikulum SMK menguatkan informasi sebelumnya. Hasil kajian kebijakan kurikulum SMK menemukan beberapa temuan dan problematika yang berkembang di SMK. Beberapa problematika yang berkembang diantaranya: 1) Belum tercukupinya bahan ajar yang dapat memenuhi standar kompetensi lulusan baik secara kuantitatif, kualitatif, dan relevansi, 2) Masih terbatasnya buku referensi, 3) Proses pembelajaran belum terlaksana sesuai dengan standar isi, standar proses, dan standar kelulusan, 4) Mentalitas guru yang terbiasa menunggu instruksi untuk melaksanakan sesuatu, terbiasa dengan pola seragam dan kurangnya kreativitas, 5) Kualitas calon siswa lulusan SMP/MTs/Sederajat yang meneruskan ke SMK masih relatif rendah. (Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum, Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Depdiknas 2007).

Menurut Arikunto (2013, hlm. 14) lulusan yang kurang bermutu atau tidak sesuai harapan penyebabnya antara lain: input yang kurang baik kualitasnya, guru dan personal yang kurang tepat, materi yang tidak atau kurang cocok, metode mengajar dan sistem evaluasi yang kurang memadai, kurangnya sarana penunjang, dan sistem administrasi yang kurang tepat.

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh peneliti terhadap 6 guru produktif dari 3 SMK bidang keahlian TIK yang terdiri dari 2 SMK Negeri dan 1 SMK Swasta yang berada di Kota Tasikmalaya menunjukkan bahwa 50% pembelajaran masih menggunakan cara konvensional yaitu dengan metode ceramah dan praktik, 50% sudah menggunakan perangkat simulasi, dan baru 16,67% yang sudah menggunakan E-Learning. Perangkat simulasi yang digunakan yaitu perangkat simulasi yang sudah jadi dan sudah siap pakai (bukan khusus dibuat oleh guru untuk proses pembelajaran).

Dengan model pembelajaran tersebut 50% guru menyadari bahwa model pembelajaran tersebut belum mampu memaksimalkan potensi belajar siswa. Kemudian, kendala yang sering dialami selama proses pembelajaran diantaranya karena kondisi siswa seperti kemampuan pemahaman siswa terhadap komputer yang masih rendah, kurang semangat dalam belajar, kurang memperhatikan saat belajar, dan kemampuan siswa dalam menyerap pelajaran yang berbeda-beda. Selain itu, juga karena belum tercukupinya bahan ajar dan sarana prasarana.

Tidak hanya survey terhadap guru, survey juga dilakukan terhadap 65 siswa di sekolah yang sama dan hasilnya adalah siswa merasa kurang puas dengan metode pembelajaran yang selama ini digunakan. Siswa menginginkan adanya sebuah model pembelajaran yang menarik dengan bantuan media pembelajaran yang menyajikan materi secara lengkap sehingga siswa bisa belajar kapan saja tanpa terbatas oleh waktu belajar bersama guru di kelas.

Makmun (2007, hlm. 234) mengemukakan hasil berbagai studi menunjukkan bahwa hanya sebagian (kecil) siswa tertentu yang mampu menguasai sebagian besar 90%-100% dari bahan yang disajikan oleh guru. Yang lainnya (sebagian besar) bervariasi antara 50%-80%. Sebagian lainnya lebih kecil dari itu. Carroll, dkk. (dalam Makmun, 2007, hlm. 234) berasumsi bahwa setiap siswa pada dasarnya kalau diberikan kesempatan belajar dengan dengan mempergunakan waktu sesuai dengan yang diperlukannya, mungkin saja mencapai taraf penguasaan seperti yang dicapai oleh rekan-rekannya (dengan waktu terbatas, seperti yang disediakan). Akan tetapi, Carroll dengan rekan-rekannya tidak menangkak ada faktor dominan lain yang berpengaruh pula atas taraf penguasaan belajar itu antara lain kualitas pengajaran (*the quality of instruction*) dan taraf kemampuan siswa untuk memahami pengajaran itu (*the students ability to understand the instruction*). Oleh karena itu, kalau kita mengharapkan siswa dapat mencapai taraf penguasaan atas bahan pengajaran tertentu (misal, minimal 60%), bahan pelajaran harus dipersiapkan secara sempurna. Begitu juga instrumen evaluasi atau pengukuran hasil belajarnya harus sudah dipersiapkan (Makmun, 2007, hlm. 235).

Dewasa ini telah dikembangkan sistem pengajaran berprogram (*programmed instruction*) dan juga sistem pengajaran modul (*modular instruction*), bahkan

Computer Assisted Instruction (CAI). Dengan tercapainya tingkat penguasaan hasil pelajaran yang tinggi, maka akan menunjukkan sikap mental yang sehat pada siswa yang bersangkutan (Makmun, 2007, hlm. 236).

Computer Assisted Instruction (CAI) yaitu pembelajaran dengan bantuan komputer. CAI adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran model CAI ini bisa membantu siswa dan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

Munir (2012, hlm. 24) menjelaskan bahwa multimedia dalam pendidikan memiliki tiga fungsi utama yaitu fungsi suplemen yang sifatnya pilihan, fungsi pelengkap, dan fungsi pengganti.

Menurut Bright (1983:144-152), bila dibanding dengan pendekatan pembelajaran tradisional, CAI sangat efektif dan efisien. Anak didik akan belajar lebih cepat, menguasai materi pelajaran lebih banyak dan mengingat lebih banyak dari dari apa yang sudah dipelajari. Simoson dan Thompson (1994: 53) menyarankan agar pembuatan CAI harus direncanakan dengan baik dan usaha penelitian saat ini sebaiknya difokuskan pada pemakaian CAI untuk situasi khusus dan untuk mata pelajaran khusus pula.

Berdasarkan penelitian Rahayu (2011) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model tutorial mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata gain sebesar 0.52 atau 52%. Demikian pula hasil penelitian Devitri menunjukkan bahwa nilai praktikalitas media pembelajaran berbasis komputer model classic tutorial adalah 90,52% dengan kriteria sangat praktis. Hasil analisis uji praktikalitas media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan model pembelajaran classic tutorial dinyatakan berkategori sangat praktis dilihat dari segi variabel meningkatkan minat belajar siswa, kemudahan proses penggunaan, peningkatan keaktifan siswa, waktu tersedia cukup, dan evaluasi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran berbasis komputer model pembelajaran tutorial berpengaruh baik terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa.

Mata pelajaran pemrograman dasar adalah mata pelajaran wajib untuk SMK bidang keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi. Yang termasuk kedalam

SMK bidang Keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi diantaranya SMK Bidang Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), dan Multimedia. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh peneliti terhadap 65 siswa SMK yang sudah dipaparkan sebelumnya menunjukkan bahwa perlu adanya multimedia pembelajaran untuk membantu siswa mempelajari materi pemrograman dasar.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas maka peneliti sebagai calon pendidik dan mahasiswa yang harus melakukan penelitian untuk skripsi tertarik untuk membuat sebuah multimedia pembelajaran interaktif, kemudian melakukan penelitian dengan judul penelitian yang akan dilaksanakan adalah “PENGARUH MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CAI MODEL TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI ALGORITMA PEMROGRAMAN”.

1.2 Batasan Masalah Penelitian

Untuk memfokuskan penelitian, maka peneliti akan memberikan batasan masalah pada penelitian ini diantaranya:

- 1) Materi penelitian yaitu materi Algoritma Pemrograman pada mata pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X berdasarkan Silabus Kurikulum 2013
- 2) Penilaian hasil belajar menekankan pada aspek kognitif

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan identifikasi masalah penelitian, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana pengaruh multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada materi algoritma pemrograman?
- 2) Bagaimana penilaian dari para ahli terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* (CAI) model tutorial pada materi algoritma pemrograman?

- 3) Bagaimana penilaian siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* (CAI) model tutorial pada materi algoritma pemrograman?
- 4) Bagaimana hubungan antara respon siswa terhadap multimedia dengan hasil belajar siswa?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui pengaruh multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* (CAI) model tutorial terhadap hasil belajar siswa pada materi algoritma pemrograman.
- 2) Untuk mengetahui penilaian dari para ahli terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* (CAI) model tutorial pada materi algoritma pemrograman.
- 3) Untuk mengetahui penilaian siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Computer Assisted Instruction* (CAI) model tutorial pada materi algoritma pemrograman.
- 4) Untuk mengetahui hubungan antara respon siswa terhadap multimedia dengan hasil belajar siswa.

1.5 Manfaat/Signifikansi Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- 1) Bagi Guru

Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif berbasis CAI model tutorial ini, guru dapat menggunakannya sebagai alat bantu pada saat pembelajaran algoritma pemrograman dan memotivasi guru supaya termotivasi untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif pada pembelajaran atau materi pelajaran berikutnya.

- 2) Bagi Siswa

Siswa dapat menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis CAI model tutorial ini sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran dan menunjang atau membantu siswa dalam memahami

materi algoritma pemrograman sehingga menghasilkan hasil pembelajaran yang maksimal. Kemudian, diharapkan setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif ini siswa lebih semangat dan rajin lagi untuk belajar secara aktif dan mandiri.

3) Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti bisa mempelajari dan mengetahui proses pembuatan multimedia pembelajaran interaktif berbasis CAI model tutorial pada materi algoritma pemrograman. Tidak hanya itu, melalui penelitian ini juga peneliti bisa mengimplementasikan ilmu-ilmu yang sudah didapat dari perkuliahan yang sudah peneliti tempuh selama kuliah diantaranya perkuliahan teknik multimedia, algoritma pemrograman dasar dan lanjutan, metode penelitian, seminar, bahasa Indonesia, statistika, dan mata kuliah lain yang menunjang peneliti dalam penelitian ini.

4) Bagi Pihak Lain

Hasil dari penelitian ini bisa dijadikan referensi atau rujukan untuk penelitian selanjutnya. Bahkan hasil penelitian ini bisa dikembangkan menjadi penelitian yang lebih luas dan lebih baik lagi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tentunya diperlukan dalam penyusunan sebuah laporan supaya laporan tersebut terstruktur, berurutan, baik, dan benar. Dalam penulisan tugas akhir ini, penulisan dibagi kedalam beberapa bab sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi permasalahan yang akan diangkat menjadi sebuah penelitian. Bab ini terdiri dari latar belakang penelitian, batasan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi konsep-konsep, teori-teori, dan dalil-dalil yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisi metode yang digunakan dalam penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, populasi dan sampel, instrument penelitian, dan teknik pengumpulan dan analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab hasil penelitian dan pembahasan terdiri atas dua hal utama yakni:

- 1) Pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian;
- 2) Pembahasan atau analisis temuan

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.