

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah sesuatu yang dibutuhkan oleh setiap individu baik itu pendidikan secara formal maupun non formal karena pada hakikatnya pendidikan dapat untuk mengembangkan potensi individu baik secara kognitif, afektif maupun Psikomotor. Sejalan dengan adanya hal itu menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

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, kecerdikan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Pendidikan formal dilakukan mulai dari tingkatan pendidikan TK,SD/MI,SMP/MTs, SMA/MA/SMK. Sekolah Menengah Kejuruan atau sering dikenal dengan sebutan SMK merupakan lembaga pendidikan yang menghasilkan lulusan yang mempunyai keahlian khusus serta menyiapkan peserta didik menjadi lulusan yang siap bekerja dan bersaing di dunia industri.

Mekanika Teknik merupakan mata pelajaran produktif yang terdapat pada jurusan Teknik Gambar Bangunan dan merupakan salah satu teori kejuruan yang akan diujikan dalam ujian sekolah dan ujian nasional. Mata pelajaran mekanika teknik juga merupakan salah satu dasar dari perhitungan kekuatan konstruksi untuk menghitung beban, gaya dalam yang dimana mata pelajaran tersebut erat kaitannya dengan dunia teknik sipil.

SMK Negeri 2 Garut Merupakan salah satu sekolah yang memiliki nilai input berupa hasil belajar yang bervariasi setiap tahunnya. Berdasarkan pada pengamatan peneliti selama pelaksanaan Program Pengalaman Lapangan (PPL) dan diskusi dengan guru mata pelajaran Mekanika Teknik di SMK Negeri 2 Garut diperoleh bahwa pemahaman Peserta Didik dari tahun ke tahunnya masih rendah dilihat dari daftar nilai Peserta Didik diperoleh informasi bahwa perolehan nilai rata – rata keseluruhan peserta didik pada

mata pelajaran mekanika teknik masih rendah. Perolehan nilai tersebut dikategorikan rendah karena berada dibawah Standar nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh SMK Negeri 2 Garut pada mata pelajaran mekanika teknik yaitu sebesar 75.

Melalui pengamatan yang dilakukan, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik salah satunya adalah faktor dari luar seperti penggunaan metode dan media pembelajaran yang kurang bervariasi.

Proses pembelajaran Mekanika teknik yang digunakan oleh guru masih menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional, dimana guru melakukan metode ceramah atau verbal sehingga guru mendominasi dan lebih aktif dalam proses pembelajaran, hal tersebut tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran kurikulum 2013, yaitu guru dalam pembelajaran lebih memposisikan diri sebagai fasilitator, motivator, mediator. Model pembelajaran konvensional dapat membuat Peserta Didik jenuh, sulit dan berkonsentrasi sehingga pembelajaran tersebut akan berpusat pada guru (*Teacer center*).

Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu berfungsi untuk menyalurkan pesan guna mencapai tujuan pembelajaran serta dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sistem pembelajaran berbasis multimedia dapat menyajikan materi dengan lebih menarik dan interaktif, tidak monoton dan dapat membantu Peserta Didik untuk lebih mudah dalam menerima materi serta memahami isi pembelajaran.

Rohendi, dkk (2012, hlm, 8) dalam jurnalnya yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK” dengan hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa:

Multimedia interaktif berbasis konteks efektif terhadap hasil belajar siswa dilihat dari indikator ketuntasan hasil belajar sebesar 97% lebih besar dari pada ketuntasan belajar pembelajaran konvensional yang hanya sebesar 95% dari hasil angket tanggapan siswa diperoleh bahwa pembelajaran multimedia interaktif berbasis konteks memberikan tanggapan yang positif terhadap siswa. Secara presentase indikator minat dan motivasi yang berhubungan dengan perhatian adalah sebesar 78% yang masuk kedalam

kualitatif “baik”, relevansi sebesar 73% dengan kategori “cukup”, percaya diri sebesar 73 dengan kategori “cukup” kepuasan sebesar 74% dengan kategori “cukup”.

Selain itu, Lilis (2015, hlm. 1) dalam Jurnalnya yang berjudul “Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial Terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa” membuat kesimpulan dari hasil penelitian bahwa:

Pada penelitian menunjukkan bahwa 1) terjadi peningkatan motivasi siswa yang menggunakan multimedia interaktif model tutorial lebih baik dari pada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran PKN kelas VII di SMPN 1 Banyuwangi Garut. 2) Peningkatan hasil belajar aspek pemahaman siswa yang menggunakan multimedia interaktif model tutorial lebih baik dari pada peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran PKN kelas VII di SMPN 1 Banyuwangi Garut.

Dari beberapa hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran multimedia interaktif terbukti efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar Peserta Didik dan memberikan kesan positif karena dengan menggunakan multimedia interaktif peserta didik merasa lebih mudah memahami materi yang disampaikan serta dapat membantu peserta didik agar lebih baik lagi dalam proses pembelajaran sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran mengenai rendahnya hasil belajar Peserta Didik dengan menggunakan multimedia interaktif solusinya, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMKN 2 Garut”**.

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya yaitu hasil Belajar peserta didik pada mata pelajaran mekanika teknik masih rendah. Rendahnya hasil belajar ini dipengaruhi oleh:

1. Kurangnya pemahaman pada materi sebelumnya.
2. Motivasi peserta didik masih kurang dikarenakan dalam proses pembelajaran masih berpusat terhadap guru.
3. Tidak sesuai penerapan strategi pembelajaran dan metode pembelajaran

Nur Fajrina Indah Lestary, 2017

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK DI SMKN 2 GARUT**

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

#### 4. Keterbatasan Penggunaan Media Pembelajaran.

Permasalahan yang diidentifikasi di atas, dilakukan solusi yaitu dari model pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran sarana dan prasarana. Mengingat luasnya lingkup permasalahan dalam penelitian ini peneliti membatasi permasalahan tersebut yaitu:

1. Keterbatasan Penggunaan Media Pembelajaran, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik di Mata Pelajaran Mekanika Teknik.
2. Sub Pokok Bahasan pada mata pelajaran mekanika teknik berdasarkan Kompetensi Dasar 3.5 pada silabus mata pelajaran mekanika teknik.
3. Hasil belajar Peserta Didik dibatasi pada Ranah Kognitif yang diperoleh dari capaian hasil *Pre Test* dan *Post Test* dengan proses pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif di kelas X TGB SMK Negeri 2 Garut.
4. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap hasil Belajar dilihat dari peningkatan hasil belajar berupa data rata – rata *N-Gain*

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut: “Bagaimanakah upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Mekanika Teknik di SMKN 2 Garut?”

Sebagai Panduan untuk menjawab pertanyaan tersebut di atas, rumusan masalah di atas akan diuraikan dalam bentuk pernyataan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi pembelajaran Mekanika Teknik dengan menggunakan Multimedia Interaktif?
2. Bagaimana kondisi pembelajaran Mekanika Teknik dengan menggunakan Media Power Point?
3. Bagaimana kondisi kemampuan awal peserta didik yang menggunakan multimedia interaktif dengan peserta didik yang menggunakan power point?
4. Bagaimana kondisi kemampuan akhir peserta didik yang menggunakan multimedia interaktif dengan peserta didik yang menggunakan power point
5. Apakah terdapat perbedaan dalam peningkatan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan multimedia interaktif dengan peserta didik yang menggunakan media power point?

### C. Tujuan Penelitian

Adapun yang merupakan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu untuk mengetahui :

1. Mengetahui kondisi pembelajaran Mekanika Teknik dengan menggunakan Multimedia Interaktif
2. Mengetahui kondisi pembelajaran Mekanika Teknik dengan menggunakan Media Power Point
3. Mengetahui kondisi kemampuan awal peserta didik yang menggunakan multimedia interaktif dengan peserta didik yang menggunakan power point
4. Mengetahui kondisi kemampuan akhir peserta didik yang menggunakan multimedia interaktif dengan peserta didik yang menggunakan power point
5. Mengetahui apakah terdapat perbedaan dalam peningkatan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan multimedia interaktif dengan peserta didik yang menggunakan media power point

### D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti berharap penelitian ini dapat berguna diantaranya:

1. Manfaat bagi guru

Mengembangkan profesi tenaga pendidik dalam rangka upaya meningkatkan kompetensi yang dimiliki sehingga dapat mewujudkan pendidikan yang berkualitas tinggi yang bisa menjawab segala persoalan yang di era globalisasi ini sehingga diharapkan dapat diterima oleh seluruh lapisan masyarakat

2. Manfaat bagi peserta didik

Menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan, belajar sendiri – sendiri menurut kemampuannya dan minatnya, memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama.

Nur Fajrina Indah Lestary, 2017

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK DI SMKN 2 GARUT**

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

### 3. Manfaat Teoritis

Untuk memperluas pengetahuan tentang keterampilan komputer dan pengelolaan informasi yang ada di lingkungan SMKN 2 Garut dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran mekanika teknik.

### 4. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dan motivasi bagi guru disatuan pendidikan khususnya SMKN 2 Garut sehingga diharapkan lebih meminimalkan kelemahan dan kekurangan yang ada dalam hal penggunaan Multimedia Interaktif dalam proses pembelajaran.

## E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi dalam penelitian ini, penulis sajikan uraian dari sistematika skripsi yang sudah ditetapkan berdasarkan Keputusan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 5804/UN40/HK/2015 yang dikemas dalam sebuah buku yang berjudul “Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Tahun 2015” sebagai berikut :

Bagian awal terdiri dari judul, lembar hak cipta, lembar pengesahan, lembar halaman pernyataan, abstrak, lembar kata pengantar, lembar ucapan terima kasih, lembar daftar isi, lembar daftar tabel, lembar daftar gambar dan lembar daftar lampiran.

Bagian isi terdiri atas :

### **BAB I PENDAHULUAN**

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

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini menguraikan kajian teori yang digunakan dalam penelitian, penelitian yang relevan, dan hipotesis penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan tentang desain penelitian yang menggunakan metode penelitian kuantitatif serta desain penelitian Quasi Experimental Design

dikhususkan kepada pola “Nonequivalent Control Group Design”, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

#### **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

#### **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.

Bagian akhir terdiri atas daftar pustaka dan lampiran.