

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan khususnya Indonesia salah satu permasalahan utama Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah masih rendahnya mutu atau kualitas lulusannya, yang dibuktikan oleh masih rendah dan belum sesuai kompetensi lulusan dengan kompetensi yang diharapkan oleh industri atau lapangan kerja (Widihastuti, 2007) hal ini diperkuat oleh pernyataan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Muhadjir Effendy dalam koran-jakarta (2017), bahwa salah satu tantangan berat menyiapkan tenaga produktif melalui SMK yang dihadapkan pada kompetensi tenaga pendidik yang masih rendah. Oleh sebab itu, perlu membuat inovasi baru yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Penelitian awal yang dilakukan penulis menggunakan metode wawancara kepada guru mata pelajaran mengatakan bahwa mata pelajaran yang cukup sulit untuk diajarkan kepada siswa kelas X TKI SMK Negeri 11 Bandung adalah Komputer dan Jaringan dasar dengan materinya tentang perakitan komputer, kemudian untuk metode yang biasa dipakai adalah PBL (*Problem Base Learning*) dan tanpa menggunakan multimedia animasi, kemudian hasil angket siswa yang sudah disebar kepada kelas XI TKJ SMK Negeri 11 Bandung yang menunjukkan bahwa dari 33 orang siswa sebanyak 52% mengatakan materi perakitan komputer sulit dipahami, 27% mengatakan materi Konfigurasi BIOS pada komputer, 15% mengatakan materi pengujian perakitan komputer dan sisanya mengatakan materi instalasi sistem operasi, kelas XI dipilih karena sudah mempelajari materi-materi tersebut sehingga mengetahui kesulitan yang akan dialami oleh kelas X. Dari hasil penelitian tersebut, penulis memutuskan memilih materi perakitan komputer pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.

Salah satu upaya mempermudah pemahaman materi perakitan komputer adalah dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Menurut Wahono (2007),

multimedia adalah perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi dan *video* untuk menyampaikan pesan ke publik, sedangkan menurut Vaughan (2004) animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Multimedia pembelajaran juga dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, hal ini didukung oleh hasil angket siswa dari 33 orang siswa sebanyak 82% mengatakan bahwa dengan menggunakan multimedia dapat membantu proses memahami materi, selain itu guru mata pelajaran juga mendukung penggunaan multimedia animasi dalam pembelajaran karena selama ini di SMK Negeri 11 Bandung masih terkendala sarana dan prasarana terutama untuk merakit komputer sehingga diharapkan dengan adanya multimedia animasi dapat membantu siswa memahami materi perakitan komputer.

Penggunaan multimedia pembelajaran sudah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa seperti yang dijelaskan Cahya (2013) dengan penggunaan aplikasi media pembelajaran pada mata pelajaran topologi jaringan komputer.

Uji hipotesis menunjukkan nilai thitung sebesar 7,460 sedangkan ttabel adalah 1,997. Karena nilai thitung > ttabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dan untuk nilai gain ternormalisasi, kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, yaitu nilai gain ternormalisasi kelas eksperimen adalah  $g = 0,866$  atau masuk kategori baik dan pada kelas kontrol  $g = 0,687$  atau masuk kategori sedang.

Selain itu penggunaan metode pembelajaran demonstrasi didukung oleh guru mata pelajaran, hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara guru mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar yang pada intinya menjelaskan kecocokan metode demonstrasi karena mata pelajaran ini bukan mata pelajaran yang dapat dibayangkan sehingga memerlukan contoh soal dalam pelaksanaannya.

Namun Munir (2013) mengatakan “proses pembelajaran berbasis multimedia bergantung pada metode pembelajaran yang digunakan”. Berdasarkan pernyataan tersebut maka penggunaan metode pembelajaran dalam multimedia pembelajaran harus tepat dan sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan ke peserta didik.

Sedangkan menurut Slavin (2009), metode pembelajaran adalah suatu acuan kepada suatu pendekatan pembelajaran termasuk tujuannya, sintaksnya,

lingkungannya, dan sistem pengelolaannya. Jadi, metode pembelajaran merupakan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu contoh dari metode pembelajaran yang sudah sering digunakan dan sudah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah demonstrasi seperti yang dijelaskan Mustokiyah (2012) dalam penelitiannya.

Hasil penelitian menunjukkan aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 18,75% yaitu dari 76,25% pada siklus I menjadi 95% pada siklus II. Sedangkan aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 28,20%, yaitu dari 63,75% pada siklus I menjadi 91,95% pada siklus II. Pengamatan aktivitas guru dan siswa dengan menerapkan metode demonstrasi dalam pembelajaran IPA berjalan dengan baik dan mencapai keberhasilan. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 22,75% yaitu dari 72,7% pada siklus I menjadi 95,45% pada siklus II.

Metode demonstrasi adalah pertunjukkan tentang proses terjadinya suatu peristiwa atau benda sampai pada penampilan tingkah laku yang dicontohkan agar dapat diketahui dan dipahami oleh peserta didik secara nyata atau tiruannya (Djamarah, 2008). Metode demonstrasi ditandai dengan seorang guru yang memperagakan secara langsung tentang sebuah materi pembelajaran baik dibantu dengan sebuah alat pembelajaran ataupun tidak, dan langsung diikuti oleh muridnya sehingga ilmu atau keterampilan yang didemonstrasikan akan lebih bermakna dalam ingatan siswanya dan diharapkan dapat mempermudah siswa untuk memahami pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru.

Selain kesinambungan antar metode pembelajaran dengan multimedia animasi, untuk memaksimalkan pengetahuan dan pemahaman yang didapatkan oleh siswa peningkatan kemampuan siswa identik dengan hasil belajar di sekolah Menurut Sudjana (2005) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa tersebut menerima pengalaman belajar, hal ini didukung oleh hasil studi sebelumnya tentang kualitas pendidikan Indonesia, hasil belajar adalah salah satu aspek yang perlu ditingkatkan di Indonesia.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka penulis mengambil judul “Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi Berbasis Multimedia Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Komputer dan Jaringan Dasar”. Pada pemilihan judul tersebut didasarkan pada pemikiran bahwa

**Silmi Faris, 2017**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DEMONSTRASI BERBASIS MULTIMEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR**

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

pembelajaran menggunakan metode demonstrasi dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK Kelas X pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diungkapkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran demonstrasi berbasis multimedia animasi dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar?
2. Bagaimana pengaruh penerapan metode pembelajaran demonstrasi berbasis multimedia animasi dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan metode pembelajaran demonstrasi berbasis multimedia animasi dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan diatas, tujuan yang akan dicapai adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan:

1. Penerapan metode pembelajaran demonstrasi berbasis multimedia animasi dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar
2. Pengaruh penerapan metode pembelajaran demonstrasi berbasis multimedia animasi dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar
3. Respon siswa terhadap penerapan metode pembelajaran demonstrasi berbasis multimedia animasi dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar

#### **1.4. Batasan Masalah**

Untuk menghindari agar masalah tidak terlalu luas dan menyimpang, maka dibuat pembatasan masalah yang diteliti. Berikut merupakan batasan-batasan pada penelitian ini:

1. Pengukuran hasil belajar hanya pada aspek kognitif (C1-C3).
2. Materi Komputer dan Jaringan Dasar yang disajikan adalah Perakitan Komputer yang terdiri dari pengenalan perangkat keras komputer, cara merakit komputer dan pembuatan laporan perakitan komputer.
3. Multimedia interaktif digunakan sebagai pengganti guru dalam proses pembelajaran dengan metode pembelajaran Demonstrasi.
4. Teknologi perangkat lunak yang digunakan adalah Construct 2.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat, antara lain:

#### **1. Bagi Peneliti**

Menambah wawasan mengenai ilmu komputer, khususnya mengenai pembangunan multimedia pembelajaran berbasis animasi. Selain itu menambah wawasan dalam ilmu pendidikan khususnya pembelajaran dengan menerapkan Demonstrasi, dan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis animasi dalam pelaksanaan pembelajaran.

#### **2. Bagi Guru**

Mendapatkan alternatif untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Membantu dalam mengatasi perbedaan penguasaan pembelajaran masing-masing siswa.

#### **3. Bagi Siswa**

Memberikan multimedia pembelajaran yang menarik, inovatif, dan variatif sehingga dapat menambah pemahaman bagi siswa serta meningkatkan hasil belajar.

### **1.6. Struktur Organisasi Skripsi**

Susunan skripsi ini terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian pendahuluan, bagian isi, dan bagian akhir skripsi.

#### **1) Bagian Pendahuluan**

**Silmi Faris, 2017**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DEMONSTRASI BERBASIS MULTIMEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR**

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

Bagian ini berisi halaman judul, pengesahan, abstrak, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

## 2) Bagian Isi

Bagian ini terdiri dari lima bab yaitu:

### BAB I : Pendahuluan

Pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

### BAB II : Kajian Pustaka

Kajian Pustaka berisi hal-hal yang mendukung dan berkaitan dengan penelitian.

### BAB III : Metode Penelitian

Metode penelitian menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk menyelesaikan penelitian.

### BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berisi hasil penelitian serta analisis yang dilakukan selama penelitian.

### BAB V : Simpulan dan Saran

Simpulan dan saran berisi hal-hal yang menjawab permasalahan penelitian dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

## 3) Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran, surat keterangan dan dokumentasi.

