

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sekolah merupakan salah satu sarana dalam meningkatkan mutu pendidikan, yang didalamnya berlangsung proses belajar mengajar yang terjadi antara guru dan siswa. Keberhasilan proses belajar mengajar tersebut salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar para siswanya. Dalam ruang lingkup yang lebih kecil, hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar siswa di suatu kelas pada mata pelajaran dan materi tertentu.

Dalam salinan Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013 tentang implementasi kurikulum bagian pedoman pembelajaran dijelaskan bahwa penilaian hasil belajar menggunakan dua pendekatan yaitu menggunakan acuan patokan dan ketuntasan belajar. Sehingga "...guru didorong untuk menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran tuntas (*mastery learning*) serta tidak berorientasi pada pencapaian target kurikulum semata." (Kemendikbud, 2013, hlm. 71). Dalam salinan permendikbud tersebut dijelaskan juga mengenai ketuntasan minimal untuk seluruh kompetensi dasar. Pada kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan ketuntasan minimal yaitu 2,66 (B -), sedangkan pencapaian minimal untuk kompetensi sikap adalah B.

Pada penilaian acuan patokan untuk mengetahui hasil belajar siswa, Majid (2015, hlm.159) menjelaskan "...acuan patokan berpegang pada sesuatu yang telah ditetapkan, umpamanya menguasai 80 % atau 85 % dari tujuan belajar." Hal ini menandakan bahwa setiap siswa diharapkan menguasai 80 atau 85 % dari tujuan belajar yang akan dicapai. Bloom (dalam Majid, 2015, hlm.161) juga mengungkapkan bahwa 'Dalam tes formatif biasanya dituntut tingkat keberhasilan sebanyak minimal 85 % dari seluruh pertanyaan harus dijawab betul.' Hal ini menandakan bahwa diharapkan setiap siswa harus mampu menjawab betul minimal 85 % dari seluruh pertanyaan pada tes formatif (tes pada akhir unit pelajaran atau materi tertentu). Kondisi tersebut merupakan kondisi ideal yang diharapkan dari hasil belajar siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Pada kenyataannya, kondisi tersebut tidak selalu tercapai, salah satunya pada proses belajar mengajar Gambar Teknik materi proyeksi orthogonal di SMK Negeri 2 Kota Bandung. Hasil observasi peneliti yang berlangsung dari tanggal 15 Februari s.d. 17 Februari 2016 menunjukkan persentase siswa yang mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) = 75 (skala 100) atau 2,66 (skala 4) pada tes formatif materi proyeksi orthogonal yang diperoleh dari tiga kelas yaitu X TM 2, X TM 3 dan X TM 5 masing-masing sebesar 47 %, 42 %, dan 54 %, yang jika ketiganya dirata-ratakan sebesar 48 %. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh masih belum memenuhi kondisi ideal.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar yang diperoleh belum memenuhi kondisi ideal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Gambar Teknik yang mengampu kelas - kelas tersebut, diperoleh informasi bahwa fenomena yang sering menjadi perhatian guru mata pelajaran Gambar Teknik yaitu masih banyaknya siswa yang mengerjakan tugas gambar di sekolah dan menyontek pekerjaan temannya dengan alasan belum mengerti terhadap tugas yang diberikan.

Ketika proses wawancara, guru mata pelajaran menjelaskan bahwa metode pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian materi adalah sistem klasikal dimana guru menerangkan di depan kelas dan siswa memperhatikan (*teacher centered approach*). Kemudian dari segi media yang digunakan dalam pembelajaran, beliau lebih sering menggunakan *handout*. Pada media *handout* informasi yang diperoleh siswa berupa gambar – gambar dan berbagai penjelasan terkait materi proyeksi orthogonal yang dapat dipahami secara *visual*. Adapun guru menjelaskan materi yang terdapat di dalam *handout* untuk membantu memberikan pemahaman terhadap siswa berkaitan dengan materi tersebut secara *verbal*. *Handout* yang digunakan oleh guru berupa rangkuman materi dari beberapa halaman buku teks gambar teknik terkait materi proyeksi orthogonal. Hal ini sesuai dengan konsep *handout* yang “...pada umumnya diambilkan dari beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan atau kompetensi dasar dan materi pokok yang harus dikuasai siswa.” (Prastowo, 2014, hlm. 195).

Panji Septian Muari, 2017

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL TUTORIAL TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN GAMBAR TEKNIK**

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

Pembelajaran dengan menggunakan media *handout* sangat membantu siswa apabila pembelajaran berlangsung di dalam kelas, akan tetapi ketika di luar kelas belum tentu demikian. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan tingkat pemahaman pada siswa, seperti halnya untuk pembelajaran mandiri yang dilakukan di rumah. Hasil *polling* pada pernyataan (mempelajari kembali di rumah materi yang telah dijelaskan oleh guru), siswa memberi respon (S) = 40 %, (R) = 43 %, (TS) = 10 %, (A) = 7 %. Ini menandakan masih sedikitnya siswa yang mempelajari kembali materi di rumah.

Penilaian siswa terhadap media *handout* yang digunakan oleh guru ditunjukkan pada pernyataan (kemudahan dalam menerapkan media pembelajaran yang digunakan Bapak/Ibu guru untuk kegiatan belajar di rumah), siswa memberi respon (S) = 50 %, (R) = 37 %, (TS) = 6 %, (A) = 7 %. Hal ini menunjukkan masih adanya siswa yang kesulitan untuk belajar mandiri di rumah dengan bantuan media *handout*.

Tidak adanya peran pembimbing untuk membimbing siswa dalam kegiatan belajar mandiri di rumah secara tidak langsung berpengaruh terhadap masih adanya siswa yang kesulitan dalam mempelajari materi dari *handout*. Hal ini dikarenakan informasi yang mereka dapat dari media *handout* berupa teks dan gambar diam. Hal ini akan berbeda jika informasi yang mereka dapat berupa gambar bergerak disertai penjelasan secara *audio-visual* yang dapat difasilitasi melalui multimedia interaktif. Tetapi penggunaan dan ketersediaan multimedia interaktif yang dibuat guru mata pelajaran gambar teknik sebagai media pembelajaran masih sangat minim.

Dari segi fasilitas pembelajaran, perangkat komputer di laboratorium gambar CADD (*Computer Aided Design and Drafting*) yang tidak digunakan secara optimal berperan pula dalam minimnya para guru menggunakan multimedia interaktif untuk membantu pembelajaran gambar teknik khususnya pada materi proyeksi orthogonal. Hal ini dikarenakan laboratorium gambar lebih dikhususkan untuk siswa dari jurusan Teknik Gambar Mesin (TGM). Padahal dengan multimedia interaktif selain dapat membantu tugas guru dalam menjelaskan materi terkait, diharapkan juga dapat membantu siswa dalam mempelajari materi

Panji Septian Muari, 2017

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL TUTORIAL TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN GAMBAR TEKNIK**

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

secara mandiri di rumah dengan penjelasan secara *audio-visual* yang disediakan di dalam multimedia interaktif tersebut sehingga pembelajaran materi proyeksi orthogonal menjadi lebih intensif.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bagaimana penggunaan media interaktif lebih berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan media cetak (*handout*, LKS dan sebagainya). Seperti penelitian yang dilakukan oleh Malik dkk. (2015, hlm. 31) menunjukkan bahwa,

Pengaruh hasil belajar mesin konversi energi antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *macromedia flash* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media LKS didapat $F_{hitung} = 0,039$ dengan signifikansi 0,843. Karena signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, jadi dalam penelitian ini hasil belajar mesin konversi energi pada siswa yang belajar dengan media *macromedia flash*, lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan media pembelajaran LKS.

Hasil penelitian di atas bukan berarti menunjukkan bahwa media cetak tidak berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian lainnya dari Haliman dan Sutanto (2015, hlm. 26) mengungkapkan bahwa,

Hasil belajar perbaikan sistem kelistrikan otomotif siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *handout* lebih tinggi daripada hasil belajar perbaikan sistem kelistrikan otomotif siswa kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran tanpa media *handout*. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu sebesar $4,289 > 1,671$ dengan perolehan rerata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu sebesar $7,15 > 6,51$.

Minimnya penggunaan dan ketersediaan multimedia interaktif yang dapat membantu siswa dan guru dalam kegiatan belajar dan mengajar materi proyeksi orthogonal, mendorong peneliti untuk merancang dan membuat multimedia interaktif yang menyajikan materi secara *audio-visual* dilengkapi penjelasan dengan latihan-latihan soal sebagai bentuk evaluasi terhadap materi yang disajikan dalam multimedia interaktif tersebut. Kemudian mengacu kepada hasil penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti ingin melihat bagaimana efektivitasnya

terhadap peningkatan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan media *handout* yang biasa digunakan oleh guru. Maka berdasarkan uraian-uraian sebelumnya, peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian skripsi dengan judul **“Efektivitas Penerapan Multimedia Interaktif Model Tutorial Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik.”**

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah sebelumnya, rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Manakah yang lebih baik peningkatan hasil belajarnya antara kelas yang menggunakan multimedia interaktif model tutorial dengan kelas yang menggunakan media *handout* pada pembelajaran proyeksi orthogonal?”

Adapun pertanyaan-pertanyaan penelitian disusun sebagai berikut,

1. Bagaimana produk multimedia interaktif model tutorial materi proyeksi orthogonal?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia interaktif model tutorial pada pembelajaran materi proyeksi orthogonal?
3. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media *handout* pada pembelajaran materi proyeksi orthogonal?
4. Bagaimana perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan multimedia interaktif model tutorial dengan kelas yang menggunakan media *handout* pada pembelajaran materi proyeksi orthogonal?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian meliputi tujuan umum dan tujuan khusus. Berdasarkan rumusan masalah, tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang manakah yang lebih baik peningkatan hasil belajarnya antara kelas yang menggunakan multimedia interaktif model tutorial dengan kelas yang menggunakan media *handout* pada pembelajaran proyeksi orthogonal.

Sedangkan untuk tujuan khusus dari penelitian ini disusun sebagai berikut,

1. Mendapatkan informasi tentang produk multimedia interaktif model tutorial materi proyeksi orthogonal.

Panji Septian Muari, 2017

EFEKTIVITAS PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL TUTORIAL TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN GAMBAR TEKNIK

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

2. Mendapatkan informasi tentang hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia interaktif model tutorial pada pembelajaran materi proyeksi orthogonal.
3. Mendapatkan informasi tentang hasil belajar siswa yang menggunakan media *handout* pada pembelajaran materi proyeksi orthogonal.
4. Mendapatkan informasi tentang perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan multimedia interaktif model tutorial dengan kelas yang menggunakan media *handout* pada pembelajaran materi proyeksi orthogonal.

D. Manfaat atau Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut,

1. Bagi siswa, diharapkan multimedia interaktif model tutorial yang diberikan dapat membantu kegiatan pembelajaran materi proyeksi orthogonal agar lebih intensif.
2. Bagi guru, diharapkan hasil penelitian yang diperoleh nantinya bisa dijadikan rujukan untuk menerapkan multimedia interaktif model tutorial sebagai media pembelajaran selain media *handout* pada pembelajaran materi proyeksi orthogonal.
3. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian yang telah diperoleh nantinya bisa dijadikan salah satu poin pertimbangan untuk menerapkan pembelajaran berbasis multimedia dalam setiap penyelenggaraan proses pembelajaran.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan rujukan ataupun pembandingan dalam pengembangan multimedia interaktif model tutorial materi proyeksi orthogonal.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi ini dijelaskan sebagai berikut,

Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat atau signifikansi penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Landasan Teoretis, berisi teori-teori yang menjelaskan tentang belajar, mengajar dan pembelajaran, pembelajaran dengan media, materi proyeksi orthogonal, hasil belajar, hubungan antara media dengan hasil belajar, penelitian-penelitian yang relevan, kerangka berfikir serta hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian, berisi tentang desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian serta analisis data (teknik analisis data yang digunakan).

Bab IV Temuan dan Pembahasan, berisi deskripsi data yang diperoleh, temuan, dan pembahasan penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, pada bab ini berisi tentang simpulan, implikasi, dan rekomendasi terhadap hasil analisis temuan penelitian, juga ajuan berupa hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Kemudian disertakan juga beberapa lampiran seputar penelitian.