

BAB I

PENDAULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kualitas sumber daya manusia tidak terlepas dari pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan sebenarnya lebih memusatkan diri pada proses belajar mengajar, sehingga dari pelaksanaan proses belajar mengajar tersebut diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing untuk menghadapi persaingan di era globalisasi ini. Perkembangan di era globalisasi ini menuntut perkembangan juga di dunia pendidikan sebagai salah satu upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Untuk itu diperlukan juga adanya peningkatan dalam dunia pendidikan.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 juga menyatakan bahwa, pendidikan merupakan:

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, kepripadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan sistem pendidikan yang jelas, yakni pendidikan berbasis karakter

Proses pendidikan di sekolah selalu mengalami pembaharuan, terutama dalam pemanfaatan hasil teknologi yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin hari semakin maju. Guru dituntut mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan sebaik mungkin. Pada dasarnya alat-alat tersebut berkembang sesuai tuntutan zaman. Peran guru dalam pembelajaran yaitu menyediakan, menunjukkan, membimbing, dan memotivasi peserta didik agar dapat berinteraksi dengan berbagai sumber pembelajaran yang tersedia.

Wujud interaksi peserta didik dapat dilakukan melalui metode dan multimedia. Dengan segala potensi yang dimiliki peserta didik maka dengan sendirinya peserta didik akan berinteraksi secara aktif dalam proses pembelajaran. Media merupakan sebuah alat yang dapat membantu seorang guru dan peserta didik dalam mempermudah proses pembelajaran. Alat bantu tersebut dapat berupa tampilan visual yaitu gambar, grafis, atau benda nyata lain. Alat bantu yang ditampilkan berfungsi memberikan pengalaman yang lebih nyata, memotivasi peserta didik, dan memudahkan pemahaman dan daya ingat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran terjadi proses informasi, untuk diolah sehingga menghasilkan bentuk hasil belajar. Teori belajar yang dikemukakan oleh Gagne yang disebut dengan "*Information Processing Learning Teory*". Teori ini merupakan gambaran atau model dari kegiatan didalam otak manusia disaat memproses suatu informasi. Dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi, untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar.

Menurut Bloom, perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil belajar meliputi perubahan dalam ranah/domain kognitif, afektif, dan psikomotorik, beserta tingkatan aspek-aspeknya. Salah satu perubahan perilaku sebagai hasil belajar yaitu aktivitas belajar.

Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan-pengetahuan, nilai-nilai sikap, dan keterampilan pada peserta didik sebagai latihan yang dilaksanakan secara sengaja. Aktivitas belajar menurut Oemar Hamalik (2010), merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan peserta didik) dalam mencapai tujuan belajar.

Idealnya sebuah program pembelajaran yang efektif dan menyenangkan atau tidak membosankan akan menghasilkan aktivitas belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga akan berdampak juga pada hasil belajar peserta didik. Pada saat penulis melaksanakan Program Pengalaman Lapangan yang bertempat di SMKN 8 Bandung, menemukan bahwa hasil belajar peserta didik khususnya kelas

X pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif (TDO) masih banyak yang dibawah standar minimal. Hal ini diapat terjadi karena beberapa faktor. Faktor yang pertama berdasarkan pengalaman peneliti pada saat mengajar di kelas yaitu kurangnya perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran. Kurangnya perhatian tersebut dapat terjadi karena media yang digunakan terbatas. Faktor kedua yaitu alat dan fasilitas yang digunakan untuk menyampaikan materi pada peserta didik dirasa masih kurang efektif.

Berdasarkan faktor yang pertama, penulis ingin membuat atau mengembangkan sebuah media pembelajaran yang diharapkan membangun perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran, sehingga akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Media yang akan digunakan oleh penulis adalah media yang dinamakan dengan Multimedia Interaktif (MMI). Multimedia interaktif mempunyai banyak keunggulan. Keunggulan dari MMI adalah dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami suatu konsep abstrak dengan lebih mudah dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil dalam belajar (Azhar Arsyad, 2013:76)

Mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif (TDO) dipilih untuk menjadi bahan penelitian karena TDO mempunyai karakteristik yang sulit untuk dipahami, khususnya pada kompetensi dasar memahami cara kerja *Engine* 2 dan 4 langkah. Pada kompetensi dasar tersebut dibutuhkan imajinasi dan pemahaman yang lebih konkret. Sehingga penulis merasa tertarik untuk mengembangkan Multimedia Interaktif (MMI) pada mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif (TDO) agar peserta didik dapat memiliki pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.

Penelitian tersebut akan penulis tuangkan dalam sebuah karya ilmiah dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif di Kelas X SMKN 8 Bandung”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah disusun untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti.

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara mengembangkan multimedia interaktif berbasis *flash*?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media interaktif pada kompetensi dasar cara kerja *Engine 2* dan 4 langkah di SMK Negeri 8 Bandung?
3. Bagaimana respon siswa terhadap multimedia inetraktif berbasis *flash*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *flash*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan multimedia interaktif pada kompetensi dasar cara kerja *Engine 2* dan 4 langkah di SMK Negeri 8 Bandung.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap multimedia berbasis *flash*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat pada peneltian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik
 - a. Memperoleh pengalaman menarik dalam kegiatan belajar-mengajar
 - b. Meningkatkan motivasi peserta didik untuk lebih aktif belajar
 - c. Memudahkan peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru
 - d. Meningkatkan hasil belajar peserta didik

2. Bagi pengajar

Menambah masukan tentang alternatif media pembelajaran sehingga dapat memberikan sumbangan nyata bagi peningkatan profesional guru dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran.

3. Bagi sekolah
 - a. Menambah variasi media penunjang kegiatan belajar mengajar yang dapat digunakan pada saat pembelajaran dikelas maupun secara individu
 - b. Memberi masukan dan pengembangan bagi sekolah dalam penyajian materi untuk beralih dari metode konvensional.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I tentang pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA/KERANGKA TEORITIS

Pada bab II, berupa kajian teoritis, kajian pustaka berisi pembahasan mengenai aktivitas belajar, pembahasan tentang media belajar.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III, berupa metode penelitian yang meliputi metode penelitian yang digunakan, variabel yang diteliti, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data dan penafsiran data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV, berupa hasil dan pembahasan yang berisi deskripsi penelitian yang dilakukan, hasil uji coba instrument penelitian, analisis dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V, berupa kesimpulan dan saran yang berisi kesimpulan dan uraian keseluruhan isi bab dan saran-saran yang perlu dikemukakan untuk pengembangan dimasa mendatang.