

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan terbagi menjadi beberapa jenis, seperti yang tercantum pada penjelasan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 15, yang menerangkan bahwa “jenis pendidikan mencakup pendidikan umum, kejuruan, akademik, profesi, vokasi, keagamaan, dan khusus”. Salah satu jenis dari pendidikan adalah pendidikan kejuruan. Pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa untuk bekerja di bidang keahlian tertentu. Adapun tujuan dari pendidikan kejuruan yang tercantum di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, ahlak mulia, serta keterampilan peserta didik untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya. Agar dapat bekerja secara efektif dan efisien serta mengembangkan keterampilan dan keahlian, mereka harus memiliki stamina yang tinggi, menguasai bidang keahliannya dan dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi, dan mampu berkomunikasi sesuai dengan tuntutan pekerjaannya, serta memiliki kemampuan mengembangkan diri.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bagian dari pendidikan kejuruan dan bagian dari sistem pendidikan nasional. Tujuan SMK yaitu untuk mengembangkan kompetensi siswa pada bidang keahliannya, sehingga mampu mempersiapkan tamatannya bekerja di dunia industri secara nasional maupun internasional.

SMK Negeri 8 Bandung merupakan pendidikan menengah kejuruan yang mempersiapkan siswanya untuk siap bekerja dalam bidang keahlian tertentu. SMK Negeri 8 Bandung memiliki tiga program keahlian, yang diantaranya adalah Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik Sepeda Motor (TSM) dan Teknik Bodi Otomotif.

Tahun 2006 pemerintah mulai mengembangkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP merupakan kurikulum operasional yang dikembangkan dan disusun sesuai dengan satuan pendidikan, potensi dan karakteristik sekolah/daerah, sosial dan budaya masyarakat setempat serta karakteristik dari siswa. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 20 Tahun 2006 bahwa:

KTSP harus dikembangkan oleh sekolah dan komite sekolah dengan berpedoman kepada Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dan Standar Isi (SI) serta panduan penyusunan kurikulum yang dibuat oleh BNSP dengan memperhatikan prinsip-prinsip berikut:

- a. Berpusat pada potensi, perkembangan serta kebutuhan peserta didik dan lingkungannya.
- b. Memperhatikan keragaman karakteristik peserta didik kondisi daerah dan jenjang serta jenis pendidikan, tanpa membedakan agama, suku budaya, adat istiadat dan status sosial ekonomi dan gender serta meliputi substansi komponen muatan wajib kurikulum, muatan lokal, dan pengembangan diri secara terpadu.
- c. Tanggap terhadap perkembangan pengetahuan, teknologi dan seni.
- d. Relevan dengan kebutuhan hidup dan dunia kerja.
- e. Mencakup keseluruhan dimensi kompetensi, dengan penyajian keilmuan dan perencanaan mata pelajaran yang berkesinambungan.
- f. Diarahkan pada proses pengembangan, pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat.
- g. Keseimbangan antara kepentingan global, nasional dan lokal.

Pembelajaran berbasis KTSP dipengaruhi oleh tiga faktor, diantaranya:

- a. Karakteristik KTSP yang mencakup ruang lingkup KTSP dan kejelasannya bagi pengguna di lapangan.
- b. Strategi pembelajaran seperti diskusi, pengamatan, tanya jawab serta kegiatan lain yang dapat mendorong pembentukan kompetensi peserta didik.
- c. Karakteristik pengguna kurikulum yang meliputi pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap guru terhadap KTSP serta kemampuannya untuk merealisasikan kurikulum dan pembelajaran.

Adapun tujuan SMK dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Teknik Sepeda Motor di SMKN 8 Bandung (2006: 1), bahwa:

Tujuan program keahlian teknik sepeda motor adalah membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten:

- a. Perawatan dan Perbaikan *Engine* Sepeda Motor.
- b. Perawatan dan Perbaikan *Chasis* dan Suspensi (Rangka) Sepeda Motor.
- c. Perawatan dan Perbaikan *Electric* Sepeda Motor.

Hal tersebut dapat dinyatakan bahwa tujuan dari pendidikan yang diterapkan di SMKN 8 Bandung, untuk program keahlian Teknik Sepeda Motor adalah mampu membentuk karakter dari setiap siswa, dalam memiliki kompetensi keahlian di bidang teknik sepeda motor, sebagai wujud pembekalan dari kemampuan yang semestinya dimiliki, serta dipersiapkan ketika siswa ingin bekerja di dalam bidang industri sepeda motor.

Komponen yang menunjang suatu ketercapaian tujuan kurikulum diantaranya adalah strategi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Strategi pembelajaran memiliki ruang lingkup baik pada metode, model maupun media pembelajaran. Proses dalam kegiatan belajar mengajar turut menentukan penguasaan hasil belajar siswa. Menurut Chaplin (Muhibbin Syah, 2010: 109) menyatakan bahwa “proses belajar adalah suatu perubahan khususnya yang menyangkut perubahan tingkah laku atau perubahan kejiwaan”.

Hasil belajar menentukan pencapaian tujuan pengajaran. Menurut Muslich (2007: 24) menjelaskan bahwa “hasil belajar sebagai tolak ukur untuk meningkatkan mutu pendidikan serta sebagai umpan balik bagi pengajar dalam hal ini adalah guru dalam peningkatan kualitas pendidikan.” Hasil belajar siswa rendah bisa disebabkan oleh kurangnya variasi guru dalam menerapkan media pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis selama melakukan kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMKN 8 Bandung mengenai media pembelajaran, sekarang ini guru dituntut untuk mengarahkan siswa bukan untuk “menyuapi” siswa selama proses pembelajaran. Proses kegiatan belajar mengajar sebenarnya diharapkan berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*), namun pada kenyataannya kegiatan belajar mengajar masih berpusat kepada guru (*Teacher Centered Learning*). Sistem pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*) dapat dilihat seperti guru yang terlalu banyak memberikan materi dengan menulis di papan tulis, menyampaikan dan menjelaskan materi dengan cara ceramah serta kurangnya memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya.

Gunawan Wibiksana , 2013

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI KOMPONEN ENGINE SEPEDA MOTOR : Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X TSM di SMK Negeri 8 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Penerapan-penerapan media pembelajaran yang ada di SMK masih bersifat konvensional seperti guru yang memberikan materi dengan cara menulis di papan tulis, kemudian diikuti oleh siswa. Hal ini sering kali membuat kejenuhan bagi siswa bahkan terkadang banyak siswa yang tidak mengerti akan konsepsi materi yang dituliskan guru, dan juga membuat siswa menjadi pasif di dalam kelas bahkan siswa tidak memperhatikan apa yang guru tuliskan.

Ada banyak sarana yang dapat digunakan sebagai penunjang keberagaman media pembelajaran, salah satunya adalah dengan sarana komputer. Penggunaan sarana komputer yang ada di SMK hanya digunakan pada mata pelajaran tertentu, seperti pada mata pelajaran komputer dan *Autocad*, padahal penggunaan sarana komputer ini sangat bermanfaat sebagai penunjang dalam media pembelajaran yang bisa memotivasi siswa, membentuk keaktifan siswa dan memberikan pengaruh positif pada hasil belajar siswa.

Media pembelajaran berbasis komputer diharapkan dapat merangsang siswa dengan variasi gambar, tulisan, suara dan video (multimedia), sehingga dapat meningkatkan perhatian dan hasil belajar siswa. Multimedia pembelajaran adalah paket multimedia interaktif dimana di dalamnya terdapat langkah-langkah instruksional yang didisain untuk melibatkan pengguna secara aktif di dalam proses pembelajaran.

Multimedia interaktif dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, seperti yang diungkapkan oleh Fenrich (Gatot Pranomo, 2008: 3) bahwa:

- Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan dan keinginan mereka. Artinya pengguna sendirilah yang mengontrol proses pembelajaran.
- Siswa belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan dari siswa.
- Siswa akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika.
- Siswa menghadapi suatu evaluasi yang obyektif melalui keikutsertaannya dalam latihan/tes yang disediakan.
- Siswa menikmati privasi di mana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan.
- Belajar saat kebutuhan muncul ("*just-in-time*" learning).
- Belajar kapan saja mereka mau tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan.

Gunawan Wibiksana, 2013

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI KOMPONEN ENGINE SEPEDA MOTOR : Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X TSM di SMK Negeri 8 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Ada banyak manfaat lain dari multimedia interaktif sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas. Misalnya jika guru menjelaskan suatu materi melalui pengajaran di kelas atau berdasarkan suatu buku acuan, bahkan lebih dipusatkan pada keaktifan guru (*teacher centered learning*), maka multimedia interaktif digunakan sebagai media pelengkap untuk menjelaskan materi yang diajarkan di depan kelas, sebagai pengganti bahan ajar yang selalu disampaikan dalam pembelajaran.

Pembagian waktu belajar teori 25 % dan praktik 75 % yang diterapkan di SMK Negeri 8 Bandung, yaitu dari delapan jam pelajaran untuk mata pelajaran produktif TSM, hanya dua jam pelajaran untuk teori dan enam pelajaran untuk praktik yang dilaksanakan. Kenyataannya yang terjadi, untuk 25 % teori dan 75 % praktik itu tidak terlaksana secara efisien terutama pada praktik, hal ini diakibatkan oleh kurangnya sarana dan prasarana yang menunjang terlaksananya praktikum. Pelaksanaan praktikum yang dilakukan siswa di SMK Negeri 8 Bandung, selama penulis melakukan pengamatan langsung, dari 35 siswa dalam satu kelas hanya dua *engine stand* yang bisa digunakan untuk praktik pada kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine* Sepeda Motor.

Pemahaman yang baik terhadap teori menjadikan dasar konsep untuk menunjang pelaksanaan praktikum secara optimal, namun sebaliknya jika pelaksanaan dalam praktikum itu tidak ditunjang oleh sarana dan prasarana yang memadai, maka tidak akan tercipta praktikum secara optimal. Data yang diperoleh penulis berdasarkan pengamatan memperlihatkan masih tingginya persentase nilai dengan predikat '*kurang*' yang menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil belajar dan tidak kompeten pada kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine* Sepeda Motor.

Berikut ini adalah daftar nilai siswa dalam mata pelajaran produktif Teknik Sepeda Motor kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine* Sepeda Motor pada tiga kelas yang dijadikan data awal oleh penulis.

Tabel 1.1
Dokumentasi Nilai KD Mengidentifikasi Komponen *Engine*
Sepeda Motor SMKN 8 Bandung

| INTERVAL NILAI | KELAS X TSM | | | PERSENTASE | PREDIKAT |
|-------------------|-------------|----|----|------------|-----------|
| | 2 | 3 | 4 | | |
| 91 – 100 | 0 | 2 | 0 | 2 % | Amat Baik |
| 81 – 90 | 0 | 1 | 3 | 3,8 % | Baik |
| 71 – 80 | 22 | 5 | 9 | 34,2 % | Cukup |
| 60 – 70 | 13 | 27 | 23 | 60 % | Kurang |
| JUMLAH | 35 | 35 | 35 | 100 % | |

(Sumber: Arsip Guru Bidang Studi Produktif SMKN 8 Bandung)

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa, hasil belajar siswa pada kelas X TSM 2, 3 dan 4 untuk kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine* Sepeda Motor, Semester Genap Tahun Ajaran 2011/2012, yang diperoleh dari data guru mata pelajaran yang bersangkutan, didapat presentasi nilai yang paling banyak sebesar 60%, pada interval nilai 60-70. Jika mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk masing-masing standar kompetensi pada Tahun Ajaran 2010/2011, yaitu minimal 71, maka dari masing-masing siswa pada tiap kelas sebagian besar belum mencapai KKM.

Berbagai alasan dapat dijadikan sebagai penyebab rendahnya pencapaian hasil belajar siswa. Meskipun masih banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, guru merupakan yang memiliki tanggung jawab besar terhadap kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa. Selain guru sebagai pengajar, guru juga dituntut untuk mengatur strategi dalam pembelajaran, terutama untuk mengantisipasi proses pembelajaran praktikum yang kurang optimal. Perubahan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru bisa diatur pada metode dan model pembelajaran, serta untuk mengantisipasi praktikum yang kurang optimal

Gunawan Wibiksana , 2013

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI KOMPONEN ENGINE SEPEDA MOTOR : Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X TSM di SMK Negeri 8 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

bisa dilengkapi dengan cara menerapkan jenis media pembelajaran yang beragam menggunakan sarana komputer.

Berdasarkan hasil temuan dari peneliti sebelumnya, mengenai penggunaan multimedia dalam pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang lebih baik, seperti hasil penelitian Ahmad Buhori Muslim (2011), dalam penelitiannya menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia lebih baik. Hal ini ditandai dengan perolehan rata-rata *N-Gain* 50 % untuk kelas yang menggunakan pembelajaran multimedia dan 35 % untuk kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti tertarik untuk meneliti tentang penerapan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran pada kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine* Sepeda Motor dalam penelitian yang berjudul: **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine* Sepeda Motor (Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X TSM di SMK Negeri 8 Bandung)”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah salah satu proses tahapan untuk mencari segala bentuk kebenaran dalam tiap masalah yang terjadi, yang dilandasi oleh data-data yang otentik baik berupa data secara tertulis, maupun hasil pengamatan serta analisa dari tiap masalah yang saling berkaitan dengan suatu objek di lapangan selama proses penelitian. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan-permasalahan yang akan muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*) belum berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*).
2. Proses pembelajaran antara teori dan praktik kurang optimal, terutama pada ranah praktik tidak terlaksana dengan baik, dikarenakan sarana dan prasarana yang kurang memadai.

Gunawan Wibiksana , 2013

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI KOMPONEN ENGINE SEPEDA MOTOR : *Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X TSM di SMK Negeri 8 Bandung*

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

3. Kurangnya variasi antara media dan metode pengajaran dalam proses KBM yang dilakukan guru, itu bisa terlihat dari media yang digunakan hanya papan tulis dan gambar.
4. Rata-rata hasil belajar siswa dari tiga kelas pada kompetensi dasar adalah yang paling rendah.
5. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran belum pernah dicoba dilakukan oleh guru dalam KBM.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah merupakan suatu upaya dalam penyederhanaan masalah pada suatu penelitian. Pembatasan masalah bertujuan untuk memperkecil ruang lingkup permasalahan dalam proses penelitian yang mampu memudahkan peneliti dalam menganalisa dari inti permasalahan, sehingga tujuan dari penelitian mampu terarah dan memenuhi isi tujuan dari proses penelitian.

Dalam proses penelitian ini, penulis membatasi setiap permasalahan yang dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Materi yang akan diajarkan dalam penelitian ini adalah materi pada kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine* Sepeda Motor. Penelitian dilakukan pada siswa kelas X TSM 2 dan 3 SMK Negeri 8 Bandung Semester Genap Tahun Ajaran 2012/2013.
2. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif.
3. Aspek yang dievaluasi dalam penelitian ini adalah menitik beratkan pada aspek pemahaman secara kognitif, psikomotor dan afektif dari kajian teori kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine* Sepeda Motor yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa.
4. Fasilitas pembelajaran disesuaikan dengan kondisi sekolah.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah adalah salah satu pernyataan yang dapat membantu mengarahkan tujuan dari penelitian, yang membentuk pola pertanyaan. Dalam

Gunawan Wibiksana , 2013

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI KOMPONEN ENGINE SEPEDA MOTOR : Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X TSM di SMK Negeri 8 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

penelitian ini penulis merumuskan permasalahan penelitiannya adalah sebagai berikut: “Apakah penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik daripada pembelajaran yang menggunakan media konvensional?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran peningkatan dari hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia interaktif di kelas produktif teknik sepeda motor pada kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine* Sepeda Motor SMKN 8 Bandung.

F. Kegunaan Penelitian

1. Bagi Guru

Memberikan masukan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan dan teknologi terutama di bidang komputer, untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran produktif teknik sepeda motor dengan penggunaan multimedia interaktif sebagai alternatif media pembelajaran, yang diharapkan hasil belajar dapat dicapai dengan baik.

2. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman baru yang dapat menciptakan kondisi interaktif selama proses pembelajaran agar dapat belajar dengan baik dan mandiri.

3. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman yang baru dan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas bagi peneliti tentang pengaruh penggunaan multimedia interaktif sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

G. Penjelasan Istilah

Penelitian ini memiliki beberapa istilah-istilah penting yang berkaitan dengan judul penelitian yang dituangkan dalam latar belakang masalah dan perlu dijelaskan terlebih dahulu. Hal ini diperlukan untuk menyamakan persepsi dan

Gunawan Wibiksana , 2013

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI KOMPONEN ENGINE SEPEDA MOTOR : *Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X TSM di SMK Negeri 8 Bandung*

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

memudahkan pembaca untuk memahami istilah-istilah yang dimaksud. Berikut ini akan dikemukakan penjelasan istilah dari masing-masing ungkapan tersebut:

1. Media Pembelajaran:

Media pembelajaran digunakan dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan. Menurut Hermawan (2010: 54) menerangkan bahwa:

Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran (*messages*) yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (peserta didik) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya.

2. Multimedia Interaktif:

Multimedia interaktif adalah suatu istilah bagi suatu media yang menggabungkan berbagai macam media baik untuk tujuan pembelajaran maupun bukan untuk tujuan pembelajaran. Keragaman media ini meliputi teks, audio, animasi, video, bahkan simulasi. Tay (Gatot Pranomo, 2008: 2) memberikan definisi multimedia interaktif sebagai “kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol maka hal ini disebut multimedia interaktif”.

3. Hasil Belajar:

Proses belajar yang dialami siswa akan menentukan hasil belajar dan akan turut pula menentukan pencapaian tujuan pengajaran. Hasil yang dicapai siswa dapat dilihat dari nilai akhirnya. Menurut Benyamin S. Bloom (Mansur Muslich, 2009: 16) mengemukakan, bahwa “Hasil belajar merupakan hasil perubahan tingkah laku yang meliputi tiga domain, yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor).”

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berguna untuk memperjelas urutan penulisan yang terdapat pada skripsi ini, yang terdiri dari bab I sampai dengan bab V. Sistematika penulisan skripsi ini dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Gunawan Wibiksana , 2013

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI KOMPONEN ENGINE SEPEDA MOTOR : Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X TSM di SMK Negeri 8 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

- a. Bab I yaitu tentang pendahuluan, yang meliputi; latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika penulisan.
- b. Bab II yaitu tentang kajian teoritis mengenai teori-teori yang berhubungan dengan penelitian.
- c. Bab III yaitu tentang metodologi penelitian, yang berisikan metode penelitian, variabel dan paradigma penelitian, data dan sumber data, populasi dan sampel, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
- d. Bab IV yaitu tentang hasil penelitian, yang berisikan deskripsi data, pembahasan dan temuan hasil penelitian.
- e. Bab V yaitu tentang kesimpulan dan saran, yang meliputi; kesimpulan dan saran sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian yang telah dilakukan.