

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertanggungjawab untuk menciptakan sumberdaya manusia yang memiliki kemampuan, keterampilan dan keahlian, sehingga lulusannya dapat mengembangkan kinerja apabila terjun dalam dunia kerja. Pendidikan SMK bertujuan meningkatkan kemampuan siswa untuk dapat mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian, serta menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja dan mengembangkan sikap profesional.

SMKN 6 Bandung merupakan sekolah kejuruan yang menerapkan KTSP, sehingga dalam penyusunan rencana dan pengaturan tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara penggunaannya disusun oleh SMK itu sendiri. Di SMKN 6 Bandung khususnya Jurusan Teknik Mesin terdapat Mata Pelajaran Menggambar 2D dengan sistem CAD. AutoCAD adalah sebuah program aplikasi (*software*) yang digunakan untuk menggambar dan mendisain gambar, seperti: gambar mesin, arsitek, sipil, elektro dan lain-lain, karena program AutoCAD mempunyai kemudahan dan keunggulan untuk membuat gambar dengan cepat dan akurat serta bisa digunakan untuk memodifikasi gambar dengan cepat pula.

Observasi awal di SMKN 6 Bandung dilakukan pada bulan Februari 2012. Menurut hasil observasi diperoleh data bahwa prestasi belajar siswa kelas XI

TPM di SMK Negeri 6 Bandung Periode 2011-2012 ketika mengikuti kegiatan UTS pada Mata Pelajaran Menggambar 2D dengan sistem CAD hanya 53% dari total 127 siswa yang mendapatkan nilai diatas 7,50 atau dinyatakan lulus. Rendahnya prestasi belajar siswa disebabkan karena: (1) penyampaian materi oleh guru yang kadang terlalu cepat, padahal daya tangkap siswa bervariasi, sehingga banyak siswa yang kurang mampu menangkap materi pelajaran sepenuhnya; (2) kurangnya perhatian atau konsentrasi siswa terhadap apa yang disampaikan oleh guru; (3) media pembelajaran berbasis komputer untuk mendetailkan perintah-perintah yang dipakai pada mata pelajaran Menggambar 2D dengan sistem CAD belum banyak dikembangkan oleh guru, misalnya: media pembelajaran menggunakan internet, CD multimedia interaktif, video pembelajaran, dan media berbasis komputer menggunakan *software flash*; menurut identifikasi masalah tersebut sehingga tujuan kompetensi dasar dan KKM yang telah ditetapkan tidak dapat tercapai. Rendahnya kompetensi Mata Diklat Menggambar 2D dengan Sistem CAD dijabarkan dalam tabel sebagai 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Nilai UTS AutoCAD Kelas XI TPM SMKN 6 Bandung
Sebelum Remedial Periode 2011-2012

Interval Nilai	Jumlah Siswa								Total (%)
	2 TPM 1		2 TPM 2		2 TPM 3		2 TPM 4		
	Perolehan Siswa	%	Perolehan Siswa	%	Perolehan Siswa	%	Perolehan Siswa	%	
0,00 – 7,49	17	54	13	40	19	55	11	36	47
7,50 – 10,00	14	46	19	60	15	45	19	64	53
Jumlah Siswa	31 siswa		32 siswa		34 siswa		30 siswa		127 Siswa

Menurut data yang dipaparkan dalam Tabel 1.1 menyatakan bahwa para siswa kelas XI TPM SMKN 6 Bandung Periode 2011-2012 pada mata pelajaran Menggambar 2D dengan Sistem CAD mendapatkan nilai UTS sebelum diremedial yaitu pada kelas 2 TPM 1 hanya sebesar 46% siswa yang dinyatakan lulus, kelas 2 TPM 2 60% dinyatakan lulus, dan kelas 2 TPM 3 45% dinyatakan lulus, serta kelas 2 TPM 4 64% dinyatakan lulus.

Media pembelajaran dalam pendidikan sebagai salah satu sarana meningkatkan mutu pendidikan sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam poses belajar mengajar yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana & Rivai (1992:2) bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, adalah sebagai berikut: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat dan bersifat global dewasa ini memaksa penyelenggara pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajarannya secara terus-menerus untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas. Era globalisasi saat ini yang ditandai oleh semakin meluasnya penggunaan teknologi komputer pada hampir seluruh segi kehidupan, khususnya pada bidang pendidikan. Media berbasis komputer dapat

menggabungkan berbagai macam media baik untuk tujuan pembelajaran atau yang lainnya. Keragaman media ini meliputi teks, gambar, audio, video, dan animasi. Media berbasis komputer merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks atau kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data. Media ini dapat berupa audio, animasi, video, teks, grafik dan gambar atau merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video. Memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology - ICT*) khususnya teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat membantu memecahkan masalah belajar yang dihadapi.

Berdasarkan uraian tersebut maka diharapkan penggunaan multimedia model tutorial dapat mengatasi permasalahan rendahnya prestasi belajar siswa pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Piranti Sistem Pendukung CAD. Selain itu, penggunaan multimedia model tutorial ini di SMKN 6 Bandung juga dapat dijadikan alternatif memperbaiki mutu pembelajaran Mata Pelajaran Menggambar 2D dengan sistem CAD serta menjadi solusi terbatasnya waktu pembelajaran didalam kelas bagi siswa-siswi dalam waktu pembelajaran Menggambar 2D dengan sistem CAD.

1.2 Identifikasi dan Perumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi di SMKN 6 Bandung didalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

1. Penyampaian materi oleh guru yang kadang terlalu cepat, padahal daya tangkap siswa bervariasi, sehingga banyak siswa yang kurang mampu menangkap materi pelajaran sepenuhnya.
2. Kurangnya perhatian atau konsentrasi siswa terhadap apa yang disampaikan oleh guru.
3. Media pembelajaran berbasis komputer untuk mendetailkan perintah-perintah yang dipakai pada Mata Pelajaran Menggambar 2D dengan sistem CAD belum banyak dikembangkan oleh guru. Misalnya: menggunakan media pembelajaran menggunakan internet, CD multimedia interaktif, video pembelajaran, dan media berbasis komputer menggunakan *software Flash*.

Kemudian penulis memandang perlu untuk merumuskan masalah penelitian agar tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini lebih terarah. Masalah yang akan diteliti, dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan multimedia model tutorial pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Piranti Sistem Pendukung CAD lebih baik daripada dengan penggunaan *tools* AutoCAD?

2. Bagaimanakah respon siswa yang mengikuti kegiatan belajar tentang Kompetensi Dasar Menyiapkan Piranti Sistem Pendukung CAD dengan menggunakan multimedia model tutorial ini?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan keinginan peneliti berupa jawaban yang hendak dicari melalui proses penelitian. Tujuan penelitian berhubungan erat dengan rumusan masalah yang diajukan. Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Memperoleh gambaran tentang peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan multimedia model tutorial pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Piranti Sistem Pendukung CAD lebih baik daripada dengan penggunaan *tools* AutoCAD.
2. Mengetahui respon siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia model tutorial pada kompetensi dasar Menyiapkan Piranti Sistem Pendukung CAD.

1.4 Manfaat Penelitian

Bertitik tolak dari tujuan yang dikemukakan diatas, maka setelah penelitian ini selesai dilakukan dan hasilnya diperoleh, diharapkan memiliki keinginan sebagai berikut.

1. Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini memberikan gambaran mengenai efektifitas penggunaan multimedia model tutorial pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Piranti Sistem Pendukung CAD terhadap hasil belajar siswa

Kurniawan, 2013

PENGUNAAN MULTIMEDIA MODEL TUTORIAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MENYIAPKAN PIRANTI SISTEM PENDUKUNG CAD

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

sehingga bisa menjadi acuan dalam memilih model pembelajaran yang lebih cocok digunakan pada saat peneliti menjadi seorang guru.

2. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian ini memberikan sumbangan yang baik dalam rangka perbaikan hasil belajar pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Piranti Sistem Pendukung CAD.
3. Bagi guru mata pelajaran Menggambar 2D dengan Sistem CAD, sebagai bahan dalam menentukan alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Piranti Sistem Pendukung CAD.
4. Bagi siswa, diharapkan menjadi motivasi untuk meningkatkan prestasi belajar dan memicu keseriusan dalam belajar terutama dalam menerima materi ajar sehingga penelitian ini bermanfaat bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam meningkatkan kemampuan memahami AutoCAD secara mandiri.

1.5 Penjelasan Istilah

Menghindari kesimpangsiuran dan salah pengertian terhadap istilah yang terdapat dalam judul, maka terlebih dahulu peneliti akan mencoba menjelaskan maksud yang terdapat dalam judul tersebut. Hal ini diharapkan terdapat keseragaman landasan berfikir atau pemahaman antara peneliti dan pembaca. Sesuai dengan judul yang diteliti, maka pengertian dari masing-masing bagian adalah sebagai berikut.

1. Multimedia pembelajaran adalah metode yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran disekolah, yang disampaikan melalui

Kurniawan, 2013

PENGGUNAAN MULTIMEDIA MODEL TUTORIAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MENYIAPKAN PIRANTI SISTEM PENDUKUNG CAD

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

komputer atau peralatan elektronik lainnya. Pada konteks ini penggunaan multimedia di kelas XI TPM SMK Negeri 6 Bandung merupakan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yang diukur dengan menggunakan tes tertulis setelah menggunakan multimedia pembelajaran.

2. Model tutorial menurut Sudjana & Rivai (2003:139) adalah program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pelajaran. Metode Tutorial pada dasarnya mengikuti pembelajaran pemrograman tipe *Branching* yaitu informasi atau mata pelajaran disajikan dalam unit-unit kecil.
3. Hasil belajar menurut Sudjana (2008:22) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa dinilai pada perubahan tingkah laku, menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam hal ini hasil belajar yang diperoleh siswa diukur berdasarkan hasilnya dengan menggunakan tes tertulis dari aspek kognitif level pemahaman setelah menggunakan multimedia pembelajaran.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur Organisasi berperan sebagai pedoman penulis agar dalam penulisan skripsi ini lebih terarah, maka perlu dilakukan pembagian penulisan kedalam beberapa bab, sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan, meliputi Latar Belakang, Identifikasi dan Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Struktur Organisasi Skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, berisi deskripsi teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan dan hipotesis.

BAB III Metodologi Penelitian, membahas metode yang digunakan dalam penelitian yang meliputi metode penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen, teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian, membahas mengenai hasil yang diperoleh setelah melakukan penelitian.

BAB V Kesimpulan dan Saran, berisikan kesimpulan dari penulis mengenai penelitian yang dilakukan serta berisikan saran-saran dari penulis.