

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menuntut peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) agar sesuai dan dapat mengikuti perkembangan zaman. Terciptanya berbagai fasilitas yang dihasilkan melalui ilmu pengetahuan dan teknologi yang menawarkan berbagai kemudahan, selayaknya dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas SDM terutama melalui pendidikan.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan dan pengajaran diharapkan mampu mempersiapkan SDM yang berkualitas yaitu manusia yang memiliki pengetahuan, keterampilan serta akhlak yang mulia. Artinya, mutu atau kualitas pendidikan harus ditingkatkan. Menurut Liliyasi (1997:5), telah banyak dilakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diantaranya mengembangkan kurikulum, meningkatkan mutu tenaga pengajar, menyelenggarakan pelatihan, serta membangun berbagai fasilitas penunjang proses pendidikan, tetapi upaya tersebut belum menghasilkan perubahan secara nyata.

Upaya meningkatkan mutu pendidikan sekolah menengah kejuruan, dimulai dengan diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006. Hal tersebut berdampak pada sejumlah perubahan yang meliputi seluruh bidang termasuk proses belajar mengajar. Pada dasarnya tujuan proses belajar mengajar (PBM) adalah agar siswa memiliki kemampuan-kemampuan

atau standar kompetensi yang tercantum dalam kurikulum, sehingga diperlukan metode, strategi serta media pembelajaran yang cocok dengan kurikulum tersebut.

Pada pelaksanaannya, sebagian besar penyajian materi yang dilakukan oleh guru untuk mencapai standar kompetensi adalah dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sedangkan media yang digunakan pun sebagian besar menggunakan papan tulis, padahal masih banyak media yang bisa dipilih dan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kondisi tersebut biasanya diterapkan pada kelompok mata diklat adaptif yang menitikberatkan pada penguasaan materi siswa, seperti mata Diklat PDTM (Pengetahuan Dasar Teknik Mesin).

Prestasi belajar mata diklat PDTM untuk ranah kognitif pada semester 2 tahun ajaran 2005/2006, hasilnya, kurang memuaskan dan lebih dari setengahnya berada di bawah standar yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu di atas 6.0 (enam koma nol). Tabel 1.1 menyajikan persentase nilai siswa pada tahun ajaran 2005/2006 di SMK Wirakarya 1 Ciparay.

Tabel 1.1
Daftar Nilai Mata Diklat PDTM Ranah Kognitif Semester 2
SMK Wirakarya 1 Ciparay Tahun Ajaran 2005/2006

Nilai		Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Angka	Huruf			
$90 \leq n$	A	Lulus Istimewa	0	0
$75 \leq n < 90$	B	Lulus Amat Baik	12	15
$60 \leq n < 75$	C	Lulus Baik	25	31
$n < 60$	D	Tidak Lulus	43	54

Sumber : Guru Mata Diklat PDTM

Salah satu materi yang dipelajari pada semester 2 tahun ajaran 2005/2006 adalah materi tentang diagram benda bebas dan keseimbangan. Materi tersebut

merupakan salah satu materi yang sangat penting dan mendasar dan juga menunjang kompetensi produktif yang lain sehingga nilai siswa yang berada di bawah 6.0 bisa menjadi kendala. Sekolah mendorong guru mata diklat PDTM untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas yang disediakan oleh sekolah supaya tidak ada lagi siswa yang memiliki nilai di bawah standar yang telah ditentukan.

Ada dua hal yang sangat penting dalam suatu proses belajar mengajar yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran (Arsyad, 2000: 15). Pada mata diklat PDTM metode ceramah dan tanya jawab merupakan metode yang dianggap cocok oleh guru untuk menyampaikan materi yang sebagian besar merupakan konsep, sehingga untuk mengefektifkan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai ketuntasan belajar diperlukan kreativitas dalam memilih media pembelajaran. Media pembelajaran diperlukan supaya materi pelajaran yang disampaikan dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai. Media komputer merupakan solusi yang tepat untuk membantu proses pembelajaran di era komputerisasi ini. Penyampaian materi pembelajaran dengan komputer, diharapkan dapat membuat peserta didik merasa senang, sehingga persentase materi pembelajaran yang diterima oleh siswa lebih tinggi.

Sampai saat ini media komputer belum berkembang secara optimal. Salah satu kendala pengembangan media pembelajaran komputer adalah kurang dikuasainya teknologi komputer oleh para pengajar. Salah satu *software* komputer yang memiliki fasilitas untuk membuat media pembelajaran dengan beberapa efek

dan animasi, menyajikan tulisan yang dapat dipresentasikan adalah *Microsoft PowerPoint*. Kelebihan *Microsoft PowerPoint* dibandingkan dengan *software* sejenis adalah kemudahan dalam penggunaannya, karena pengguna sudah terbiasa dengan tampilan *software Microsoft Office* yang biasa digunakan untuk kegiatan administratif seperti pengolahan dokumen, pengetikan dan pengolahan data. Kelebihan lainnya adalah terdapatnya bermacam-macam efek dan animasi sederhana yang tinggal pakai, seperti animasi teks dan gambar. Selain itu, *Microsoft PowerPoint* mendukung penggunaan suara dan video. Apabila *software* ini dimanfaatkan secara maksimal maka bisa digunakan sebagai media pembelajaran sederhana yang mudah dalam pemakaiannya.

Berdasarkan pengamatan di SMK Wirakarya 1 Ciparay, anjuran untuk menggunakan komputer sebagai media pembelajaran telah dilakukan, dan sebagian guru mata pelajaran telah mendapatkan pelatihan komputer baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah supaya terampil dalam menggunakan komputer, tetapi anjuran untuk menggunakan komputer dalam kegiatan pembelajaran belum dilaksanakan, sehingga mendorong penulis untuk menerapkan media komputer berbasis *software Microsoft PowerPoint* dalam kegiatan pembelajaran pada mata diklat PDTM sebagai contoh untuk memotivasi siswa dalam belajar dan meningkatkan prestasi belajarnya, dan juga sebagai contoh untuk pembuatan media pada materi atau mata diklat yang lain. Sedangkan guru mata diklat PDTM di SMK Wirakarya 1 Ciparay sangat mendukung penelitian ini karena penggunaan media komputer berbasis *software Microsoft PowerPoint* belum pernah dicoba untuk dijadikan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian tentang penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas lulusan siswa SMK menjadi penting untuk dilaksanakan. Adapun penelitian yang dilakukan diberi judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Software Microsoft Powerpoint* terhadap Peningkatan Penguasaan Materi Siswa”**.

E. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah penelitian sebagai berikut:

1. Nilai siswa dalam ranah kognitif pada mata diklat PDTM di SMK Wirakarya 1 Ciparay tahun ajaran 2005/2006 sebagian besar di bawah rata-rata. Hal ini menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa belum optimum.
2. Sebagian besar penyajian materi yang dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan metode dan media konvensional, karena kurangnya kreativitas dan fasilitas yang tersedia.
3. Penerapan komputer sebagai media pembelajaran merupakan inovasi dalam dunia pendidikan tetapi tidak digunakan oleh guru.
4. *Microsoft PowerPoint* merupakan salah satu *software* komputer yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran sederhana dan mudah dalam pembuatannya, tetapi tidak digunakan oleh guru.
5. Adanya anggapan bahwa penggunaan media komputer dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik merasa senang dengan materi yang disampaikan, sehingga persentase materi pembelajaran yang diterima oleh siswa akan menjadi lebih tinggi.

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang diteliti tidak terlalu luas ruang lingkungannya serta terarah kepada tujuan yang akan dicapai, maka Penulis membatasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penguasaan materi siswa yang diukur, ditunjukkan dalam bentuk nilai pada ranah kognitif pada kompetensi dasar Membuat Diagram Benda Bebas dan Menerapkan Teori Keseimbangan, sebagai perwujudan dari pencapaian hasil belajar siswa.
2. Media yang digunakan dalam penelitian adalah media komputer berbasis *software Microsoft PowerPoint* dan media konvensional. Dalam pelaksanaannya digunakan juga peralatan tambahan seperti LCD Proyektor.
3. Tanggapan guru dan siswa hanya ditujukan pada kelompok yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *software Microsoft PowerPoint*.

D. Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh penggunaan media komputer terhadap peningkatan penguasaan materi siswa?”. Supaya penelitian lebih terarah, maka secara operasional masalah ini diperinci ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan materi siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *software Microsoft PowerPoint*?
2. Bagaimana penguasaan materi siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media konvensional?

3. Bagaimana perbedaan peningkatan penguasaan materi antara siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *software Microsoft PowerPoint* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan konvensional?
4. Bagaimana tanggapan siswa dan guru terhadap pembelajaran menggunakan media *software Microsoft PowerPoint*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian secara umum adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran komputer terhadap peningkatan penguasaan materi siswa. Sedangkan tujuan yang lebih khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penguasaan materi siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media *software Microsoft PowerPoint*.
2. Untuk mengetahui penguasaan materi siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media konvensional.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan penguasaan materi pada siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *software Microsoft PowerPoint* dan media konvensional.
4. Untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa terhadap pembelajaran menggunakan media *software Microsoft PowerPoint*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini diantaranya

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan motivasi belajar dan memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dalam mengikuti proses belajar mengajar pada mata diklat PDTM.
2. Bagi guru, dapat memotivasi dalam menggunakan *software Microsoft PowerPoint* untuk membuat media pembelajaran sederhana sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas dan prestasi belajar siswa.
3. Bagi sekolah, dapat melakukan perbaikan-perbaikan dalam penggunaan sarana dan fasilitas oleh guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam upaya menghasilkan lulusan SMK yang kompeten dan dapat memberikan pelatihan-pelatihan tentang komputer untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

G. Definisi Operasional

Agar memudahkan pemahaman terhadap istilah yang dimaksud dalam judul penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah daya yang timbul dari sesuatu (benda, orang) (KBBI:198). Pengaruh yang dimaksud pada penelitian ini adalah akibat yang ditimbulkan oleh suatu perlakuan berupa penerapan media *software Microsoft PowerPoint* dalam pembelajaran terhadap peningkatan penguasaan materi siswa.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

3. Media konvensional adalah media yang selama ini sering digunakan di SMK Wirakarya 1 Ciparay, yaitu papan tulis, modul dan Lembar Kerja Siswa. Sedangkan media eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *software Microsoft PowerPoint* yang pada pelaksanaannya digunakan juga peralatan tambahan seperti LCD Proyektor.
4. Penguasaan materi adalah tingkat pemahaman tentang berbagai fakta dalam mempelajari materi pelajaran. Penguasaan materi pada penelitian ini merupakan hasil belajar aspek kognitif yang berupa skor atau angka yang diperoleh siswa melalui pretes dan postes yang dilaksanakan sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran.
5. Melatih Membuat Diagram Benda Bebas dan Menerapkan Prinsip Keseimbangan adalah salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa jurusan Teknik Mesin Perkakas dalam menyelesaikan mata diklat PDTM. Kompetensi Dasar ini diberikan pada kelas X semester genap.

H. Sistematika Penulisan

Penelitian ini dimulai dengan Bab I yang mengungkapkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, definisi operasional, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Tinjauan pustaka akan diungkapkan pada Bab II, yang berisikan antara lain landasan teori mengenai proses belajar mengajar, media pembelajaran, dan tinjauan kompetensi yang akan dijadikan objek penelitian.

Metodologi penelitian dikemukakan pada Bab III. Pada bab ini terdapat metode dan desain penelitian, paradigma penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

Hasil penelitian dan pembahasan dikemukakan pada Bab IV yang berisi mengenai penjelasan deskripsi data dan analisis data, dan pembahasan penelitian. Sedangkan kesimpulan dan saran diungkapkan pada Bab V yang berisi hasil penelitian, kesimpulan dan sekaligus saran-saran yang perlu diperhatikan.

