

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan nasional sebagaimana tertera dalam GBHN adalah untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, dan berkeperibadian, terampil, serta sehat jasmani dan rohani. Pendidikan nasional juga diharapkan mampu menumbuhkan dan memperdalam rasa cinta pada tanah air, mempertebal semangat kebangsaan, dan rasa kesetiakawanan sosial. Sejalan dengan itu, suasana belajar dan mengajar perlu dikembangkan guna menumbuhkan rasa percaya diri serta sikap dan perilaku yang inovatif dan kreatif.

Hakikatnya pembelajaran merupakan proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa, untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran.

Guru menempati posisi strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa agar dapat mencapai tujuan belajarnya secara optimal. Guru harus mampu menempatkan dirinya secara dinamis dan fleksibel, baik sebagai: informator, transformator, organizer, dan evaluator bagi terciptanya kegiatan belajar siswa yang dinamis dan inovatif.

Pemelajaran pada dasarnya merupakan proses sebab akibat. Guru mengajar, merupakan penyebab utama bagi terjadinya proses belajar siswa, meskipun tidak setiap perilaku belajar siswa merupakan akibat guru mengajar. Guru sebagai figur sentral, harus mampu menetapkan strategi pemelajaran yang tepat sehingga dapat mendorong terjadinya perilaku belajar siswa yang efektif, produktif, dan efisien. Salah satu strategi guru yaitu memperhatikan media yang dipakai dalam proses pemelajaran.

Seorang pendidik dituntut untuk mampu menentukan media pemelajaran yang tepat dalam proses pemelajaran. Media pemelajaran tersebut harus mampu menstimulus siswa dalam penguasaan konsep. Siswa dalam proses pemelajaran harus diarahkan untuk menguasai konsep, agar mereka mampu menyelesaikan berbagai permasalahan dengan kualitas yang maksimal. Salah satu faktor yang dapat meningkatkan penguasaan konsep adalah penggunaan media yang tepat dalam proses pemelajaran. Media yang dianggap tepat salah satunya multimedia berbasis komputer.

Komputer pada saat ini telah banyak memberikan manfaat dalam kehidupan manusia, dalam bidang pendidikan komputer dapat digunakan dalam membantu proses belajar mengajar. Pemelajaran yang menggunakan komputer dari tahun ke tahun semakin meningkat dan memiliki peran yang sangat berarti sebagai sarana yang memudahkan siswa untuk belajar dan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.

Permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran teknik otomotif terutama pada mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan pada sub kompetensi identifikasi *engine* dan komponennya, diantaranya adalah konsep-konsepnya yang dianggap sukar dan sebagian materi yang memiliki keabstrakan konsep. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan keabstrakan konsep diantaranya adalah menggunakan media pembelajaran dengan bantuan multimedia dengan menggunakan komputer. Media ini dikembangkan sebagai alat bantu yang dapat mengatasi keabstrakan konsep dalam proses pembelajaran. Keabstrakan konsep pada sub kompetensi identifikasi *engine* dan komponennya dapat dilihat dari data penguasaan konsep peserta diklat yang kualifikasi lulusnya, kurang dari 70 %. Seperti yang terlihat dari nilai SMK Al Falah Bandung pada tabel 1.1.

Tabel 1.1. Nilai Sub kompetensi pemeliharaan/servis *engine* dan komponennya

Nilai	Kelas		Interval Nilai	Kualifikasi
	II MO1	II MO2		
$\geq 7,55$	5 (15%)	12 (24%)	9,00 – 10,00	A (lulus istimewa)
6,00 – 7,54	20 (52%)	15 (41%)	7,55 – 8,99	B (lulus amat baik)
$< 5,99$	13 (33%)	13 (35%)	6,00 – 7,54	C (lulus baik)
			$< 5,99$	D (belum lulus)
Jumlah	38	38		

(Sumber: Dokumen Guru Mata Diklat Kompetensi Dasar Pemeliharaan Servis *Engine* dan Komponennya di SMK Al Falah).

Hasil temuan dari peneliti sebelumnya mengenai pengaruh penggunaan multimedia berbasis komputer sebagai multimedia pembelajaran, telah membuktikan adanya peningkatan penguasaan materi pada peserta diklat. Seperti hasil penelitian Kartimi (2003: 65) mengemukakan bahwa penelitiannya bertujuan untuk menentukan

hubungan antara CAI dan cara belajar (*learning styles*), hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sikap dan penguasaan konsep siswa cenderung tetap diantara semua kelompok, tetapi nyata lebih tinggi bagi siswa yang ditempatkan pada kelas yang menggunakan CAI sebagai pelengkap cara belajar mereka. Hasil penelitian Romdon (2005: 70) juga membuktikan bahwa rata-rata nilai gain pada kelas yang menggunakan media berbasis komputer lebih besar dibandingkan dengan rata-rata gain pada kelas konvensional.

Karakteristik dari materi sub kompetensi indentifikasi *engine* dan komponennya, terutama pada materi langkah kerja *engine* dua langkah dan empat langkah mengharuskan menjelaskan langkah kerja *engine* dari mulai langkah hisap sampai langkah buang secara jelas supaya dapat dipahami oleh siswa. Menjelaskan langkah kerja *engine* bukan hal yang mudah karena untuk bisa menjelaskan gerakan torak dari titik mati atas (TMA) ke titik mati bawah (TMB), gerakan torak dari TMB ke TMA, dan kejadian-kejadian yang terjadi pada tiap langkah torak ini, memerlukan sebuah media yang bisa menjelaskan secara tepat tentang materi tersebut.

Melihat dari pengalaman di lapangan, untuk menjelaskan materi langkah kerja *engine* dua langkah dan empat langkah, masih belum menggunakan media yang tepat. Penggunaan media yang kurang tepat ini dapat dilihat dari penggunaan media yang dipakai oleh guru hanya sebatas penggunaan media gambar dan modul yang bersifat statis. Pemakaian media gambar memiliki kekurangan yaitu kurang bisa menjelaskan materi langkah torak *engine* secara tepat.

Media yang tepat untuk menganimasikan langkah kerja *engine* salah satunya media pembelajaran berbasis komputer. Komputer mampu memberikan efek animasi untuk menjelaskan langkah-langkah cara kerja *engine*, mulai dari langkah hisap sampai langkah buang, dan kejadian-kejadian yang terjadi pada saat langkah kerja *engine* berlangsung. Gerakan-gerakan pada langkah kerja *engine* yang dianimasikan akan membangkitkan gairah belajar siswa dalam proses pembelajaran sub kompetensi identifikasi *engine* dan komponennya, sehingga diharapkan penguasaan konsep peserta diklat dapat lebih baik. Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka peneliti mencoba melakukan penelitian tentang penggunaan multimedia pembelajaran berbasis komputer pada sub kompetensi identifikasi *engine* dan komponennya, dalam penelitian yang berjudul **“Penggunaan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Sub Kompetensi Identifikasi *Engine* dan Komponennya ”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penguasaan konsep peserta diklat kelas I SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) Al Falah pada sub kompetensi identifikasi *engine* dan komponennya masih rendah.
2. Pembelajaran dengan media konvensional belum mampu meningkatkan penguasaan konsep peserta diklat kelas I SMK Al Falah pada sub kompetensi identifikasi *engine* dan komponennya.

3. Proses pembelajaran sub kompetensi identifikasi *engine* dan komponennya masih berpusat pada guru (*teacher center*)..
4. Adanya tuntutan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*).
5. Kurangnya sarana dan prasarana yang dimiliki oleh instansi sekolah, sehingga menyulitkan dalam proses pembelajaran.
6. Media yang tepat sangat diperlukan dalam proses pembelajaran.
7. Seorang guru dituntut mampu membuat media yang tepat dalam proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana penguasaan konsep siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis komputer dan pembelajaran dengan media konvensional?”. Secara lebih khusus rumusan masalah penelitian ini dijabarkan dalam pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan konsep siswa sebelum proses pembelajaran?
2. Bagaimana penguasaan konsep siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis komputer dan pembelajaran secara konvensional?
3. Bagaimana perbedaan peningkatan penguasaan konsep siswa antara yang menggunakan multimedia berbasis komputer dengan pembelajaran secara konvensional?
4. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan multimedia berbasis komputer?

D. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi supaya lebih terarah, dengan batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Objek yang diteliti adalah siswa kelas satu pada mata pelajaran kompetensi dasar kejuruan sub kompetensi identifikasi *engine* dan komponennya di SMK Al-Falah Dago Bandung 2006 – 2007.
2. Penguasaan konsep siswa diukur dengan menggunakan tes tertulis yaitu pretes dan postes.
3. Penguasaan konsep yang diukur dibatasi pada ranah kognitif peserta diklat kelas satu pada mata diklat dasar kompetensi kejuruan sub kompetensi identifikasi *engine* dan komponennya.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Memperoleh gambaran mengenai penguasaan konsep peserta diklat Tingkat I SMK Al-Falah Dago Bandung antara kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional.
- b. Memperoleh gambaran nyata mengenai perbedaan penguasaan konsep peserta diklat antara kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

- c. Mengetahui tanggapan peserta diklat mengenai penerapan multimedia berbasis komputer dalam proses pembelajaran mata pelajaran kompetensi dasar kejuruan sub kompetensi identifikasi *engine* dan komponennya.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberi sumbangan kepada pihak instansi sekolah SMK AL Falah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran teknik mekanik otomotif melalui penggunaan komputer.
- b. Memberikan masukan kepada pengajar mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan otomotif di SMK Al-Falah mengenai penggunaan multimedia yang cocok untuk menerangkan konsep-konsep yang sulit dipahami.
- c. Menghasilkan media pembelajaran yang teruji baik konsep atau kelayakannya untuk digunakan dalam PBM.

F. Definisi Operasional

Adanya definisi operasional ini, untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda, maka beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Multimedia pembelajaran berbasis komputer adalah pembelajaran yang bahan pembelajarannya disampaikan melalui alat bantu komputer yang terdiri dari teks, suara, grafik, gambar, dan animasi.

2. Pengusaan konsep dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan peserta didik untuk menguasai materi, kemudian diukur dengan menggunakan pretes dan postes.
3. Sub kompetensi identifikasi *engine* dan komponennya adalah salah satu sub kompetensi dari mata pelajaran kompetensi dasar kejuruan di SMK pada program keahlian teknik mesin otomotif yang diberikan pada tingkat satu.
4. Media konvensional adalah media dengan menggunakan media modul dan gambar.

G. Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu Bab I menjelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, penjelasan istilah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan. Bab II menjelaskan teori-teori yang mendukung pada penggunaan multimedia pembelajaran berbasis komputer. Bab III menjelaskan metode penelitian, variabel dan paradigma penelitian, data dan sumber data, populasi dan sampel, teknik pengambilan data, dan teknik analisis data. Bab IV menjelaskan deskripsi data, pengujian data, analisis data, pengujian perbedaan rata-rata dan pembahasan hasil penelitian. Bab V menjelaskan kesimpulan dan saran tentang hasil penelitian.

