



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Lembaga pendidikan merupakan sebuah lembaga yang sangat dituntut untuk menghasilkan generasi penerus yang mampu memberikan perubahan yang lebih baik, supaya bisa memberikan yang terbaik untuk negaranya dan tidak kalah dengan Negara yang sudah maju dengan teknologi yang mereka punya. Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan Negara”

Saat ini, dunia pendidikan sedang memasuki era yang ditandai dengan gencarnya inovasi teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dapat kita lihat perubahannya yang semakin pesat. Sehingga keadaan tersebut memacu dunia pendidikan untuk lebih peka terhadap perubahan yang terjadi agar tidak ketinggalan informasi yang mencakup ruang lingkup pendidikan tersebut, khususnya sekolah sebagai tempat untuk menuntut ilmu.

Pemanfaatan teknologi memerlukan suatu keahlian atau keterampilan yang khusus untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul dan berkompeten. Mencapai keunggulan dibutuhkan pengorbanan yaitu menyiapkan SDM yang handal. Menyiapkan SDM yang handal untuk memenangkan persaingan dan bekerjasama secara global adalah visi yang harus dilaksanakan oleh dunia pendidikan di Indonesia, salah satunya sumber daya manusia berupa tenaga kerja menengah, yang dalam hal ini dihasilkan oleh Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Misi didirikannya SMK yaitu menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industry pada saat ini maupun akan datang.. Sebagaimana dijelaskan

dalam pasal 18 ayat 3 UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan ditujukan untuk mempersiapkan peserta didik terjun dalam dunia kerja. SMK merupakan program pendidikan kejuruan pada tingkat menengah di Indonesia, yang dalam penyelenggaraannya dimaksudkan untuk mempersiapkan lulusannya (peserta didik) guna memasuki dunia kerja sesuai bidang keahlian yang dimiliki yaitu bidang tertentu yang dipelajari ketika proses pendidikan dan pelatihan dilaksanakan di SMK atau melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Untuk menjadi seorang lulusan dari SMK tersebut, maka diperlukan adanya pendidikan dengan sistem pembelajaran yang terancang dengan tepat sesuai dengan perkembangan jaman dan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Adapun menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 20 “Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”

Pada hakekatnya belajar adalah segala proses atau usaha yang dilakukan secara sadar, sengaja, aktif sistematis dan *integrative* untuk menciptakan perubahan-perubahan dalam dirinya menuju ke arah yang lebih baik dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan dan memenuhi KKM siswa harus belajar dengan bersungguh-sungguh, tidak hanya siswa tapi metode mengajar yang guru berikan harus inovatif dan kreatif sehingga membuat siswa aktif dan terampil pada saat proses belajar mengajar.

Sekolah yang menyelenggarakan mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) ini perlu didukung pemerintah supaya para siswa mempunyai bekal untuk menyesuaikan diri di era global seperti jaman sekarang bahkan bekal mereka untuk berada di jenjang yang lebih tinggi lagi seperti perkuliahan atau di pekerjaan mereka.

Fenomena yang terjadi sekarang para guru mempunyai keterbatasan baik keterbatasan dalam menyampaikan materi bahan ajar ataupun keterbatasan karena fasilitas yang diberikan oleh pihak sekolah maka dari itu

dalam menyampaikan materi pelajaran sering terjadi kesulitan terhadap cara pencapaian tujuan pembelajaran, dalam hal ini guru cenderung menyampaikan bahan ajar dengan cara ekspositori melalui verbal yang dapat menimbulkan salah penafsiran terhadap materi yang diajarkannya dan pada Mata Pelajaran ini guru lebih cenderung dan lebih sering melakukan pembelajaran praktik sedangkan pada dasarnya bukan hanya praktik saja tapi soal pemahaman teori dan soal latihan harus dilaksanakan agar ketika melaksanakan Ujian Akhir Sekolah (UAS) Siswa tidak kebingungan untuk mengisi soal soal latihan tersebut.

Di era sekarang banyak sekali cara atau inovasi-inovasi yang bisa digunakan para guru untuk mempermudah para siswa menerima bahan ajar dari para guru tersebut misalnya menggunakan multimedia interaktif Model *Drill* yaitu pembelajaran soal soal latihan yang terus menerus sehingga bisa meningkatkan aspek kognitif siswa.

KKPI adalah singkatan dari Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi dan KKPI ini suatu Mata Pelajaran yang adaptif yang diberikan kepada semua bidang keahlian di Sekolah Menengah Kejuruan, sedangkan di jenjang SMA dan SMP dikenal dengan Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), KKPI merupakan salah satu Mata Pelajaran kelompok adaptif. KKPI mulai diimplementasikan pada kurikulum SMK edisi 2004 sampai dengan diterapkannya Kurikulum Tingkat Satuan Guruan (KTSP). Selain itu pula pada akhir tahun 2006 KKPI menjadi salah satu mata kuliah wajib bagi mahasiswa Program Teknisi Komputer dan Jaringan Biro Perencanaan dan Kerjasama Luar Negeri Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Mata Pelajaran KKPI ini mata pelajaran yang mempelajari tentang perkembangan Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi. Pada Mata Pelajaran ini siswa dituntut untuk mengenal, menggunakan dan merawat peralatan Teknologi Informasi dan Teknologi Komunikasi, serta menggunakan segala potensi yang ada untuk mengembangkan kemampuan

diri. Untuk itu proses pembelajaran pada Mata Pelajaran KKPI ini harus menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran berasal dari kata media dan pembelajaran, kata media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar sedangkan pembelajaran merupakan proses pengalaman belajar siswa melalui suatu interaksi.

Multimedia interaktif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran interaktif dengan menggunakan komputer, materi pelajar dalam Model *Drill* dikemas semenarik mungkin dengan menggunakan beberapa unsur seperti; penggunaan audio, video, animasi, teks, dan grafis. Keunggulan dalam menggunakan media ini adalah dengan memberikan penguatan terhadap materi yang diterima sebagai informasi yang diinginkan walaupun tanpa keberadaan instruktur pada mata pelajaran KKPI di SMK Medina, karena Model *Drill* melatih siswa menjawab soal latihan yang terus menerus.

Menurut Nandi (2006:1) dalam jurnalnya yang berjudul “Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan” mengambil kesimpulan bahwa.

“Peranan multimedia interaktif semakin memegang peranan yang sangat penting dalam bidang pendidikan, sejalan dengan pertumbuhan pengguna komputer dan pertumbuhan internet di masyarakat yang semakin memudahkan aliran produk multimedia dari komputer ke komputer lainnya.”

Menurut Sucipto (2013:13) dalam jurnalnya yang berjudul “Pembangunan Media Pembelajaran Pengenalan Internet Kelas IX pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Margoyoso Pati Berbasis Multimedia Interaktif” mengambil kesimpulan bahwa,

Hasil Pengisian kuesioner dari 15 responden mengenai kualitas tampilan materi, penyajian materi, interaksi program dan aspek desain rata-rata presentasi lebih dari 50% dari seluruh aspek yang ada pada tampilan aplikasi ini sudah baik dan mudah dipahami.

Dari penjelasan di atas mengenai hasil penelitiannya telah membuktikan bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif sangat berperan penting dalam proses pembelajaran.

Model *Drill* adalah suatu model dalam pembelajaran dengan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan, Model *Drill* ini siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami materi pelajaran karena adanya latihan soal yang terus menerus bahkan hanya praktik saja, khususnya mata pelajaran KKP1. Latihan untuk mempermudah keterampilan atau memperkuat penguasaan konsep dan dapat dilakukan dengan modus *Drill and Practise*. Komputer menyajikan serangkaian soal atau pertanyaan yang serupa dengan yang biasa ditemukan dalam buku. Menurut Nortan (2013:402) dalam jurnalnya menyimpulkan bahwa:

“Pembelajaran dengan Metode *Drill* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang bisa mengatasi anak dalam menuntaskan penguasaan memahami materi ajar. Khususnya untuk pelajaran bahasa Indonesia dalam aspek kemampuan membaca kata anak harus diajarkan secara berulang-ulang.”

Selain itu ada pula penelitian menurut Rahmatan, dkk (2012:182) dalam jurnalnya menyimpulkan bahwa:

“Mengetai keterbacaan *software* pembelajaran juga sudah dapat digunakan untuk implementasi pada perkuliahan biokimia karena sebagian besar (77,5%) mahasiswa memberikan tanggapan dengan baik akan *software* tersebut. Dengan demikian model pembelajaran biokimia dengan model *drill and practice* yang dikemas dalam *software* sudah dapat digunakan untuk mengukur penguasaan konsep biokimia dan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa calon guru biologi.”

Selain itu ada pula penelitian menurut Sudira, dkk (2013:1) dalam jurnalnya menyimpulkan bahwa, Terdapat perbedaan prestasi belajar seni tari antara siswa yang mengikuti metode pembelajaran *Drill* dengan siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas X SMK Negeri 3 Sukawati.

Dari data yang ada menunjukkan bahwa Model *Drill* dapat memberikan efek positif kepada siswa dan berdasarkan uraian diatas penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian di SMK Medina tentang, penerapan multimedia interaktif Model *Drill* terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran KKPI dengan judul penelitian “Efektivitas Penerapan Multimedia Interaktif Model *Drill* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran KKPI di SMK Medina Bandung”

B. Identifikasi Masalah

Belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa yang bisa merubah aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan itu tentu harus di tunjang para guru yang lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan bahan ajar kepada para siswanya, dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI peneliti bermaksud untuk meneliti ke efektivitasan penerapan multimedia interaktif Model *Drill* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK pada mata pelajaran KKPI. Hasil belajar di ranah kognitif aspek ingatan, aspek pemahaman dan aspek penerapan.

C. Rumusan Masalah

Umum

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya, maka terdapat rumusan masalah secara umum di rumuskan sebagai berikut “Bagaimana efektivitas penerapan multimedia interaktif Model *Drill* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran KKPI di SMK Medina Bandung”.

Khusus

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif aspek mengingat antara siswa yang menggunakan multimedia interaktif Model *Drill* dengan siswa yang tidak menggunakan multimedia interaktif Model *Drill* pada Mata Pelajaran KKPI di SMK Medina Bandung?

2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif aspek memahami antara siswa yang menggunakan multimedia interaktif Model *Drill* dengan siswa yang tidak menggunakan multimedia interaktif Model *Drill* pada Mata Pelajaran KKPI di SMK Medina Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif aspek menerapkan antara siswa yang menggunakan multimedia interaktif Model *Drill* dengan siswa yang tidak menggunakan multimedia interaktif Model *Drill* pada Mata Pelajaran KKPI di SMK Medina Bandung?

D. Tujuan Penelitian

1. Umum

Secara umum tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana efektivitas penerapan multimedia interaktif Model *Drill* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI di SMK Medina dalam ranah kognitif siswa. Adapun tujuan khususnya dari penelitian ini adalah :

2. Khusus

1. Memperoleh informasi mengenai perbedaan hasil belajar pada ranah kognitif aspek mengingat antara kelas yang menggunakan pembelajaran multimedia interaktif Model *Drill* dengan kelas yang tidak menggunakan multimedia interaktif Model *Drill* pada Mata Pelajaran KKPI di SMK Medina Bandung.
2. Memperoleh informasi mengenai perbedaan hasil belajar pada ranah kognitif aspek memahami antara kelas yang menggunakan pembelajaran multimedia interaktif Model *Drill* dengan kelas yang tidak menggunakan multimedia interaktif Model *Drill* pada Mata Pelajaran KKPI di SMK Medina Bandung.
3. Memperoleh informasi mengenai perbedaan hasil belajar pada ranah kognitif aspek menerapkan antara kelas yang menggunakan

pembelajaran multimedia interaktif Model *Drill* dengan kelas yang tidak menggunakan multimedia interaktif Model *Drill* pada Mata Pelajaran KKPI di SMK Medina Bandung.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Model *Drill* merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang kongkrit melalui penciptaan tiruan-tiruan dengan pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya. Terwujudnya multimedia interaktif Model *Drill* dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa dapat menjadi tolak ukur suatu pembelajaran.

2. Praktis

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengaplikasikan pembelajaran Model *Drill*, dan berharap dapat meningkatkan mutu pendidikan para guru ketika memberikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga para siswa mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan KKM yang diberikan.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena termotivasi untuk belajar dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat lebih menarik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Selain itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada para penelitian lain yang ingin melakukan penelitian mengenai multimedia interaktif.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Urutan penulisan penelitian ini meliputi :

BAB I : Pendahuluan

Dalam bab ini berisikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi.

BAB II : Dalam bab ini berisikan kajian pustaka, kerangka pemikiran, dan hipotesis.

BAB III : Metode Penelitian

Dalam bab ini berisikan Metode dan desain penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan teknik pengumpulan dan analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam bab ini berisikan Pemaparan data dan Pembahasan data.

BAB V : Simpulan dan Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN