

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 dalam sistem pendidikan. Perkembangan media pembelajaran dalam pendidikan yang ditandai dengan tersedianya informasi yang semakin banyak dan bervariasi, tersebar informasi yang makin meluas dan seketika, serta tersajinya informasi dalam berbagai bentuk dalam waktu yang cepat. Kemajuan media komputer mendapat perhatian besar karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran sehingga memunculkan pembaharuan sistem pendidikan.

Pembaharuan sistem pendidikan saat ini dilakukan pada setiap jenjang pendidikan melalui pengembangan kurikulum yang diimplementasikan dalam suatu proses pembelajaran, termasuk pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan. Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media atau saluran tertentu ke penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan dalam proses belajar mengajar adalah materi pelajaran yang terdapat dalam kurikulum. Guru dan buku merupakan sumber pesan, sedangkan yang menjadi penerima pesan tersebut

adalah peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai saluran pesan yang akan menyampaikan pesan kepada penerima pesan dalam hal ini adalah peserta didik.

Komunikasi belajar seringkali tidak berlangsung secara efektif dan tidak efisien karena adanya penghambat. Salah satu faktor penghambat komunikasi dalam proses belajar adalah pesan atau materi pelajaran yang sulit dipahami oleh penerima pesan, karena metode atau media pembelajaran yang digunakan kurang efektif. Hal tersebut kurang mencerminkan prinsip Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP), salah satunya yaitu pembelajaran tuntas dan pembelajaran berbasis kompetensi.

Berdasarkan Buku Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang perencanaan, pelaksanaan, dan penilaiannya mengacu pada penguasaan kompetensi. Pembelajaran ini menekankan aktivitas belajar peserta bersifat perseorangan. Antara satu peserta dengan peserta lainnya tidak ada ketergantungan. Hal tersebut sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran tuntas yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencapai standar minimal dan sesuai dengan kemampuan belajarnya masing-masing. Hal ini berarti dalam proses pembelajaran di kelas harus memperhatikan perbedaan kemampuan individual, supaya peserta didik dapat mencapai tingkat penguasaan kompetensi minimal yang dipersyaratkan untuk dinyatakan menguasai. Pembelajaran ini memberi penekanan bahwa peserta hanya boleh pindah topik atau program yang sedang dipelajarinya telah dikuasai secara tuntas sampai standar minimal yang dipersyaratkan.

Berpegangan pada prinsip di atas dalam mengimplementasikan Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP), tidak semua Sekolah Menengah Kejuruan mampu menjabarkannya sesuai dengan kurikulum. Hal ini dialami oleh SMKN 1 Plered Kab. Purwakarta khususnya pada Mata Pelajaran Perawatan Sistem Transmisi Manual (PSTM) yang merupakan salah satu mata pelajaran untuk menguasai pemahaman dan memiliki sikap serta kemampuan dalam perawatan sistem transmisi manual.

Guru sebagai tenaga pendidik berkewajiban mencari dan mengembangkan inovasi dalam dunia pendidikan khususnya dalam pengajaran. Perkembangan teknologi yang saat ini melaju dengan cepat, banyak memberikan ide-ide, metode dan inovasi baru dalam bidang pengajaran. Pesatnya kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak memberikan dampak positif pada perkembangan media pembelajaran. Salah satu yang dimanfaatkan dalam media pembelajaran adalah komputer.

Arsyad (2003:54) mengemukakan bahwa keuntungan media pembelajaran dengan bantuan komputer bahwa:

Keuntungan komputer yang digunakan untuk tujuan-tujuan pendidikan diantaranya:

1. Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban dalam menerima pelajaran.
2. Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan.
3. Komputer dapat berinteraksi secara perorangan.
4. Kemampuan untuk merekam aktifitas siswa selama menggunakan suatu program pengajaran memberikan kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan siswa selalu dapat dipantau.

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dinilai efektif karena komputer bersifat fleksibel, kemampuan menampilkan pesan dalam berbagai

video, audio maupun elemen interaktif (Multimedia Interaktif). Multimedia Interaktif dapat memfasilitasi peserta didik untuk belajar mandiri dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga peranan guru dalam proses belajar mengajar lebih bersifat sebagai fasilitator.

Kenyataannya, berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan dalam kegiatan Program Latihan Profesi di SMKN 1 Plered, proses pembelajaran Mata Pelajaran PSTM masih menggunakan media papan tulis dan menekankan pada *teacher center* yang memberikan peluang kepada guru untuk berperan secara dominan sehingga penyampaian informasi kurang sesuai yang diharapkan, dengan kata lain peserta didik diperlakukan secara klasikal. Selain hal tersebut, terdapat indikasi bahwa sebagian besar peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran Mata Pelajaran PSTM. Berikut ini daftar nilai murni peserta didik Mata Pelajaran PSTM.

Table 1.1
Daftar Nilai Peserta Didik Mata Pelajaran PSTM

Nilai	Kelas		
	XI MO 1	XI MO 2	XI MO 3
>70	12	13	15
<70	28	27	25
Jumlah Peserta Didik	40	40	40

Standar Minimum Batas Kelulusan
Mata pelajaran produktif = 70

(Sumber: Guru SMKN 1 Plered Mata Pelajaran PSTM)

Dalam mengatasi keadaan tersebut, maka diperlukan sarana yang dapat membantu masalah tersebut di atas yang disebut media pembelajaran. Aspek multimedia yang dimiliki komputer dapat memberikan rangsangan atau stimulus dalam belajar. Perubahan suasana dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat

membangkitkan motivasi, dan membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Model *drill and practice* pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penyediaan materi-materi, simulasi dan latihan-latihan bertujuan untuk menguji kemampuan peserta didik sehingga guru dapat mengetahui hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pengamatan di SMKN 1 Plered Kabupaten Purwakarta, penggunaan komputer sebagai media pembelajaran belum dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sehingga mendorong penulis untuk menerapkan multimedia interaktif model *drill and practice* dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran PSTM sebagai contoh untuk meningkatkan hasil belajar. Untuk guru mata pelajaran PSTM di SMKN 1 Plered Kabupaten Purwakarta sangat mendukung penelitian ini karena penerapan multimedia interaktif model *drill and practice* belum pernah dicoba untuk dijadikan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti penelitian tentang penerapan multimedia interaktif model *drill and practice* untuk meningkatkan hasil belajar Mata Pelajaran Perawatan sistem transmisi manual dengan judul penelitian **“PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL *DRILL AND PRACTICE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PERAWATAN SISTEM TRANSMISI MANUAL”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah diperlukan untuk memperjelas permasalahan dalam hubungannya dengan situasi tertentu, maka perlu dilakukan identifikasi masalah. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi hal-hal sebagai berikut:

1. Pelaksanaan sistem pembelajaran masih menggunakan media papan tulis sehingga menyulitkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan hasil belajar kurang sesuai yang diharapkan.
2. Pembelajaran dikelas masih terfokus pada guru sehingga guru lebih mendominasi dalam pembelajaran (*teacher center*).
3. Penerapan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan tetapi tidak digunakan oleh guru.
4. Adanya anggapan bahwa penerapan media komputer dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik merasa senang dengan materi yang disampaikan, sehingga hasil belajar peserta didik akan menjadi lebih tinggi.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang dikemukakan diatas bersifat umum. Oleh karena itu agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan supaya sesuai dengan maksud dan tujuan yang ingin dicapai, maka perlu adanya pembatasan masalah yang menjadi ruang lingkup penelitian, menurut Surakhmad (1998:36) “Pembatasan masalah tidak hanya diperlukan untuk memudahkan masalah bagi penyidik, tetapi juga segala sesuatu yang butuh pemecahannya: tenaga, waktu,

ongkos dan lain-lain yang timbul dari rencana tertentu”. adapun pembatasan masalah yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar peserta didik kelas XI Jurusan Teknik Mekanik Otomotif, aspek yang dievaluasi dalam penelitian ini adalah aspek kognitif dan hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar berupa nilai atau skor yang diperoleh peserta didik pada saat *pretest* dan *Postest*.
2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif model *drill and practice* dan pembelajaran tidak menggunakan multimedia interaktif (papan tulis) pada Mata Pelajaran PSTM.
3. Penerapan Multimedia interaktif dalam pembelajaran mata pelajaran PSTM terbatas untuk prinsip kerja transmisi manual, macam-macam transmisi manual, fungsi komponen transmisi manual, prinsip kerja *sincromesh*.
4. Fasilitas pembelajaran disesuaikan dengan kondisi sekolah.

D. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalahnya sebagai berikut “Apakah penerapan multimedia interaktif model *drill and practice* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran PSTM”. Secara lebih rinci, masalah pokok tersebut dijabarkan ke dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik yang memperoleh pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif model *drill and practice*?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik yang memperoleh pembelajaran yang tidak menggunakan multimedia interaktif?

3. Bagaimana perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang memperoleh pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif model *drill and practice* dengan peserta didik yang memperoleh pembelajaran yang menggunakan media konvensional?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Memperoleh gambaran mengenai hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan multimedia interaktif model *drill and practice* pada Mata Pelajaran PSTM.
2. Memperoleh gambaran mengenai hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya tidak menggunakan multimedia interaktif pada Mata Pelajaran PSTM.
3. Memperoleh gambaran mengenai perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya menggunakan multimedia interaktif model *drill and practice* dengan peserta didik yang pembelajarannya tidak menggunakan multimedia interaktif.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti, memperoleh gambaran perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik yang pembelajarannya yang menggunakan multimedia interaktif model *drill and practice* dengan peserta didik yang pembelajaran tidak menggunakan multimedia interaktif dan dapat mengembangkan

potensi penelitiannya di bidang pendidikan sehingga dapat menghasilkan penelitian yang lebih baik lagi di masa yang akan datang.

2. Bagi peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini diharapkan peserta didik mendapatkan hasil belajar yang relatif merata.
3. Bagi Guru, penerapan multimedia interaktif model *drill and practice* dalam pembelajaran perawatan sistem transmisi manual ini diharapkan dapat menjadi suatu alternatif dalam melaksanakan pembelajaran perawatan sistem transmisi manual di kelas.
4. Bagi sekolah, mudah-mudahan penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah.

G. Definisi Operasional

Agar tidak salah pengertian terhadap judul penelitian dan untuk mendapatkan pengertian dan maksud yang sama antara pembaca dan penulis, maka perlu dibuatkan definisi operasional. Kerangka acuan di dalam masalah yang diteliti pada dasarnya dapat dilihat atau tercermin dari definisi-definisi yang ditetapkan dan digunakan.

Istilah-istilah yang perlu dijelaskan dari judul penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penerapan

Penerapan adalah pemasangan, perihal mempraktekan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1984: 198). Penerapan yang dimaksud dalam

penelitian ini adalah pemakaian multimedia pembelajaran yang telah ada terhadap hasil belajar yang dicapai.

2. Multimedia Interaktif Model *Drill and Practice*

Multimedia interaktif Model *Drill and Practice* adalah suatu program pembelajaran yang berbasis teknologi komputer yang terdiri atas berbagai jenis media yang digunakan untuk pembelajaran Mata Pelajaran PSTM, yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penyediaan latihan-latihan soal yang bertujuan untuk menguji hasil belajar peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan program.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik yang diperoleh setelah melalui pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai. Hasil belajar yang diukur terbatas pada aspek kognitif peserta didik kelas XI Jurusan Teknik Mekanik Otomotif SMKN 1 Plered pada Mata Pelajaran PSTM.

4. Mata Pelajaran Perawatan Sistem Transmisi Manual (PSTM)

Mata Pelajaran Perawatan Sistem Transmisi Manual adalah salah satu Mata pelajaran produktif yang terdapat pada Program Keahlian Teknik Mekanik Otomotif SMKN 1 Plered berdasarkan KTSP.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berperan sebagai pedoman agar dalam penulisannya lebih terarah dan sistematis. Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, bab ini mengemukakan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, bab ini mengemukakan tentang landasan teori yang mendukung terhadap penelitian, asumsi, dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian, bab ini membahas tentang metode penelitian, variabel penelitian, paradigma penelitian, data dan sumber data penelitian, populasi dan sampel penelitian, tahapan penelitian, pengujian instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV Pembahasan, bab ini berisi uraian mengenai pengolahan data secara statistik dari deskripsi data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Kesimpulan dan saran, bab ini mengemukakan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

