

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai pengembang Sumber Daya Manusia (SDM), haruslah peka terhadap perubahan-perubahan yang terjadi. Dunia pendidikan perlu berupaya meningkatkan kualitasnya, baik dalam hal peningkatan kinerja pendidik, media pembelajaran, maupun model dan teknik pembelajaran yang digunakan, sehingga dapat diharapkan mampu menciptakan SDM yang memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang memadai. Pengembangan kualitas SDM harus dilakukan mengingat kemampuan dan keunggulan suatu bangsa salah satunya tercermin dari faktor kualitas SDM. Disamping itu, perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) masa kini dan mendatang yang begitu pesat, menuntut pendidikan dapat menyesuaikan dengan perkembangan alat dan media pembelajaran, untuk dapat mencapai pembelajaran yang efektif sesuai dengan kemajuan teknologi, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran .

Pendidikan memegang peranan yang amat penting untuk menjamin kelangsungan hidup suatu Negara terutama dalam pembangunan. Menurut Sudjana (2001) upaya pengembangan pendidikan dalam laju pembangunan merupakan suatu keharusan, karena pendidikan perlu mengembangkan dirinya untuk lebih berperan

sebagai pendidikan yang mengembangkan SDM dan tatanan kehidupan. Pendidikan yang merupakan hasil budaya masyarakat dan bangsa terus berkembang, untuk mencari bentuknya yang paling cocok, sesuai dengan perubahan dinamis yang terjadi di dalam masyarakat setiap bangsa. Perubahan yang dinamis itu terjadi sebagai akibat perkembangan IPTEK, perubahan-perubahan nilai budaya, dan meningkatnya tuntutan masyarakat untuk memperoleh pendidikan yang dapat memenuhi kebutuhan hidup dalam laju pembangunan. Pengembangan pendidikan merupakan bukti adanya daya tanggap pendidikan terhadap peluang dan tantangan yang timbul dari dalam maupun luar sistem pendidikan itu sendiri.

Menurut teori-teori Gestalt-field (Dahar, 1996), belajar merupakan suatu proses perolehan atau perubahan terhadap pengertian-pengertian yang mendalam (*insights*), pandangan-pandangan (*outlooks*), harapan-harapan, atau pola-pola berpikir. Dalam proses perolehan atau perubahan terhadap pengertian-pengertian yang mendalam (*insights*) diperlukan suatu alat pendidikan ataupun media pembelajaran. Dengan bantuan media dapat diajarkan cara-cara mencari informasi baru, menyeleksinya dan kemudian mengolahnya, sehingga terdapat jawaban terhadap suatu pertanyaan.

Hamalik (1986) dalam azhar Arsyad (2000:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu efektifitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pelajaran, sehingga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman karena menyajikan informasi secara menarik dan terpercaya. Selain itu media pembelajaran juga dapat memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Hal ini memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.

Lee, Nicoll, dan Brooks (2005) dalam penelitiannya tentang "Perbandingan Pembelajaran Berbasis Web secara Inkuiri dan Contoh Kerja dengan Menggunakan *Physlets*", menemukan bahwa siswa merasa tertolong dengan penggunaan model pembelajaran multi media MMI jenis *Physlets*, dalam hal memvisualisasikan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Hendrawan dan Yudhoatmojo (2001) dalam penelitiannya tentang "Efektivitas dari Lingkungan Pembelajaran Maya Berbasis Web (Jaringan)", juga mengatakan bahwa lingkungan pembelajaran yang bermedia teknologi (model pembelajaran MMI) dapat meningkatkan nilai para siswa (konsep), sikap mereka terhadap belajar, dan evaluasi dari pengalaman belajar mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMKN 4 Kota Sukabumi, didapatkan bahwa kebanyakan pembelajaran produktif, masih menggunakan pembelajaran klasikal dengan metode ceramah. Akibatnya hasil penguasaan konsep yang dicapai dari pembelajaran ceramah cukup rendah. Seperti ditunjukkan oleh persentase hasil ujian sekolah di SMKN 4 Kota Sukabumi yang nilai hasil belajarnya diatas 7 hanya

mencapai nilai 29,4% siswa seperti terlihat pada tabel 1.1 dibawah. Hasil wawancara dengan salah satu Guru mata pelajaran produktif standar kompetensi perbaikan sistem starter di SMKN 4 Kota Sukabumi dalam studi pendahuluan, menjelaskan bahwa "Sikap belajar siswa di SMK ini, mengenai motivasi cukup rendah dan cenderung malas belajar pada standar kompetensi melakukan perbaikan sistem starter di kelas".

Tabel 1.1
Nilai Hasil Belajar melakukan perbaikan sistem starter 2008/2009

Kategori	Jumlah	Presentasi
< 7	24	70,6%
> 7	10	29,4%
Jumlah	34	100%

(Sumber : Dokumentasi SMKN 4 Kota Sukabumi)

Atas dasar pertimbangan nilai rata-rata ujian sekolah dan hasil wawancara tersebut, penulis berkeinginan menggunakan multimedia dalam pembelajaran Standar Kompetensi Perbaikan Sistem Starter di kelas XI SMKN 4 Kota Sukabumi agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dari uraian di atas maka penulis tertarik untuk membuat skripsi dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA STANDAR KOMPETENSI MELAKUKAN PERBAIKAN SISTEM STARTER TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMKN 4 KOTA SUKABUMI "

B. Rumusan Masalah

Irawan Soehartono dalam Undang, G (2008:35) menjelaskan 'bahwa dalam merumuskan masalah, ada dua cara yang ditempuh, yaitu: masalah dapat dinyatakan dalam bentuk pertanyaan dan dapat pula dalam bentuk pernyataan.'

Menurut Undang, G (2008:40) ada beberapa teknik merumuskan masalah, diantaranya: Pertama, bertitik tolak dari masalah penelitian yang telah dideskripsikan dalam latar belakang penelitian. Kedua, dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau pertanyaan dengan padat, singkat dan jelas. Ketiga, menyatakan hubungan sebab-akibat antara variabel. Keempat, rumusan masalah hendaknya terukur berdasarkan indikator-indikator atau variabel-variabel penelitian. Terakhir yang kelima, dirumuskan secara objektif dan rasional.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Di SMKN 4 Kota Sukabumi?".

C. Tujuan Penelitian

UPI (2009:56) menjelaskan bahwa : Rumusan tujuan penelitian/studi menyajikan hasil yang ingin dicapai setelah penelitian selesai dilakukan. Oleh karena itu, rumusan tujuan harus konsisten dengan rumusan masalah dan harus mencerminkan proses penelitiannya. Tujuan penelitian terdiri atas tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum menggambarkan secara singkat apa yang ingin dicapai melalui penelitian yang dinyatakan dalam satu kalimat. Tujuan khusus merupakan rincian tujuan umum yang lebih spesifik dan dirumuskan dalam beberapa butir pertanyaan.

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada standar kompetensi melakukan perbaikan sistem starter dengan menggunakan

model pembelajaran multimedia interaktif pada siswa kelas XI SMKN 4 Kota Sukabumi Ajaran 2009-2010. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Memperoleh gambaran mengenai prestasi belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan multimedia interaktif pada standar kompetensi melakukan perbaikan system starter.
2. Memperoleh gambaran mengenai prestasi belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran klasikal pada standar kompetensi melakukan perbaikan system starter.
3. Memperoleh gambaran mengenai perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan multimedia interaktif dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran klasikal.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Minat dan Aktivitas yang baik oleh siswa dalam dan setelah menerima materi menggunakan Multimedia Interaktif sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya.
2. Multimedia Interaktif ini dapat diterapkan sebagai media alternatif yang tepat dalam mengatasi kejenuhan khususnya pada standar kompetensi melakukan perbaikan sistem starter.

E. Asumsi Dasar

UPI 2009 (2009: 57) menjelaskan bahwa : Asumsi adalah sebagai titik awal dimulainya penelitian, dan merupakan landasan untuk merumuskan hipotesis. Asumsi dapat berupa teori, evidensi-evidensi dan dapat pula pemikiran peneliti sendiri. Adapun materinya, asumsi tersebut harus sudah merupakan sesuatu yang tidak perlu dipersoalkan atau dibuktikan lagi kebenarannya.

Berdasarkan pendapat di atas, maka penulis merumuskan asumsi penelitian sebagai berikut:

1. Siswa mempunyai perbedaan kemampuan dan cara belajar.
2. Siswa memiliki tanggapan yang berbeda-beda terhadap penerapan suatu model dan media pembelajaran.
3. Siswa memiliki potensi untuk mencapai prestasi belajar yang optimal.

F. Hipotesis

Hipotesis menurut Arikunto S, (2006: 71) : "suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul". Berdasarkan uraian diatas, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : "Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan multimedia interaktif terhadap minat, aktivitas dan hasil belajar siswa pada standar kompetensi melakukan perbaikan sistem starter"

G. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dalam mencapai tujuan yang ingin dicapainya. Nana Syaodih (2005: 52) menyatakan bahwa “Metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi.” Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif pada standar kompetensi melakukan perbaikan sistem starter.

Sejalan dengan tujuan penelitian tersebut, metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuasi eksperimen. Nana Syaodih (2005: 207) mengungkapkan bahwa eksperimen kuasi yang disebut juga eksperimen semu digunakan karena berbagai hal, terutama berkenaan dengan pengontrolan variabel. Eksperimen semu dapat digunakan apabila dapat mengontrol minimal satu variabel saja. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (kuasi eksperimen), yaitu penelitian yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen (kelompok eksperimen) dan kelompok pembandingan (kelompok kontrol). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *pre test – post test* pada kelas XI TSM SMKN 4 Kota Sukabumi.

H. Lokasi dan Objek penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 4 Kota Sukabumi, yang terletak di jalan Merdeka Km 4, Kelurahan Cipanengah, Kecamatan Lembur Situ Sukabumi

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI jurusan teknik sepeda motor SMKN 4 Kota Sukabumi Tahun Ajaran 2009-2010 dengan jumlah 68 orang.

I. Definisi Istilah

Supaya tidak terjadi penafsiran dan pemahaman yang berbeda terhadap permasalahan yang diteliti, maka berikut diketengahkan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang
2. Multimedia Interaktif adalah suatu konsep dibidang teknologi komputer dimana komponen-komponen seperti teks, gambar, animasi dan vidio digabungkan menjadi satu dan pemakai diberi suatu kemampuan untuk mengontrol komponen-komponen yang ada.

3. Standar kompetensi melakukan perbaikan sistem starter merupakan salah satu standar kompetensi yang harus dimiliki siswa dan diajarkan pada kelas XI di SMKN 4 Kota Sukabumi

J. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN. Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, asumsi, hipotesis, metode penelitian secara singkat dan umum, lokasi dan objek penelitian, definisi istilah serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA. Bab ini berisi teori-teori yang berhubungan dengan variabel penelitian seperti pengertian belajar, proses belajar mengajar, pengertian hasil belajar dan faktor yang mempengaruhinya, pencapaian kemampuan belajar. Pengertian, ciri-ciri dan langkah teknis model pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif

BAB III METODE PENELITIAN. Bab ini berisikan desain (metode) penelitian, prosedur penelitian, paradigma penelitian, lokasi dan objek penelitian, data dan sumber data, instrumen dan teknik pengumpulan data serta teknik analisis data dan interpretasi data (pengolahan data).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN. Bab ini berisikan mengenai deskripsi data hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN. Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan serta saran-saran dari penulis bagi berbagai pihak yang bersangkutan.

