

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pendidikan merupakan suatu proses pembinaan, pengayoman, pengajaran dan pembentukan karakter manusia atau siswa baik secara fisik dan mental untuk mencapai suatu tujuan dari pendidikan itu sendiri. Menurut Bloom dalam bukunya yang sangat terkenal *Taxonomy of Educational Objectives*, bahwa tujuan dari suatu pendidikan yang berkaitan dengan perilaku siswa meliputi tiga ranah yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif. Ketiga ranah diatas dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting karena merupakan suatu implikasi dari keberhasilan suatu pendidikan.

Upaya lembaga pendidikan dalam rangka pembaharuan untuk mengikuti perubahan-perubahan dalam bidang pendidikan salah satunya adalah dengan selalu berupaya memperbaharui kurikulum pembelajaran. Saat ini telah diberlakukan Kurikulum 2004, yang dirancang sebagai salah satu upaya pemerintah untuk mencapai keunggulan sumber daya manusia dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, seperti yang digariskan dalam haluan negara. Kurikulum yang berlaku saat ini, menuntut partisipasi aktif dari berbagai pihak khususnya guru, untuk senantiasa mengikuti perubahan dalam dunia pendidikan dan kemajuan dibidang teknologi yang bisa diimplementasikan di lapangan secara tepat. Sejalan dengan apa yang telah dikemukakan sebelumnya, guru salah

sebagai tenaga pendidik harus dapat mencari dan mengembangkan inovasi dalam dunia pendidikan khususnya dalam bidang pengajaran.

Perkembangan teknologi yang saat ini melaju dengan pesat 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 produk teknologi yang dapat kita rasakan manfaatnya adalah komputer.

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media di dalamnya. Saat ini teknologi komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata, tetapi juga sebagai sarana belajar multi media yang memungkinkan siswa membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan.

Sajian multimedia berbasis komputer, dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan, dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Tampilan-tampilan yang dapat mengkombinasikan berbagai unsur penyampaian informasi dan pesan, komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media teknologi yang efektif, untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan misalnya rancangan grafis dan animasi.

Aspek multimedia yang dimiliki komputer dapat memberikan rangsangan atau stimulus dalam belajar. Perubahan suasana dalam proses KBM seperti pengadaan animasi gambar yang menarik dan mengarah pada mata diklat. Serta iringan musik yang menyertai gambar-gambar dan interaksi yang dibuat antara manusia dan komputer, juga dapat dijadikan alternatif untuk membuat peserta diklat lebih termotivasi berkonsentrasi dalam belajar. Ada ungkapan yang mengatakan bahwa “ *We hear we forget, we see we remember, we do we understand*”. Mengacu dari ungkapan inilah bahwa jika dalam proses pembelajaran guru memberikan materi didukung dengan perangkat multimedia, maka bukan tidak mungkin ingatan siswa akan lebih lama dan memahami materi-materi yang telah diajarkan guru mata pelajaran.

Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa (pola bermedia). Bentuk media dalam pembelajaran bermacam-macam salah satunya yaitu multimedia presentasi. Multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan group belajar yang cukup banyak di atas 50 orang.

Kelebihan media ini adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, *image*, grafik dan *sound* menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe *visual*, auditif maupun kinestetik.

Hal ini didukung oleh teknologi perangkat keras yang berkembang cukup lama, yang telah memberikan kontribusi yang sangat besar dalam kegiatan presentasi. Saat ini teknologi pada bidang rekayasa komputer menggantikan peranan alat presentasi pada masa sebelumnya.

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia presentasi dipandang untuk sedapat mungkin menggantikan dan/atau melengkapi serta tujuan, materi, metode dan alat penilaian yang ada dalam proses belajar mengajar dalam sistem pembelajaran konvensional seperti yang biasa kita lakukan. Penerapan multimedia presentasi ini diharapkan mampu memberikan perubahan dalam suasana belajar, sehingga dapat menimbulkan motivasi khususnya dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Survei pendahuluan yang penulis lakukan ketika mengamati guru yang menggunakan pembelajaran dengan multimedia presentasi, suasana di kelas lebih kondusif, siswa tidak ada yang mengobrol dan keseriusan siswa dalam memperhatikan pelajaran tinggi.

Penggunaan metode pembelajaran menggunakan multimedia presentasi dalam menyelesaikan kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine*, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan siswa lebih mudah menyerap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Karena isi dari multimedia presentasi tersebut menggabungkan teks, gambar, suara, dan animasi. Sehingga diharapkan siswa lebih mudah menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Sejalan uraian di atas maka penulis mencoba menggunakan pembelajaran multimedia presentasi pada kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine* dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Permasalahan yang penulis temukan setelah mengikuti Praktik Latihan Profesi (PLP) di SMK Negeri 8 Bandung Tahun Ajaran 2009/2010, adalah hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat disebabkan dari berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran konvensional yang selama ini dilakukan guru, membuat suasana belajar cenderung membosankan dan menurunkan motivasi siswa untuk belajar, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa itu sendiri. Pada saat melakukan pembelajaran konvensional, lazimnya guru melakukan penyampaian materi melalui penuturan kata-kata dan menulis di papan tulis.

Survei pendahuluan yang penulis lakukan pada saat mengajar di kelas dengan menggunakan pembelajaran konvensional, kebanyakan murid kurang memperhatikan apa yang penulis utarakan. Banyak diantaranya yang melamun, membuat diskusi di dalam diskusi, dan hanya beberapa siswa saja yang tetap serius memperhatikan materi yang diajarkan guru. Hal tersebut mengindikasikan, bahwa siswa cenderung asik melakukan kegiatan mereka sendiri, ketika mereka merasa bosan dan jenuh dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut bisa di akibatkan kurang menariknya penyampaian materi oleh guru, Sejalan dengan pernyataan diatas, maka metode pembelajaran konvensional dapat menyebabkan suasana belajar menjadi membosankan jika terlalu lama. Secara tidak langsung, baik disadari ataupun tidak hal ini merupakan salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa.

Merujuk hasil belajar siswa di kelas X TSM 5, pada kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine*, Semester Genap Tahun Ajaran 2009/2010, yang diperoleh dari data guru mata pelajaran yang bersangkutan, didapat bahwa presentasi ketuntasan hasil belajar sebesar 30,3%. Jika mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk masing-masing Standar Kompetensi pada Tahun Ajaran 2009/2010, yaitu sebesar 70, maka siswa yang mendapatkan nilai dibawah 70 sebesar 69,69%. Hal ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1
 Nilai Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine* Semester Genap Tahun Ajaran 2009/2010

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi Perolehan Nilai		Ketuntasan Belajar
			Banyaknya Siswa	Presentasi	
1	86-100	A	2	6,06	30,3%
2	76-85,9	B	3	9,09	
3	70-75,9	C	5	15,15	
4	<70	D	23	69,69	
Jumlah			33	100	

(Sumber : Arsip Guru Bidang Studi Produktif SMKN 8 Bandung)

Berdasarkan hasil temuan dari peneliti sebelumnya, mengenai penggunaan multimedia dalam pembelajaran menunjukkan hasil belajar siswa yang menggunakan media dalam pembelajaran lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional, seperti hasil penelitian Aziz M.H (2006), dalam penelitiannya menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia lebih baik dibandingkan dengan hasil siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional, hal ini ditandai dengan perolehan rata-rata *N-Gain* 61 % untuk kelas yang menggunakan pembelajaran multimedia dan 51% untuk kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti tertarik untuk meneliti tentang penerapan multimedia presentasi dalam proses pembelajaran pada kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine*, dalam penelitian yang berjudul: **“STUDI KOMPARASI PENERAPAN MULTIMEDIA PRESENTASI DALAM UPAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI KOMPONEN *ENGINE*”**.

B. Identifikasi Masalah

Peneliti mengidentifikasi masalah berdasarkan faktor-faktor yang disebutkan pada latar belakang yang menjadi penyebab timbulnya suatu permasalahan yaitu:

1. Adanya tuntutan pembaharuan dalam pendidikan sejalan dengan berkembangnya teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kemajuan di bidang pendidikan.
2. Sebagian besar penyampaian materi pelajaran masih menggunakan media konvensional seperti guru hanya mencatat di papan tulis.
3. Adanya indikasi bahwa siswa kurang aktif dalam belajar dikelas, hal ini dapat dilihat dari sikap siswa ketika mengikuti pelajaran di kelas.
4. Hasil belajar siswa pada kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine* sebagian besar masih dibawah rata-rata dari nilai kriteria ketuntasan minimum.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya lingkup permasalahan dalam penelitian ini, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Multimedia presentasi yang digunakan sebagai media pembelajaran hanya diterapkan pada kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine*.
2. Multimedia presentasi yang digunakan dibuat dengan *software* Macromedia Flash 8.
3. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa diukur dari aspek kognitif pada kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine* antara sebelum, dan sesudah diterapkan multimedia presentasi dalam pembelajaran.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran multimedia presentasi dengan siswa yang tidak menggunakan pembelajaran multimedia presentasi pada kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine* Di SMK Negeri 8 Bandung?”

E. Tujuan Penelitian

Perumusan tujuan dalam penelitian bertujuan agar penelitian ini berjalan secara optimal. Untuk maksud tersebut, penulis merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil belajar siswa sebelum mengikuti pembelajaran, antara kelas yang menggunakan pembelajaran multimedia presentasi, dan kelas yang

menggunakan pembelajaran konvensional, pada kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine*.

2. Mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran, antara kelas yang menggunakan pembelajaran multimedia presentasi, dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional, pada kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine*.
3. Mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine* antara kelas yang menggunakan pembelajaran multimedia presentasi, dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1. Sebagai bahan kajian para guru teknik sepeda motor pada kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine*, dalam upaya menerapkan multimedia presentasi dalam proses kegiatan belajar mengajar.
2. Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah khususnya SMKN 8 Bandung, terutama guru produktif Teknik Sepeda Motor untuk menggunakan multimedia presentasi dalam pembelajaran dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar belajar siswa.
3. Sebagai bahan perbandingan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan agar tidak terjadi salah pengertian terhadap judul penelitian, dan untuk mendapatkan pengertian dan maksud yang sama antara pembaca dan penulis, maka perlu dibuatkan penjelasan istilah. Istilah-istilah yang perlu dijelaskan dari judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Multimedia Presentasi adalah suatu media pembelajaran yang berbasis komputer yang memiliki kelebihan menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, *image*, grafik dan *sound* menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa pada Program Keahlian Teknik Sepeda Motor khususnya kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine*.
2. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami pengalaman belajarnya (Sudjana, 2009:22). Hasil belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan penguasaan siswa dalam memahami materi pada kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine*, yang diukur pada aspek kognitif dalam bentuk skor atau nilai yaitu dari data hasil *pre test* dan *post test*.
3. Kompetensi dasar Mengidentifikasi Komponen *Engine* adalah salah satu kompetensi, yang terdapat pada Standar Kompetensi Melakukan Perbaikan *Engine* berikut komponen-komponennya, pada program keahlian Teknik Sepeda Motor Tingkat I menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SMK Negeri 8 Bandung.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam sebuah penelitian berperan sebagai pedoman penulis agar penulisannya lebih terarah dan sistematis dalam rangka menuju tujuan akhir yang hendak dicapai. Sistematika penulisan pada penelitian terbagi kedalam lima bab. Pada bab I penulis menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan definisi operasional.

Tinjauan pustaka sebagai referensi dalam penelitian ini diuraikan pada bab II. Pada bab ini penulis menguraikan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan belajar yang meliputi pengertian belajar dan hasil belajar, serta faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Selain itu diuraikan juga mengenai teori-teori yang berkaitan dengan media pembelajaran yang meliputi pengertian media presentasi, jenis dan karakteristik media pembelajaran, multimedia presentasi beserta model-modelnya serta langkah-langkah dalam membuat sebuah multimedia presentasi.

Metodologi penelitian dalam penelitian ini penulis uraikan dalam bab III. Pada bab ini penulis menguraikan mengenai metode penelitian yang digunakan, variabel penelitian, paradigma penelitian, data dan sumber data, instrumen penelitian dan metode pengujiannya serta tahapan-tahapan dalam pengujian data yang didapatkan dalam penelitian. Selanjutnya, hasil penelitian, analisa data dan pembahasan penelitian penulis uraikan dalam bab IV.

Bab IV penulis menyajikan data hasil pengujian instrumen, data hasil belajar peserta diklat melalui *pre test* dan *post test*, serta analisis data dan pembahasannya yang menghasilkan suatu kesimpulan dan temuan dalam

penelitian. Pada bab V penulis menguraikan kesimpulan yang didapat berdasarkan hasil pembahasan terhadap data yang didapat ketika penelitian. Pada bab ini juga dikemukakan saran dari peneliti untuk beberapa pihak yang terkait dengan permasalahan yang diteliti.

