

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembangunan, jika pendidikan tidak ada maka pembangunan sosial dan bidang lainnya tidak akan pernah terjadi. Hal ini dapat dimaklumi apabila pendidikan menjadi suatu hal yang perlu terus dimajukan, karena pendidikan dapat menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu berperan dalam pembangunan. SDM berkualitas di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah SDM yang dapat memenuhi tujuan pendidikan. Adapun tujuan SMK berdasarkan UU SPN No.2 Thn 1989 adalah :

Sekolah Menengah Kejuruan sebagai bagian subsistem dari pendidikan menengah bertujuan menyiapkan siswa/tamatan yang dapat memasuki lapangan kerja serta dapat mengembangkan sikap profesionalisme, mampu memilih karir, mampu berkompetisi, mampu mengembangkan diri, menjadi tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia kerja pada saat ini maupun masa yang akan datang, dan menjadi warga Negara yang produktif, adaptif, dan kreatif.

(Depdikbud, 2004:2)

Pencapaian tujuan pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya dari Proses Belajar Mengajarnya (PBM). Pada tahun 1950-an, PBM sudah menggunakan bahan ajar *poster*, *display*, *slide*, *overhead*, *OHP*, *tape recorder*, dan TV. Sedangkan di tahun 1970-an dan awal tahun 1980an, bahan

ajar beralih bukan sebagai alat bantu lagi tetapi juga bisa menjadi sumber belajar. Adapun yang menjadi bahan ajar pada tahun tersebut, yaitu hypermedia yang pembuatannya menggunakan berbagai macam *software*. Perkembangan media (bahan ajar) bukan semata-mata mengikuti arus teknologi yang semakin berkembang pesat, akan tetapi bertujuan agar kemampuan dalam menyerap, mengolah dan menerima informasi siswa menjadi lebih mudah dan cepat disesuaikan dengan tuntutan kurikulum dan karakteristik siswa.

Hasil observasi di SMK Negeri 12 Bandung, tentang implementasi model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru pada kompetensi Mengukur dengan Menggunakan Alat Ukur menyangkut media pembelajaran yang digunakan yaitu dengan menggunakan media gambar. Pendekatan pembelajaran yang diimplementasikan di kelas, kurang mengarahkan siswa untuk menunjang pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa aktif, diantaranya yaitu: (1) metode pembelajaran yang disampaikan guru masih bersifat verbalistik (hafalan), (2) guru hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah dan tanya jawab, (3) penjelasan suatu konsep lebih banyak dilakukan secara lisan atau tertulis tidak menggunakan multimedia interaktif, dan (4) kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Kondisi tersebut dapat dilihat dengan kurangnya siswa untuk mengetahui, memahami dan mengaplikasikan konsep Mengukur dengan Menggunakan Alat Ukur khususnya pada kompetensi dasar menggunakan bermacam-macam alat ukur berskala untuk mengukur/menentukan dimensi atau variabel dan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Prestasi belajar siswa pada Mata Diklat MMAU tidak memuaskan. Hal ini bisa dilihat dari hasil ulangan kompetensi siswa kelas 1 M 2 Tahun Ajaran 2006/2007, sebagai berikut:

Tabel 1.1
Nilai Mata Diklat MMAU
Kelas 1 Mesin 2 Tahun Ajaran 2006/2007

Nilai	Frekuensi	Prosentase
$N \leq 50$	9	26 %
$50 < N \leq 60$	16	46 %
$60 < N \leq 70$	8	23 %
$70 < N \leq 80$	2	5 %
$80 < N \leq 90$	-	
$90 < N$	-	
Jumlah	35	100 %

Sumber : Dokumentasi guru bidang studi MMAU SMKN 12 Bandung
(Didin Haryadi,S.Pd)

Sedangkan standar penilaian disajikan pada tabel 1.2

Tabel 1.2
Standar Penilaian SMKN 12 Bandung

Angka	Huruf	Keterangan
90 – 100	A	Lulus Amat Baik
75 – 89	B	Lulus Baik
60 – 74	C	Lulus Cukup
0 – 59	D	Belum Lulus

Sumber : Dokumentasi Wakasek Bid. Kurikulum

Dari kedua tabel 1.1 dan 1.2 terlihat bahwa, prestasi belajar siswa tidak memuaskan. Siswa yang memperoleh nilai A sama sekali tidak ada, dan siswa yang memperoleh nilai C sangat tinggi hingga mencapai 23%, juga masih ada siswa yang memperoleh nilai D.

Satu alternatif untuk menanggulangi permasalahan diatas dengan menggunakan bahan ajar hypermedia. Hypermedia dikategorikan kedalam *Web-based Training (WBT)* yang sering juga diidentikan dengan *e-learning*. Dalam metoda ini selain menggunakan komputer sebagai sarana pendidikan, juga memanfaatkan jaringan Internet atau berbentuk *Internet local host*, sehingga seorang yang akan belajar bisa mengakses materi pelajaran dimanapun dan kapanpun, selagi terhubung dengan jaringan Internet (Rossett,2002).

Keunggulan hypermedia dibandingkan dengan media gambar yang dipakai guru Mata Diklat MMAU (Mengukur dengan Menggunakan Alat Ukur), yaitu: (1) membantu mempermudah siswa memahami materi pelajaran, (2) menjelaskan pengertian suatu konsep jadi aplikatif, (3) memotivasi belajar siswa, (4) mengurangi pembelajaran yang sifatnya verbalistik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan (5) lebih bervariasi, (6) efisien, (7) bisa dipelajari di luar sekolah, (8) bahan jadi masih bisa di *edit*, dan (9) lebih tahan lama berdasarkan tingkat kemampuan mengintegrasikan teks, audio, dan (10) visual dengan warna yang menarik serta *interaktif*. Hal ini dikarenakan, media pembelajaran hypermedia ini berkaitan dengan fungsi otak dan belahan otak. Keadaan santai mendorong siswa untuk dapat berkonsentrasi dengan sangat baik sehingga siswa mampu belajar dengan sangat mudah. Keadaan tegang menghambat aliran darah dan proses otak, sehingga mempengaruhi konsentrasi siswa. Ee Ah Meng berpendapat, bahwa:

Jika rangsangan terhadap deria-deria manusia lebih banyak, maka pengetahuan yang ada dalam ingatannya akan bertahan cukup lama. Hal

ini juga akan berlaku pada diri siswa dengan menggunakan segala deria yaitu: mata (warna, grafik, video, fonts), telinga (suara, audio, musik) dan tangan (respon terhadap soal-soal dan arahan) pada saat berinteraksi dengan guru. (Tim Riset BPTP, 2004:21)

Selain keunggulan, hypermedia juga mempunyai kelemahan yaitu dalam hal teknis pembuatannya yang membutuhkan waktu dan dana yang mahal. Kelemahan dalam hal waktu, sebenarnya bisa teratasi apabila seorang pengajar sudah menyusun dan merencanakan bahan ajar jauh lebih awal sebelum mengajar. Sedangkan kelemahan dalam hal dana, bukan halangan bagi guru yang ingin menciptakan siswa yang berkualitas atau hasil belajar memuaskan.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, membuat penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai pengaruh penggunaan hypermedia pada mata diklat MMAU terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Adapun sebagai media pembanding adalah media yang biasa dipakai guru MMAU SMK Negeri 12 Bandung yaitu media gambar. Dengan demikian, maka judul dalam penelitian ini adalah:

“PENGARUH PENGGUNAAN HYPERMEDIA PADA MATA DIKLAT MENGUKUR DENGAN MENGGUNAKAN ALAT UKUR (MMAU) TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dimaksudkan untuk memperjelas suatu objek terhadap situasi tertentu. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya prestasi belajar siswa pada mata diklat MMAU karena metode pembelajaran yang disampaikan guru masih bersifat verbalistik.
2. Guru hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah dan tanya jawab.
3. Penjelasan suatu konsep lebih banyak dilakukan secara lisan atau tertulis tidak menggunakan multimedia interaktif.
4. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar mengukur dengan menggunakan alat ukur (MMAU).
5. Media yang digunakan oleh guru adalah media gambar, yang kurang menunjang dalam pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa aktif
6. Penggunaan hypermedia dalam proses pembelajaran belum pernah dilakukan oleh guru SMK Negeri 12 Bandung khususnya pada mata diklat MMAU.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada:

“Pengaruh penggunaan hypermedia pada mata diklat mengukur dengan menggunakan alat ukur (MMAU) terhadap peningkatan prestasi belajar siswa”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah disebutkan diatas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

“Bagaimanakah pengaruh penggunaan hypermedia terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada mata diklat mengukur dengan menggunakan alat ukur (MMAU)?”

E. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian memiliki beberapa tujuan tertentu sesuai dengan permasalahan yang diambilnya. Adapun tujuan pada penelitian ini, adalah :

1. Memperoleh gambaran mengenai pengaruh penggunaan hypermedia (perlakuan khusus) dibandingkan dengan media gambar (biasa digunakan guru) pada mata diklat MMAU terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.
2. Mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa melalui skor gain *pre test* terhadap *post test*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru, apabila pembelajaran mata diklat MMAU dengan menggunakan hypermedia dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, maka hypermedia dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran mata diklat MMAU.
2. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu fasilitas untuk pengembangan pembelajaran teknologi.
3. Bagi siswa, dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pembelajaran kompetensi Mengukur dengan Menggunakan Alat Ukur.

G. Penjelasan Istilah dalam Judul

Untuk mendapatkan kesamaan pandangan antara penulis dengan pembaca dan supaya tidak terjadi kesalah pahaman pengertian pada judul penelitian, maka penjelasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hypermedia adalah suatu sistem yang menggabungkan hiperteks dan multimedia (gambar, video, animasi dan suara) sehingga dapat memberikan interaktivitas atau istilah hypermedia digunakan untuk hiperteks yang tidak hanya berisi teks, tetapi dapat memasukan grafik, video, dan suara.
2. Prestasi belajar pada hakikatnya ialah hasil belajar dari individu yang merupakan perubahan dalam diri dan dimanifestasikan kedalam pola tingkah laku, perbuatan *skill*, pengetahuan dan dapat dilihat pada nilai hasil belajar itu sendiri.
2. Mengukur dengan Menggunakan Alat Ukur (MMAU) merupakan kompetensi produktif siswa SMK kelas 1 program keahlian pemesinan pesawat udara berdasarkan kurikulum. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah mistar sorong dan mikrometer.

