

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan utama dalam pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Siswa yang belajar di sekolah diharapkan mengalami perubahan ke arah yang lebih baik dalam bidang pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. Perubahan dapat dicapai bila ditunjang berbagai macam faktor yaitu informasi dan latihan yang ditunjang dengan alat, bahan dan juga waktu, selain itu ada beberapa faktor lain yang mempengaruhinya yaitu faktor internal yang terdiri dari faktor jasmani, psikologis dan faktor eksternal yang terdiri dari keluarga sekolah dan masyarakat. Akan tetapi setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda, maka hasil belajar siswa tidak akan sama walaupun faktor – faktornya relatif sama.

Mengajar pada hakikatnya suatu proses, yakni proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga menumbuhkan dan mendorong siswa dalam belajar, oleh karena itu calon pendidik haruslah memiliki keterampilan yang baik dalam hal menyampaikan materi pembelajaran.

Guru memiliki peran dan fungsi dalam proses pembelajaran, diantaranya (a) guru sebagai fasilitator memberikan kemudahan kepada siswa dalam menanamkan konsep yang menjadi tuntutan kurikulum, (b) sebagai dinamisator guru perlu menciptakan situasi dan kondisi hidup dan tidak monoton supaya semangat belajar siswa dapat meningkat, (c) sebagai mediator guru perlu bertindak sebagai media terhadap siswa dalam mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya, (d) sebagai evaluator guru perlu menilai kemajuan siswa supaya mereka dapat melakukan perbaikan-perbaikan supaya hasil

belajarnya dapat meningkat, (e) sebagai instruktur, guru perlu memberikan perintah yang baik dan tepat dalam bentuk tugas-tugas kepada siswa supaya mereka lebih aktif belajar, (f) sebagai manajer, guru perlu memiliki jiwa kepemimpinan yang tinggi sehingga nampak berwibawa di mata siswa.

Information and Communication Technology (ICT) pada saat ini banyak diadopsi di berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Seperti halnya bidang lain, penggunaan ICT di bidang pendidikan diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar (PBM). ICT menyediakan fasilitas yang cukup banyak, sehingga jika mampu mengeksplorasinya PBM yang diselenggarakan dapat berjalan lebih menarik dan interaktif.

PBM yang menarik dan interaktif dapat dijadikan pemicu agar peserta didik mampu memahami materi pembelajaran yang disajikan secara baik. Dalam berbagai kasus, pemahaman yang sedikit terhadap materi pembelajaran disebabkan oleh penyajian yang kurang menarik karena teknologi yang digunakan masih konvensional. Dengan adanya ICT, guru dapat merancang materi pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna.

Perkembangan ICT / Teknologi Informasi merupakan salah satu dari produk dari manusia, dan pada gilirannya manusia-manusia itu perlu lebih mendalami dan mampu mengambil manfaat. Pemanfaatan teknologi ini menjadi landasan untuk mencapai pendidikan yang efektif dan efisien. Teknologi ini diterapkan dalam membuat media pembelajaran sehingga membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas.

Penguasaan kompetensi yang baik tidak terlepas dari proses pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara sumber informasi dengan penerima informasi yang difasilitasi oleh suatu media. Bisa dikatakan suatu proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan maksimal apabila terdapat kendala pada salah satu komponen dari suatu proses pembelajaran yaitu sumber informasi, penerima informasi dan media.

Banyak guru di sekolah yang belum sepenuhnya mengaplikasikan penggunaan media belajar dan metode pembelajaran yang bervariasi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Umumnya media yang digunakan adalah papan tulis dan benda nyata, namun tidak semua benda nyata dapat dibawa ke dalam kelas, oleh karena itu diperlukan media yang sesuai untuk digunakan beriringan dengan metode demonstrasi dalam pelajaran praktek yaitu menggunakan media MMI.

Media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. 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. Menurut Hamalik (1996:12) yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Menurut Arsyad (2009:16) manfaat media pembelajaran diungkapkan olehnya bahwa “disamping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi”. Hasil belajar yang dicapai dengan penggunaan media pembelajaran akan meningkat hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana & Rivai (2005:2) mengemukakan bahwa “media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya”.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada saat melakukan observasi di SMK Negeri 1 Cimahi, dalam penyampaian materi ajar pada standar kompetensi Standar Kompetensi Menguasai Pekerjaan Dasar Mekanik oleh guru kepada peserta didik masih menggunakan cara konvensional, dimana guru menjelaskan teori di kelas, mendemonstrasikan, memberikan tugas, kemudian peserta didik melakukan praktikum akibatnya penguasaan konsep siswa yang dicapai cukup rendah.

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 faktornya adalah materi pelajaran yang sulit dipahami peserta didik karena media pembelajaran yang digunakan kurang efektif. Selain itu pembelajaran masih terfokus kepada guru dan kurangnya keaktifan peserta didik baik bertanya atau mengeluarkan pendapat ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Akibatnya pemahaman siswa menjadi kurang, siswa menjadi verbalistis dan terjadinya miss konsepsi antara siswa dengan guru yang menyebabkan siswa menjadi tidak kompeten.

Hal ini merupakan permasalahan yang diduga mengakibatkan peserta didik kurang diberikan penguatan dalam menguasai dasar-dasar pengelasan, sehingga dalam pelaksanaannya beberapa siswa melakukan praktikum dengan prosedur yang tidak tepat. Hal itu dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik kelas X SMKN 1 Cimahi (khususnya untuk kompetensi keahlian Kontrol Mekanik) pada tahun ajaran 2010/2011 sebagai berikut:

Tabel 1.

Prosentase Hasil Belajar Kelas X Kontrol Mekanik (KM), Standar Kompetensi Menguasai Pekerjaan Dasar Mekanik Semester Ganjil Tahun Ajaran 2010/2011.

Nilai	Kategori	Kelas			
		KM I	%	KM II	%
90-100	A (Lulus amat Baik)	1	2,95	2	5,72
80-89,99	B (Lulus baik)	5	14,70	7	20,00
75-79,99	C (Lulus cukup)	10	29,41	12	34,28
< 75	D (Belum lulus)	18	52,94	14	40,00
Jumlah		34	100	35	100

(Sumber: Guru Mata Pelajaran SMKN 1 Kota Cimahi)

Nilai dalam data tersebut merupakan nilai murni yang belum ditambahkan oleh nilai dari kehadiran dan nilai tambahan lainnya. Dari tabel tersebut, dapat terlihat masih tingginya jumlah siswa yang berada pada tingkat nilai < 75, yaitu 15 siswa KM I (52.94%) dan 14 siswa KM II (40%) yang mendapatkan nilai yang kurang memuaskan. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik dikatakan belum tuntas, karena masih banyak nilai peserta didik yang dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Rendahnya hasil belajar standar kompetensi Menguasai Pekerjaan Dasar Mekanik faktor penyebabnya adalah (1) pembelajaran yang selama ini dilakukan pada standar kompetensi menguasai pekerjaan dasar mekanik masih terfokus pada guru, (2) kurangnya keaktifan peserta didik baik bertanya atau mengeluarkan pendapat ketika kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung, dan (3) kurang optimalnya guru membantu secara individu kepada peserta didik ketika KBM berlangsung, karena banyaknya peserta didik dalam satu kelas yang harus ditangani oleh satu guru. Hal ini merupakan permasalahan yang diduga mengakibatkan hasil belajar peserta didik masih banyak di bawah KKM. Selain faktor *intern*, yaitu faktor yang terdapat dalam diri siswa, ada pula faktor *ekstern*, yaitu faktor yang berasal dari luar siswa seperti pembelajaran yang

dilakukan oleh guru, kurikulum, sarana prasarana serta lingkungan sekolah dan lain sebagainya.

Satu alternatif untuk mengatasi permasalahan pada standar kompetensi Menguasai Pekerjaan Dasar Mekanik adalah penerapan Multimedia Interaktif karena pada dasarnya MMI merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit menyediakan materi – materi, simulasi dan latihan – latihan yang bertujuan untuk menguji kemampuan peserta didik sehingga guru dapat mengetahui kemampuan dan hasil belajar peserta didik. Penerapan Multimedia Interaktif diharapkan mampu memberikan perubahan suasana dalam proses kegiatan belajar mengajar Menguasai Pekerjaan Dasar Mekanik sehingga membangkitkan motivasi dan membantu peserta didik meningkatkan pemahaman dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, selain itu Multimedia Interaktif pun memiliki beberapa kelemahan yaitu memerlukan waktu dan biaya yang di perlukan untuk membuatnya, penggunaan fasilitas komputer yang tersedia di sekolah sangat terbatas karena fasilitas komputer tidak hanya di gunakan oleh mata pelajaran Menguasai Pekerjaan Dasar Mekanik.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penting diteliti “Evaluasi Implementasi Multimedia Interaktif Teknologi Las Pada Pembelajaran Menguasai Pekerjaan Dasar Mekanik di SMK”

1.2 Identifikasi Masalah

Tahapan awal penguasaan masalah perlu dilakukan identifikasi masalah. Maksud dari identifikasi masalah yaitu untuk memilah masalah yang pokok untuk diteliti dan dianalisis dalam hubungannya dengan variabel tertentu yang dianggap menjadi masalah

dalam latar belakang diatas. Dalam hal ini dituliskan beberapa indentifikasi masalah, diantaranya sebagai berikut :

1. Kurang optimalnya guru membantu secara individu kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, karena banyaknya jumlah peserta didik dalam satu kelas.
2. Waktu yang digunakan tidak efektif mengakibatkan tidak tercapainya kompetensi.
3. Fasilitas penunjang pembelajaran belum dipergunakan secara maksimal.
4. Masih adanya perbedaan keterampilan yang dimiliki siswa.
5. Proses pembelajaran MPDM, masih berorientasi pada guru (*Teacher Centered*).
6. Pembelajaran MPDM masih menggunakan media papan tulis.
7. Pembelajaran MPDM belum menggunakan media MMI.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar permasalahan yang diteliti tidak terlalu luas ruang lingkupnya, adapun batasan masalah di dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penerapan/Impelementasi Multimedia Interaktif Teknologi Las pada pembelajaran Menguasai Pekerjaan Dasar Mekanik
2. Materi yang diteliti adalah materi standar kompetensi Menguasai Pekerjaan Dasar Mekanik yang dibatasi pada kompetensi dasar Melaksanakan Pengelasan/Penyambungan Logam.

1.4 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan indentifikasi masalah, maka rumuskan permasalahan utama yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada standar kompetensi Menguasai Pekerjaan Dasar Mekanik setelah dilakukan pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif Teknologi Las?
 - a. Bagaimana kemampuan siswa menguasai penginstalasian las busur?
 - b. Bagaimana kemampuan siswa dalam penggunaan alat bantu, alat utama dan alat keselamatan kerja?
 - c. Bagaimana kemampuan siswa memahami prinsip kerja las busur dan penggunaan elektroda?
 - d. Bagaimana kemampuan siswa dalam mengelas dengan posisi 1F?
 - e. Bagaimana kemampuan siswa menguasai cara – cara penanggulangan distorsi?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif Teknologi Las?
3. Bagaimana minat belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif Teknologi Las?
4. Bagaimana suasana belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif Teknologi Las?
 - a. Apakah suasana belajar kelas menjadi aktif?
 - b. Apakah suasana belajar kelas menjadi interaktif?
 - c. Apakah suasana belajar kelas menjadi kreatif?
 - d. Apakah suasana belajar kelas menjadi menyenangkan?

1.5 Indikator Keberhasilan

1. Siswa memiliki kemampuan penginstalasian las busur sesuai dengan standar las.

2. Siswa memiliki kemampuan menggunakan alat utama las busur sesuai dengan standar las.
3. Siswa memiliki kemampuan menggunakan alat bantu dan keselamatan kerja sesuai dengan standar las.
4. Siswa memiliki kemampuan pengelasan sesuai dengan standar keselamatan kerja.
5. Siswa memahami prinsip kerja las busur dan membaca pengkodean elektroda sesuai dengan standar las.
6. Siswa memiliki kemampuan untuk mengelas dengan posisi 1F sesuai dengan standar pengelasan.
7. Siswa memiliki kemampuan untuk melakukan pencegahan distorsi pengelasan.
8. Siswa memiliki motivasi meningkat untuk mengikuti pembelajaran.
9. Siswa menjadi aktif bertanya maupun menjawab dalam pembelajaran.
10. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif (*student center*).
11. Siswa menjadi lebih kreatif dalam membuat benda kerja.
12. Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.

1.6 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada standar kompetensi Menguasai Pekerjaan Dasar Mekanik.
2. Untuk mengetahui motivasi dan minat belajar peserta didik pada standar kompetensi Menguasai Pekerjaan Dasar Mekanik.
3. Untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik pada standar kompetensi Menguasai Pekerjaan Dasar Mekanik.

4. Untuk mengetahui penggunaan Multimedia Interaktif Teknologi Las sebagai Pembelajaran berbasis TIK (ICT) terhadap suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan bermakna
5. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penerapan Multimedia Interaktif pada pembelajaran Menguasai Pekerjaan Dasar Mekanik.

1.7 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diantaranya bermanfaat :

1. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam menerapkan media pembelajaran standar kompetensi Menguasai Pekerjaan Dasar Mekanik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan diharapkan mendapatkan hasil belajar yang relatif merata.
3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.