

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembaharuan sistem pendidikan 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 penulis buku merupakan sumber pesan, sedangkan yang menjadi penerima pesan tersebut adalah peserta diklat. Media pembelajaran berfungsi sebagai saluran pesan yang akan menyampaikan pesan kepada penerima pesan dalam hal ini adalah peserta diklat.

Komunikasi belajar seringkali tidak berlangsung secara efektif dan tidak efisien karena adanya faktor 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 yang tertuang dalam Garis-garis Besar Program Pendidikan dan Pelatihan (GBPP) Kurikulum SMK serta Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), salah satunya yaitu pembelajaran tuntas (*mastery learning*) dan pembelajaran berbasis kompetensi (*competency based curriculum*).

Berdasarkan Buku Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pembelajaran berbasis kompetensi (*competency based curriculum*) 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. Jadi peserta tidak diperlakukan secara klasikal. Hal tersebut sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran tuntas (*mastery learning*) yang memberikan kesempatan kepada peserta diklat untuk mencapai standar minimal dan sesuai dengan kemampuan belajarnya masing-masing (*individual learning*). Hal ini berarti dalam proses pembelajaran di kelas harus memperhatikan perbedaan kemampuan individual, supaya peserta diklat dapat mencapai tingkat penguasaan kompetensi minimal yang dipersyaratkan untuk dinyatakan menguasai. Pembelajaran ini memberi penekanan bahwa peserta hanya boleh pindah topik atau program, jika 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 SMK Negeri 2 Bandung khususnya pada Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Mesin (DKKTM) yang merupakan salah satu program diklat produktif yang menekankan peserta diklat untuk menguasai pemahaman dan memiliki sikap

serta kemampuan dalam penerapan gaya, momen dan kopel sesuai dengan prosedur dan aturan standar kompetensi yang diharapkan.

Kenyataannya, proses pembelajaran Mata Pelajaran DKKTM masih menekankan pada *teacher center* yang memberikan peluang kepada guru untuk berperan secara dominan, memberikan topik pembelajaran dengan materi yang sama kemudian menyuruh peserta diklat untuk mengerjakan soal latihan yang sama, dikerjakan dan dikumpulkan dalam waktu yang sama pula. Dengan kata lain, peserta diklat diperlakukan secara klasikal. Selain hal tersebut, terdapat indikasi bahwa sebagian besar peserta diklat merasa kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang abstrak pada materi pembelajaran Mata Pelajaran DKKTM. Hal ini terlihat dari nilai akhir pada semester ganjil tahun ajaran 2006/2007 pada tabel berikut:

**Tabel 1.1** Nilai Mata Diklat DKKTM Semester Ganjil Tahun Ajaran 2006/2007

Nilai	Kelas		
	X TM 4	X TM 9	X TM 11
$\geq 7,00$	19 (55,88%)	18 (51,43%)	21 (61,76%)
$\leq 7,00$	15 (44,12%)	17 (48,57%)	13 (38,24%)
Jumlah	34	35	34

Sumber : Dokumen Staf TU SMKN 2 Bandung

Dari tabel di atas terlihat jelas bahwa peserta diklat yang mendapatkan nilai di atas 70 masih rendah. Sedangkan seorang peserta diklat dinyatakan berhasil jika dalam pembelajaran ditentukan oleh ketuntasan ( $mastery \geq 70\%$ ) menguasai kompetensi yang dipelajarinya, sesuai dengan standar atau kriteria kompetensi yang telah ditetapkan Depdiknas (2006:20) bahwa “Peserta diklat yang telah memenuhi semua persyaratan minimal untuk dinyatakan kompeten

dikonversi dengan lambang angka 70 (dalam skala 0 s/d 100) sebagai batas lulus”.

Untuk mengatasi keadaan peserta diklat yang disebabkan kurangnya pengembangan kognitif dan dapat mengakibatkan timbulnya miskonsepsi, 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 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 dapat dijadikan alternatif untuk membuat peserta diklat lebih termotivasi berkonsentrasi dalam belajar.

Model *drill and practice* dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penyediaan latihan-latihan soal yang bertujuan untuk menguji kemampuan penampilan peserta diklat melalui kecepatan menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan program. Dengan diberikan soal-soal latihan berarti peserta diklat telah diajari cara-cara mencari dan mengorganisasi data dan melatih peserta diklat untuk terampil mengembangkan konsep-konsep sehingga dapat meningkatkan keinginan peserta diklat untuk belajar karena peserta diklat merasa terlibat dalam memecahkan suatu masalah. Program komputer membimbing peserta diklat untuk menguji ketangkasan dan kelancaran dalam mempergunakan keterampilan, kemudian peserta diklat merespon dengan cara memilih respon-

respon yang telah disediakan. Selanjutnya komputer akan menunjukkan apakah respon peserta diklat itu benar atau salah.

Hal ini diperkuat oleh data hasil temuan dari beberapa peneliti sebelumnya mengenai efektivitas pemanfaatan komputer untuk membantu proses pembelajaran yang menunjukkan bahwa tingkat penguasaan materi peserta diklat, terutama pada domain kognitif cukup tinggi, seperti penelitian Adrian Ratmadi (2003: 49) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Video Pendidikan dalam Proses Pembelajaran Geografi terhadap Hasil Belajar Siswa”, menunjukkan bahwa rata-rata skor gain pada kelompok eksperimen (yang menggunakan video pendidikan) lebih besar yaitu 12,8 dibanding dengan rata-rata skor gain kelompok kontrol (tanpa video pendidikan) sebesar 11,2. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Diny Nuraeni (2004: 56) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komputer Model *Drill and Practice* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMU”, membuktikan bahwa rata-rata skor gain pada kelompok eksperimen (yang menggunakan media pembelajaran komputer) lebih besar yaitu 12,83 dibanding dengan rata-rata skor gain pada kelompok kontrol (tanpa media pembelajaran komputer) sebesar 4,41.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti pembelajaran dengan berbasis teknologi komputer pada Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Mesin dengan judul penelitian **“PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF (MMI) MODEL *DRILL AND PRACTICE* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PADA MATA**

## PELAJARAN DASAR KOMPETENSI KEJURUAN TEKNIK MESIN (DKKTM)” .

### B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta diklat tingkat I Jurusan Teknik Mesin Perkakas SMKN 2 Bandung dengan menggunakan sistem pembelajaran klasikal pada Mata Pelajaran DKKTM belum memenuhi penguasaan kompetensi berdasarkan tuntutan kurikulum.
2. Pelaksanaan sistem pembelajaran klasikal yang dipakai kurang mencerminkan penerapan konsep *individual learning*, pembelajaran tuntas (*mastery learning*), dan pembelajaran berbasis kompetensi (*competency based curriculum*).
3. Pelaksanaan sistem pembelajaran klasikal menyulitkan peserta diklat dalam memahami konsep-konsep yang abstrak dan memberikan peluang kepada guru untuk berperan lebih dominan yang mengakibatkan peserta diklat cenderung bersikap pasif.
4. Kurangnya media pembelajaran untuk mengimplementasikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

### C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta diklat tingkat I Jurusan Teknik Mesin Perkakas SMKN 2 Bandung pada Mata Pelajaran DKKTM terbatas pada aspek kognitif.
2. Pelaksanaan sistem pembelajaran yang mencerminkan penerapan konsep *individual learning*, pembelajaran tuntas (*mastery learning*), dan pembelajaran berbasis kompetensi (*competency based curriculum*).
3. Penggunaan multimedia interaktif model *Drill and Practice* dalam pembelajaran Mata Pelajaran DKKTM terbatas pada sub kompetensi dasar penerapan gaya, momen dan kopel.

#### **D. Perumusan Masalah**

Adapun perumusan masalahnya sebagai berikut: “Apakah penggunaan multimedia interaktif model *Drill and Practice* mampu meningkatkan prestasi belajar peserta diklat pada Mata Pelajaran DKKTM”. Secara lebih rinci, masalah pokok tersebut dijabarkan ke dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan multimedia interaktif model *Drill and Practice* dapat membantu peserta diklat dalam pencapaian kompetensi berdasarkan tuntutan kurikulum?
2. Bagaimana hasil belajar peserta diklat tingkat I Jurusan Teknik Mesin Perkakas SMK Negeri 2 Bandung setelah menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran Mata Pelajaran DKKTM?
3. Bagaimana tanggapan peserta diklat dan guru terhadap penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran Mata Pelajaran DKKTM?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Memperoleh gambaran yang nyata mengenai perbedaan hasil belajar peserta diklat tingkat I Jurusan Teknik Mesin Perkakas SMK Negeri 2 Bandung pada aspek kognitif antara yang menggunakan multimedia interaktif dan tidak menggunakan pada Mata Pelajaran DKKTM.
2. Memperoleh gambaran yang nyata mengenai pengaruh penggunaan multimedia interaktif model *Drill and Practice* terhadap pencapaian kompetensi berdasarkan tuntutan kurikulum pada peserta diklat tingkat I Jurusan Teknik Mesin Perkakas SMK Negeri 2 Bandung.
3. Mengetahui tanggapan peserta diklat dan guru terhadap penggunaan multimedia interaktif model *Drill and Practice* dalam pembelajaran Mata Pelajaran DKKTM.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Menambah pengetahuan dan pengalaman belajar bagi peserta diklat dalam pembelajaran Mata Pelajaran DKKTM.
2. Masukan bagi guru yang bersangkutan dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar peserta diklat pada Mata Pelajaran DKKTM.
3. Mendapatkan gambaran yang nyata mengenai peningkatan prestasi belajar peserta diklat setelah penggunaan multimedia interaktif model *Drill and Practice* dalam pembelajaran Mata Pelajaran DKKTM.

## G. Definisi Operasional

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. Kerangka acuan di dalam masalah yang dieeliti 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. Multimedia interaktif model *drill and practice*

Multimedia interaktif adalah suatu program pembelajaran yang berbasis teknologi komputer yang terdiri atas berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi dan aspek interaktif) yang digunakan untuk pembelajaran Mata Pelajaran DKKTM, yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penyediaan latihan-latihan soal yang bertujuan untuk menguji kemampuan penampilan peserta diklat dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan program. Pada mulanya peserta diklat mencoba menjawab soal tersebut dengan bermacam-macam penyelesaian yang mungkin pada awalnya tidak berhasil akan tetapi akhirnya dapat menjawab dengan tepat dan benar.

### 2. Prestasi belajar

Prestasi belajar adalah hasil belajar peserta diklat yang diperoleh setelah melalui pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai. Hasil belajar yang

diukur terbatas pada aspek kognitif peserta diklat tingkat I Jurusan Teknik Mesin Perkakas SMK Negeri 2 Bandung pada Mata Pelajaran DKKTM.

### 3. Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Mesin (DKKTM)

Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Mesin (DKKTM) adalah salah satu mata pelajaran produktif yang terdapat pada program keahlian Teknik Mesin Perkakas tingkat I SMKN 2 Bandung berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Jadi, Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) Model *Drill And Practice* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Mesin (DKKTM) adalah penggunaan program pembelajaran berbasis teknologi komputer (media teks, suara, grafik, animasi dan aspek interaktif) yang memberikan pengalaman belajar lebih kongkrit melalui penyediaan latihan-latihan soal dan bertujuan untuk menguji kemampuan penampilan peserta diklat melalui kecepatan menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan program untuk meningkatkan hasil belajar peserta diklat tingkat I SMKN 2 Bandung pada Mata Pelajaran DKKTM.

## H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berperan sebagai pedoman penulis 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, anggapan dasar, dan hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini.

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