

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita Bangsa Indonesia untuk menciptakan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu jalur pendidikan menengah pada Undang-undang Sisdiknas Tahun 2003 dalam Pasal 18 ayat 3 adalah SMK (Sekolah Menengah Kejuruan). SMK merupakan salah satu bentuk lembaga pendidikan yang diharapkan dapat menciptakan peserta didik yang berkualitas dan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki para peserta didiknya agar mampu bekerja pada bidang tertentu.

Salah satu SMK di Kota Garut adalah SMK Negeri 2 Garut. SMK Negeri 2 Garut merupakan salah satu SMK yang diharapkan mampu menyiapkan peserta didiknya untuk dapat langsung beradaptasi dalam dunia kerja. Kemampuan beradaptasi ini salah-satunya diperoleh dari suatu kegiatan belajar. Karena belajar merupakan kegiatan utama dalam proses pendidikan. Kurikulum SMK saat ini adalah KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Pada KTSP ini terdapat 3 kelompok mata pelajaran untuk SMK, yaitu afektif, normatif dan produktif, di dalamnya terdapat standar kompetensi dan mata pelajaran yang dijadikan dasar dalam proses pembelajaran di kelas. SMK Negeri 2 Garut merupakan lembaga pendidikan formal berkonsentrasi pada keahlian teknologi yang didalamnya terdapat 7 jurusan yakni Teknik Gambar Bangunan, Teknik Audio Video, Teknik

Rizlan Alamsyah, 2013

Eksperimen Penggunaan Media Tutorial Interaktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa (Penelitian Eksperimen di SMK Negeri 2 Garut Kelas XI Jurusan Teknik Gambar Bangunan Semester 1 Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Instalasi Tenaga Listrik, Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Geologi Pertambangan, Teknik Multimedia dan Teknik Broadcast. SMK ini merupakan salah satu sekolah kejuruan yang difavoritkan oleh banyak masyarakat karena posisinya yang strategis, dan fasilitas yang lengkap. Namun, ternyata SMK ini mempunyai masalah dalam prestasi belajar peserta didiknya. Salah satu mata pelajaran produktif muatan lokal Menggambar Lanjut dengan Perangkat Lunak yang menggunakan perangkat lunak Auto CAD mengalami masalah dalam hal prestasi belajar dimana nilai ujian akhir semester mengalami penurunan dari tahun ke tahun yang dimulai dari tahun pelajaran 2009/2010 hingga tahun pelajaran 2011/2012. Rata-rata nilai ujian akhir sekolah tersebut juga masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Hal ini dapat terlihat pada tabel 1.1 di bawah ini:

TABEL 1.1
NILAI RATA-RATA UAS MATA PELAJARAN AUTO CAD

	X TGB 1	X TGB 2	Nilai Rata-rata
Semester Genap 2009/2010	68,25	66,60	67,43
Semester Genap 2010/2011	64,50	66,25	65,40
Semester Genap 2011/2012	64,25	60,60	62,43

Sumber: Guru Mata Pelajaran Auto CAD SMKN 2 Garut

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas terlihat bahwa nilai rata-rata UAS pada mata pelajaran Auto CAD dari tahun ke tahun mengalami penurunan. Pada tahun pelajaran 2009/2010 ke tahun pelajaran 2010/2011 nilai rata-rata UAS mata pelajaran Auto CAD mengalami penurunan yakni 67,43 pada tahun 2009/2010 menjadi 65,40 pada tahun 2010/2011. Penurunan nilai rata rata UAS juga terjadi

Rizlan Alamsyah, 2013

Eksperimen Penggunaan Media Tutorial Interaktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa (Penelitian Eksperimen di SMK Negeri 2 Garut Kelas XI Jurusan Teknik Gambar Bangunan Semester 1 Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

di tahun ajaran 2011/2012 menjadi 62,43. Penurunan prestasi belajar dan nilai rata-rata yang masih tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 tentunya harus menjadi perhatian dari pihak sekolah, khususnya guru mata pelajaran karena menurut Syah, M. (2008:141) “prestasi belajar digunakan untuk menentukan taraf keberhasilan sebuah proses belajar mengajar atau untuk menentukan taraf keberhasilan sebuah program pengajaran”.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dilihat adanya masalah pada proses belajar mengajar yang ditunjukkan dengan penurunan prestasi belajar dari tahun ke tahun. Salah satu hal penyebab penurunan prestasi belajar tersebut yang memiliki peranan yang sangat penting adalah pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Menurut E. Mulyasa (2008:100) Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran seperti cetak, media audio, media audio visual dll. Oleh karena itu sangat penting memilih media pembelajaran yang tepat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pengajar dalam aktifitas belajar mengajar agar pesan dari materi yang disampaikan dapat dimengerti dan dipahami dengan mudah oleh siswa.

Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan agar tidak terjadi kesalahpahaman. Media pembelajaran telah mengalami perkembangan sesuai dengan perkembangan teknologi, yang dahulu media pembelajaran yang selalu digunakan hanya papan tulis. Dengan perkembangan jaman, media pembelajaran yang digunakan sudah sangat maju

Rizlan Alamsyah, 2013

Eksperimen Penggunaan Media Tutorial Interaktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa (Penelitian Eksperimen di SMK Negeri 2 Garut Kelas XI Jurusan Teknik Gambar Bangunan Semester 1 Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

seperti media audio, media visual dan media audio visual. Media pembelajaran audio visual adalah media pembelajaran yang terdiri dari gambar dan suara yang lebih modern, sehingga diharapkan dengan penggunaan media audio visual siswa akan lebih tertarik dengan materi yang disampaikan.

Dalam proses pembelajaran Auto CAD di SMK Negeri 2 Garut, metode yang di terapkan oleh guru dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar, yaitu guru menyajikan materi dengan pemanfaatan media pembelajaran masih belum optimal, sehingga siswa banyak yang mengalami kesulitan ketika mempraktikan atas materi yang di berikan yang akhirnya berpengaruh kepada hasil belajar siswa yang rendah.

Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual adalah salah satu cara untuk mengatasi pemasalahan diatas. Penggunaan media audio visual yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah media *tutorial* interaktif. Melalui media ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif menemukan, membentuk, dan mengembangkan kemampuannya. Oleh karena itu, dengan penggunaan Media pembelajaran audio visual diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Auto CAD di SMK Negeri 2 Garut.

Berdasarkan kondisi tersebut di atas, penulis mencoba melakukan penelitian dengan judul **“Eksperimen Penggunaan Media *Tutorial* Interaktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.”**

Rizlan Alamsyah, 2013

Eksperimen Penggunaan Media Tutorial Interaktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa
(Penelitian Eksperimen di SMK Negeri 2 Garut Kelas XI Jurusan Teknik Gambar Bangunan Semester
1 Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.2. Identifikasi Masalah

Penerapan penggunaan Media *Tutorial* Interaktif pada mata pelajaran Auto CAD diharapkan dapat membuat peserta didik menguasai pengetahuan dan keterampilan spesifik serta sikap yang sesuai dengan apa yang harus dilakukan dan diterapkan di dunia kerja. Hal ini didasari oleh permasalahan yang penulis lihat di SMK Negeri 2 Garut khususnya Mata Pelajaran Auto CAD, antara lain:

1. Semakin menurunnya prestasi belajar siswa dari tahun ke tahun.
2. Kurangnya daya tangkap siswa terhadap materi yang diberikan guru.
3. Proses pembelajaran pada mata pelajaran Auto CAD yang masih berjalan kurang maksimal.
4. Siswa sulit memahami materi karena keterbatasan penggunaan media pembelajaran.
5. Banyaknya waktu yang digunakan dalam memberikan materi.

1.3. Pembatasan dan Perumusan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan dan keterbatasan waktu, maka masalah penelitian dibatasi sebagai berikut :

1. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Garut yang mengikuti Mata Pelajaran Auto CAD. Kelas tersebut adalah XI TGB 1 dan XI TGB 2
2. Mata Pelajaran yang menjadi bahan pengajaran untuk melakukan penelitian adalah Mata Pelajaran Auto CAD.

Rizlan Alamsyah, 2013

Eksperimen Penggunaan Media Tutorial Interaktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa (Penelitian Eksperimen di SMK Negeri 2 Garut Kelas XI Jurusan Teknik Gambar Bangunan Semester 1 Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Standar kompetensi yang menjadi bahan penelitian adalah Menggambar Lanjut dengan Perangkat lunak (Auto CAD), dengan kompetensi dasar Membuat Objek Berdasarkan Prinsip-prinsip Pemodelan Tiga Dimensi
4. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah Media *Tutorial* Interaktif.
5. Objek yang diteliti adalah prestasi belajar peserta didik kelas XI TGB yang direkam ke dalam hasil studi setelah pelaksanaan Mata Pelajaran Auto CAD dengan media *Tutorial* Interaktif

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka masalah tersebut dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran penggunaan media *tutorial* interaktif?
2. Bagaimana perbandingan hasil belajar siswa yang menggunakan media *tutorial* interaktif dengan siswa yang tidak menggunakan media *tutorial* interaktif?
3. Adakah peningkatan yang signifikan pada prestasi belajar siswa dengan penggunaan media *tutorial* interaktif?

1.4. Penjelasan Istilah Dalam Judul

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman definisi maka penulis merasa perlu untuk menjabarkan istilah atau frase yang terdapat dalam judul penelitian “Eksperimen Penggunaan Media *Tutorial* Interaktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.”. Definisi untuk beberapa istilah tersebut adalah:

Rizlan Alamsyah, 2013

Eksperimen Penggunaan Media Tutorial Interaktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa (Penelitian Eksperimen di SMK Negeri 2 Garut Kelas XI Jurusan Teknik Gambar Bangunan Semester 1 Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Eksperimen

Eksperimen berarti upaya percobaan dalam penelitian yang diharapkan menyebabkan perubahan atau perbedaan watak kepercayaan dan tingkah laku termasuk perubahan atau perbedaan prestasi belajar. Jadi yang dimaksud eksperimen dalam penelitian ini adalah upaya peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan Media *Tutorial* Interaktif.

Media *Tutorial* Interaktif

Media *Tutorial* Interaktif yang merupakan bagian dari media audio visual adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi yang ditekankan kepada kendali pengguna sehingga dapat dikontrol sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Penyampaian materi dari Media *Tutorial* Interaktif ini dilakukan secara *tutorial* sebagaimana yang diberikan oleh guru atau instruktur.

Prestasi Belajar

Prestasi Belajar Menurut Rachman Saleh (2007:92) “prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa dari mempelajari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tertentu dengan alat ukur berupa evaluasi yang dinyatakan dalam bentuk angka huruf atau kata atau simbol, dengan istilah lain yakni prestasi”. Jadi yang dimaksud prestasi belajar disini adalah hasil belajar siswa dari mata pelajaran Auto CAD yang berupa nilai dengan bentuk angka pada kompetensi dasar Membuat Objek Berdasarkan Prinsip-prinsip Tiga Dimensi.

Mata Pelajaran Auto CAD

Auto CAD merupakan mata pelajaran yang termasuk pada kompetensi dasar Menggambar Lanjut Dengan Perangkat Lunak yang akan diteliti dimana

Rizlan Alamsyah, 2013

Eksperimen Penggunaan Media Tutorial Interaktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa (Penelitian Eksperimen di SMK Negeri 2 Garut Kelas XI Jurusan Teknik Gambar Bangunan Semester 1 Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Auto CAD adalah sebuah program yang biasa digunakan untuk tujuan tertentu dalam menggambar serta merancang dengan bantuan komputer dalam pembentukan model serta ukuran dua dan tiga dimensi atau lebih dikenali sebagai “*Computer-aided drafting and design program*” (CAD). Program ini dapat digunakan dalam semua bidang kerja terutama sekali dalam bidang-bidang yang memerlukan keterampilan khusus seperti bidang Mekanikal Engineering, Sipil, Arsitektur, Desain Grafik, dan semua bidang yang berkaitan dengan penggunaan CAD. (Dirangkum dari Suparno:317)

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini ditunjukkan untuk mengungkapkan informasi mengenai media pembelajaran *tutorial* terhadap prestasi belajar.

1. Mengetahui gambaran penggunaan media *tutorial* interaktif.
2. Mengetahui perbandingan prestasi belajar siswa yang menggunakan media *tutorial* interaktif dengan siswa yang tidak menggunakan media *tutorial* interaktif.
3. Mengetahui seberapa besar peningkatan prestasi belajar siswa dengan penggunaan media *tutorial* interaktif.

1.6. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan data informasi yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

Rizlan Alamsyah, 2013

Eksperimen Penggunaan Media Tutorial Interaktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa (Penelitian Eksperimen di SMK Negeri 2 Garut Kelas XI Jurusan Teknik Gambar Bangunan Semester 1 Tahun Ajaran 2012/2013)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Bagi Penulis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman penulis, khususnya mengenai hal-hal yang berhubungan dengan media pembelajaran *tutorial* interaktif dan juga prestasi belajar siswa.

2. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi SMK Negeri 2 Garut untuk memberikan sumbangan pemikiran dalam mengatasi kesulitan-kesulitan belajar yang dihadapi siswa. Serta sebagai bahan pertimbangan bagi peningkatan kualitas pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar guna mengoptimalkan hasil belajar siswa yang diharapkan.