

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan di Indonesia tiap tahun selalu mengalami perubahan sesuai dengan tuntutan persoalan pendidikan. Persoalan pendidikan yang dihadapi bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan, khususnya pendidikan dasar dan menengah serta kejuruan. Dari tahun ke tahun lulusan yang dihasilkan selalu mengalami kemunduran, hal ini dapat dilihat melalui laju angka pengangguran yang terus meningkat.

Peningkatan mutu pendidikan salah satu unsur konkrit yang sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Sejalan dengan itu, hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah masalah prestasi belajar. Masalah umum yang sering dihadapi oleh peserta didik adalah cara belajar yang kurang efektif, minimnya frekuensi dan jumlah waktu belajar, tingkat disiplin diri dan motivasi belajar yang rendah, media belajar atau bahan ajar yang masih kurang disediakan pihak sekolah dan sebagainya.

Demi mencapai prestasi belajar yang memuaskan tersebut dengan system pendidikan pembelajaran yang semakin maju dan didukung juga perkembangan teknologi. Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga mengminatkan minat yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana untuk

dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

Prestasi belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang di berikan oleh guru tersebut. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar di alami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional.

Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru, siswa dapat berjalan dengan baik. Berangkat dari hal tersebut multimedia interaktif dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih bermakna (menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang interaktif), jika memanfaatkan berbagai media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran. Dari segi pengertian, multimedia interaktif dapat di artikan sebagai kombinasi berbagai unsur media

yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan Teknologi (SMKT) adalah salah satu lembaga pendidikan nasional yang memiliki peran yang sangat penting dalam mencerdaskan dan meningkatkan SDM yang memiliki kemampuan dalam bidang keteknikan. Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pengajaran (KTSP, 2006) SMKT bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan pengetahuan kepribadian akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejurumannya. Akan tetapi untuk menunjang tujuan meningkatkan kemampuan, kecerdasan serta keterampilan khusus untuk Sekolah Menengah Kejuruan Teknologi (SMKT) tentu harus seimbang antara teori dan praktek siswa dalam proses pembelajarannya.

Di Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Trisakti Lubuk Pakam ruangan laboratoriumnya masih jauh dari yang cukup memadai prasarana dan alat – alat prakteknya. Sehingga sistem pembelajaran di SMK Swasta Trisakti Lubuk Pakam hanya mengandalkan teori. Artinya pelajaran yang di ajarkan oleh guru kepada siswa tidak selalu di barengi oleh kegiatan praktek, di samping itu pembelajaran konvensional yang diterapkan oleh guru semakin membuat siswa jenuh dan sulit memahami pelajaran secara maksimal, sehingga minat belajar siswa rendah. Dan imbasnya kualitas lulusan siswa dan mutu pendidikan dari tahun ke tahun semakin menurun.

Upaya peningkatan mutu pendidikan telah dilakukan, baik melalui pengembangan mutu tenaga pengajar, penyelenggaraan pendidikan, serta pembangunan berbagai fasilitas penunjang proses pendidikan. Akan tetapi upaya – upaya tersebut membutuhkan tahap, waktu dan proses di samping upaya-upaya tersebut ternyata belum menghasilkan perubahan secara nyata. Hal ini karena dalam proses pembelajaran, guru tidak berfokus pada kemampuan siswa (output) yang harus dicapai tetapi sekedar memenuhi target administrasi sesuai petunjuk pelaksanaan dan petunjuk teknis. Hal ini ditunjukkan bahwa 95% tujuan pembelajaran khusus (TPK) yang dirancang guru mengarah pada penguasaan produk sains dan hanya 5% yang mengarah pada keterampilan sains. Ini berarti bahwa proses pembelajaran semata-mata ditujukan pada *learning to know*, sedangkan *learning to do* belum tersentuh dengan memadai.

Oleh karena itu masih perlu upaya pengembangan pembelajaran dalam berbagai aspek yaitu yang dikenal dengan inovasi pendidikan. Inovasi pendidikan adalah suatu perubahan yang baru, yang berbeda dari hal yang ada sebelumnya, serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan (Udin Syaefudin Sa'ud 2009:6). Salah satu contoh adalah pembelajaran berbasis multimedia yang melatih siswa untuk berpikir kreatif. Pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kreatif. Selain itu keberhasilan pembelajaran yang dikembangkan dapat diharapkan menjadi percontohan dari pembelajaran sejenis.

Upaya peningkatan kualitas atau mutu pendidikan tersebut mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkompeten dalam menghadapi berbagai perubahan dan tuntutan kebutuhan masa depan dengan mampu berpikir global dan bertindak sesuai dengan karakteristik dan potensi lokal. Karena persaingan tenaga kerja dengan keahlian yang sama tidak lagi terbatas pada SDM yang berada di daerah yang sama, tapi datang dari segala penjuru dunia.

Dari uraian di atas, terlihat bahwa masalah yang dihadapi di sekolah adalah rendahnya minat peserta didik khususnya di SMKT jurusan listrik dan elektronika. Hal ini dikarenakan oleh banyak faktor, di antaranya adalah pembelajaran yang diterapkan di sekolah lebih banyak ditujukan untuk menyelesaikan kurikulum dengan teori, bukan untuk membuat siswa memahami, mengenal dan menguasai materi pembelajaran, serta kurang memadainya fasilitas dan prasarana laboratorium. Peserta didik tidak mendapat pendidikan yang lebih konkret terutama dalam hal instalasi listrik serta belum dapat mengembangkan potensinya dalam instalasi listrik karena keterbatasan fasilitas dari sekolah tersebut.

Dengan pembelajaran berbasis multimedia, peserta didik dapat memahami lewat simulasi instalasi listrik.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah- masalah yang berkenaan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa dalam mata pelajaran instalasi listrik rendah.
2. Pembelajaran yang dilaksanakan guru tidak menarik minat belajar siswa.
3. Motivasi belajar siswa rendah.
4. Tidak ada media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah di kemukakan diatas, maka batasan masalah dalam penulisan ini dibatasi pada:

1. Siswa yang di berikan perlakuan adalah siswa program keahlian teknik instalasi tenaga listrik di SMK Swasta Trisakti kelas XI tahun pelajaran 2012/2013.
2. Materi yang akan diajarkan pada kompetensi memahami dan mengetahui instalasi listrik adalah bagaimana pemasangan komponen – komponen dan pengawatan instalasi listrik yang di simulasikan melalui media pembelajaran berbasis multimedia.

3. Media interaktif berbasis multimedia adalah gabungan dari Microsoft Power Point, *Ispring Pro* dan Adobe Flash

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran berbasis multimedia dalam menguasai instalasi listrik dan aplikasi sederhana?
2. Bagaimana pengaruh pembelajaran berbasis multimedia terhadap minat belajar instalasi listrik dan aplikasi sederhana?
3. Seberapa besar tingkat minat belajar siswa sebagai respon dari penerapan media pembelajaran berbasis multimedia.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui rancangan pembelajaran berbasis multimedia dalam menguasai instalasi listrik dan aplikasi sederhana.
2. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis multimedia terhadap minat belajar siswa.
3. Untuk mengetahui minat belajar siswa sebagai respon terhadap pembelajaran berbasis multimedia sebagai ganti kegiatan praktek dari peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menambah kemampuan kompetensi peneliti dalam mengajar instalasi listrik.
2. Memberi masukan kepada peserta didik tentang cara belajar yang baik dan efektif.
3. Sebagai bahan masukan kepada guru di sekolah.
4. Sebagai bahan masukan bagi institusi pendidikan tentang penggunaan pembelajaran yang tepat pada masing-masing pelajaran.
5. Sebagai masukan untuk peneliti lain yang melakukan penelitian yang relevan dengan penelitian ini.