

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi dan kemajuan teknologi ini, kemajuan suatu Negara tidak dapat terlepas dari sistem pendidikan nasional di Negara itu sendiri. Pendidikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas setiap individu yang secara langsung maupun secara tidak langsung dipersiapkan untuk mampu mengikuti laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka untuk menyukseskan pembangunan yang semakin pesat.

Pendidikan sebagai salah satu dasar pengembangan sumber daya manusia dalam suatu Negara, sebagaimana dinyatakan dalam undang-undang RI No. 20 tahun 2003, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Kondisi keterbatasan alat dan bahan di SMK sangat mempengaruhi tingkat pencapaian hasil belajar siswa, dimana siswa tidak hanya belajar berdasarkan teori melainkan juga harus dengan praktek langsung guna membentuk pengalaman kerja yang sesungguhnya. Jika siswa SMK juga hanya dibekali dengan teori saja maka tidak ada ubahnya dengan siswa SMA. Memilih SMK sebagai tempat mereka belajar, berarti mereka ingin memiliki kompetensi yang memungkinkan

mereka bekerja. Oleh karena itu, maka mereka harus dibekali dengan keahlian untuk hidup bersaing di dunia usaha apabila mereka tidak dapat melanjutkan studi ke perguruan tinggi. Namun, apakah mereka dapat belajar jika peralatan dan bahan yang dibutuhkan tidak ada? Mengatasi hal itu maka diperlukanlah media belajar alternatif yang dapat dijangkau sekolah yang dapat mengatasi kondisi alat dan bahan tersebut. Maka dapat dipastikan bahwa hasil belajar siswa tidak terlepas dari media pembelajaran dan yang digunakan serta kondisi alat dan bahan yang mendukung.

Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa melalui kegiatan belajar mengajar, tidak dapat dicapai seluruhnya secara langsung dan tidak dapat diukur dengan mudah seperti yang dikemukakan oleh Suryabrata (1983:26) bahwa : Hasil belajar dipengaruhi 2 (dua) faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa), meliputi : minat, bakat, kreatifitas, motivasi, IQ, dll, sedangkan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar siswa), meliputi sarana dan prasarana, lingkungan, pendidik, buku-buku, media, metode belajar dan sebagainya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seperti yang diungkapkan oleh Slameto (2003 : 54), yaitu : (1). faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar diri siswa) seperti : faktor keluarga, lingkungan, sekolah. (2). Faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa), seperti : minat, bakat, motivasi.

Dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh 2 (dua) faktor, yaitu : (1). faktor eksternal (faktor yang berasal

dari luar diri siswa) dan (2). faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa)

Djamarah (1997) mengemukakan bahwa dalam proses mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Proses belajar mengajar tidak terlepas dari penggunaan media pengajaran, karena kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Pada satu sisi ada bahan-bahan pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu pengajaran, tetapi dilain sisi ada bahan pelajaran yang sangat memerlukan alat bantu pengajaran. Namun peranan media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena itu tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media. Seperti yang dikemukakan Davies (1991) yaitu :

1. Tujuan belajar Kognitif dapat dicapai dengan menggunakan semua bahan-bahan audio-visual.
2. Tujuan belajar Afektif paling baik dengan menggunakan media alat bantu audio, gambar, film, televisi.
3. Tujuan Psikomotorik dicapai paling baik dengan menggunakan media alat bantu; model benda nyata, simulator dan lab bahasa, karya wisata dan kunjungan

Peneliti melakukan observasi ke SMK Swasta 2 Parulian 4 Porsea untuk Kompetensi Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik kepada salah seorang staf pengajar mata pelajaran Menggunakan Hasil Pengukuran Listrik (MHPL) untuk mengetahui penyebab rendahnya hasil belajar siswa di sekolah tersebut. Hasil observasi menunjukkan bahwa hasil belajar MHPL siswa masih berada dibawah standar rata-rata yang ditetapkan oleh Depdiknas untuk mata pelajaran produktif yaitu 75,00 dan nilai rata-rata yang diperoleh siswa berdasarkan dari Daftar Kumpulan Nilai (DKN) Siswa Kelas X untuk standar kompetensi MHPL sebesar 74,63. Dari wawancara dengan guru mata pelajaran MHPL, sebagian siswa hasil belajarnya kurang memenuhi standar rata-rata sehingga untuk mencapai standar tersebut siswa akan mengikuti ujian remedial. Ujian remedial dilakukan untuk siswa yang hasil belajarnya dibawah standar kompetensi (75,00). Pelaksanaan ujian remedial tidak begitu jauh dari pelaksanaan ujian kompetensi.

Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa maka peneliti ingin memberikan kontribusi berupa media pembelajaran berbasis multimedia dalam bentuk CD interaktif untuk memberi gaya baru dalam belajar di SMK guna meningkatkan hasil belajar siswa tanpa dibebani oleh dukungan alat dan bahan yang kurang memadai di sekolah, sebab mereka akan dapat belajar dimana saja dan kapan saja menggunakan fasilitas yang ada diluar sekolah. Peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran didasarkan ketertarikan terhadap hasil dari penelitian Saudari Kristiningrum yang telah terlebih dahulu mengembangkan pembelajaran multimedia interaktif (MPI) dengan *Macromedia Authorware 7.0* pada Materi Fisika Sekolah Menengah Atas (SMA) Pokok Bahasan Kinematika

Gerak Lurus siswa SMA (2007) dan Saudara Mohammad Noor Faizin, S.Pd yang mengembangkan pembelajaran multimedia interaktif (MMI) pada konsep listrik dinamis untuk meningkatkan penguasaan konsep dan memperbaiki sikap belajar siswa SMP 2 Kudus (2009) yang peneliti lihat dari data yang dipaparkan pada jurnal mereka telah menunjukkan hasil yang memuaskan. Dari hasil penelitian mereka didapatkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi yang mereka teliti. Melihat hasil penelitian mereka tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan pembelajaran berbasis multimedia (CD Interaktif) untuk mempermudah proses pembelajaran di SMK kompetensi keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik untuk standar kompetensi Menggunakan Hasil Pengukuran Listrik. Dalam hal ini peneliti terlebih dahulu harus mengetahui prosedur dan tata cara pembuatan CD Interaktif yang akan dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu dengan menggunakan prosedur atau tata cara perancangan sebuah pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Pengembangan produk CD Interaktif yang sudah dilaksanakan kemudian diujicobakan kepada seluruh responden baik para ahli maupun siswa, untuk mengetahui apakah CD Interaktif yang dikembangkan ini layak digunakan atau tidak. Adapun kelayakan CD Interaktif ini didapatkan dengan cara respon dari beberapa ahli dan siswa dalam proses pembelajaran berbasis multimedia interaktif (CD Interaktif). Adapun respon dari para ahli didapatkan melalui lembar validasi yang kemudian direvisi untuk meminimalkan kesalahan – kesalahan dari CD Interaktif, sedangkan respon dari siswa didapatkan berdasarkan angket dan kuisioner yang akan dikembangkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang telah saya identifikasi dalam penelitian ini adalah :

1. Keterbatasan alat dan bahan pembelajaran di SMK.
2. Meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
3. Prosedur atau tata cara perancangan sebuah pembelajaran berbasis multimedia interaktif (CD Interaktif).
4. Kelayakan produk (CD Interaktif) sebagai media pembelajaran.
5. Respon para ahli dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif (CD interaktif).

1.3 Batasan Masalah

Supaya penelitian ini lebih terarah maka permasalahan dibatasi pada pengembangan dan pengujian pembelajaran berbasis multimedia interaktif (CD interaktif), serta respon yang diberikan para ahli dan siswa terhadap pembelajaran berbasis multimedia (CD interaktif) untuk mendapatkan kelayakan penggunaan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana prosedur atau tata cara perancangan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif (CD interaktif)?
2. Apakah pembelajaran berbasis multimedia interaktif (CD interaktif) layak digunakan sebagai media pembelajaran?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui prosedur atau tata cara perancangan pembelajaran berbasis multimedia interaktif (CD interaktif).
2. Untuk mengetahui apakah pembelajaran berbasis multimedia interaktif (CD interaktif) layak digunakan sebagai media pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

Ada 2 (dua) manfaat penelitian ini yaitu, manfaat secara teoritis dan praktis.

Manfaat penelitian ini secara teoritis adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dapat membantu tenaga pendidik untuk lebih memahami tentang pembelajaran berbasis multi media.
2. Penelitian ini diharapkan dapat mengapresiasi mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Elektro UNIMED dalam menentukan penelitian mereka
3. Penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur yang diperlukan mahasiswa Pendidikan Teknik Elektro UNIMED dalam penyusunan proposal skripsi mereka

Adapun manfaat secara praktis dari penelitian ini adalah :

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Lebih spesifik, penelitian ini diharapkan dapat memecahkan masalah pengadaan alat dan bahan untuk belajar.