

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan kejuruan yang memiliki tujuan yaitu 1) menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia yang produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan kerja yang ada, 2) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet, gigih dalam berkompentensi dan beradaptasi, 3) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, dan seni agar mampu mengembangkan diri dikemudian hari, 4) membekali peserta didik dengan kompetensi – kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mempunyai karakteristik yang berbeda dari sekolah umum yaitu terdapat mata pelajaran produktif atau praktek. Mata pelajaran praktek adalah kelompok mata diklat yang berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja sesuai dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) atau standar kompetensi yang disepakati oleh lembaga yang mewakili dunia usaha atau industri. Pelajaran praktek diajarkan secara spesifik sesuai dengan kebutuhan tiap program keahlian.

Salah satu faktor yang mepengaruhi kualitas atau mutu pendidikan adalah hasil belajar siswa. Sementara itu, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dari dalam diri siswa, seperti intelegensi, minat, motivasi dan faktor lingkungan seperti guru, kurikulum, fasilitas, dan lain – lain. Salah satu faktor yang banyak mempengaruhi proses dan kualitas pengajaran adalah faktor dari

dalam diri siswa itu sendiri, yaitu motivasi belajar siswa, oleh karena itu guru harus mampu menciptakan situasi yang dapat menunjang perkembangan belajar siswa, termasuk dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga akan dapat meningkatkan hasil belajar.

Sistem belajar mengajar yang terjadi saat ini lebih mengarah kepada *student oriented* yaitu proses pembelajaran yang berpusat pada siswa dimana siswa yang lebih aktif dalam mencari informasi. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri murid, guru, bahan materi ajar dan berbagai sumber belajar serta fasilitas yang ditunjang dengan fasilitas ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar.

Dari hasil observasi awal di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 2 Medan, ketika mengajar dengan pola konvensional didapatkan hasil belajar menggunakan peralatan pengukur presisi dasar yang rendah melalui data nilai yakni dari 36 siswa kelas X TP tahun ajaran 2013/2014 hanya 52,7% siswa yang memenuhi KKM, sedangkan 47,3% tidak memenuhi KKM.

Rendahnya hasil belajar menggunakan peralatan pengukur presisi dasar disebabkan oleh beberapa faktor yaitu ; (1)Antusiasme siswa yang kurang dalam mengikuti pelajaran alat ukur karena pembelajaran yang bersifat konvensional; (2) Media pembelajaran yang dipilih guru dalam pembelajaran alat ukurmasih kurang optimal; (3) media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan prestasi siswa baik dalam bentuk *audio*, *visual*, maupun *audio-visual*, selama ini belum pernah digunakan.

Setiap akan mengajar, pengajar perlu membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam rangka melaksanakan sebagian dari rencana bulanan dan rencana tahunan. Dalam persiapan itu terkandung tujuan mengajar, materi yang akan diajarkan, metode pembelajaran, bahan pelajaran, alat peraga dan teknik evaluasi yang digunakan. Karena itu setiap guru harus memahami benar tentang tujuan pembelajaran, memilih dan menentukan media pembelajaran, memilih dan menentukan alat peraga/media, cara membuat dan menggunakan media evaluasi.

Salah satu upaya peningkatan kualitas pembelajaran adalah dengan pemilihan strategi atau cara dalam menyampaikan materi pembelajaran agar materi yang disampaikan lebih mudah dimengerti siswa sehingga diperoleh peningkatan prestasi belajar peserta didik khususnya. Salah satu cara menyampaikan materi pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran interaktif. Adanya perkembangan teknologi pendidikan dapat mendukung pembuatan media pembelajaran interaktif yang berkualitas sehingga dapat menguatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Dengan adanya media pembelajaran interaktif yang berkualitas diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan dalam pembuatan media visual adalah *Ispring suite* dan *power point*. Kelebihan perangkat lunak ini dapat mengubah file *Power Point* menjadi file *flash* dengan beberapa animasi seperti suara, animasi interaktif dan lain-lain sehingga cocok dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis komputerisasi.

Dari uraian diatas dapat diduga bahwa model pembelajaran secara konvensional dapat membuat interaksi belajar mengajar kurang maksimal, oleh karena itu perlu segera diidentifikasi permasalahan tersebut dan dicari solusinya agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan mencapai hasil yang optimal.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah, dan hasil pengamatan langsung di lapangan, terdapat berbagai masalah yang dapat diidentifikasi pada objek penelitian, diantaranya :

1. Hasil belajar siswa kurang maksimal dalam pembelajaran menggunakan peralatan pengukur presisi dasar.
2. Pembelajaran yang dilaksanakan guru dalam proses pembelajaran menggunakan peralatan pengukur presisi dasar masih konvensional.
3. Berkembangnya media pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan minat dan prestasi siswa baik dalam bentuk media audio, bentuk visual maupun audio-visual. Misalnya multimedia interaktif yang selama ini belum digunakan oleh guru.

C. Pembatasan Masalah

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain minat, bakat, motivasi, media belajar, sarana prasarana belajar, lingkungan, guru, dan sebagainya. Mengingat luasnya masalah tersebut dan rasanya tidak mungkin dengan waktu yang relatif singkat dapat mengungkap semua masalah yang telah

teridentifikasi. Oleh karena itu, penelitian ini hanya memfokuskan pada perbedaan hasil belajar menggunakan peralatan pengukur presisi dasar antara siswa yang diajarkan dengan pembelajaran multimedia interaktif dan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional di kelas X Teknik Pemesinan SMK Negeri 2 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut :

Bagaimana perbedaan hasil belajar menggunakan peralatan pengukur presisi dasar antara siswa yang diajarkan dengan pembelajaran multimedia interaktif dan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional di kelas X Teknik Pemesinan SMK Negeri 2 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah dan latar belakang masalah, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai peneliti adalah sebagai berikut :

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar menggunakan peralatan pengukur presisi dasar antara siswa yang diajarkan dengan pembelajaran multimedia interaktif dan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional di kelas X Teknik Pemesinan SMK Negeri 2 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis penelitian ini adalah dapat digunakan sebagai referensi dalam penelitian lebih lanjut yang sejenis. Sedangkan manfaat praktisnya adalah :

1. Bagi peserta didik, dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar dalam upaya belajar mandiri.
2. Bagi penulis, dapat berlatih membuat media pembelajaran visual berbasis komputerisasi yakni multimedia interaktif pada khususnya jangka sorong dan mikrometer.
3. Bagi guru, sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Bagi para peneliti, dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.