

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa, siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan sumber belajar lainnya . Hal itu diatur dalam satu kesatuan waktu yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian, seharusnya pembelajaran di sekolah merupakan suatu kegiatan yang disenangi, menantang dan bermakna bagi siswa.

Suatu proses belajar mengajar dikatakan baik, apabila proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kepribadian, kecerdasan dan keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila pembelajaran direncanakan dengan baik dan matang. Dalam hal ini guru harus dapat memilih kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien untuk menciptakan pengalaman belajar yang baik dan dapat menyediakan fasilitas belajar kepada peserta didik.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan pada siswa kelas X SMK Al-Washliyah 4 Medan diperoleh keterangan bahwa hasil belajar Alat Ukur siswa tersebut masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai Ujian Akhir semester kelas X SMK Al-Washliyah 4 Medan tahun pelajaran 2014/2015 hanya sekitar 50% siswa yang dapat dikategorikan lulus, dengan standar ketuntasan

minimal mata pelajaran Alat Ukur 75. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa dalam ujian akhir semester untuk pelajaran Alat Ukur masih jauh dibawah KKM, Dapat dikatakan bahwa hal tersebut tidak sesuai dengan yang diharapkan. seperti pada Tabel 1.1 di bawah ini:

Tabel 1.1 Hasil Belajar Ujian Akhir Semester Pembelajaran Alat Ukur Kelas X SMK Al-Washliyah Medan

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	≥ 75	Kompeten	16	50
2	< 75	Tidak Kompeten	16	50

Sumber: Kumpulan Nilai dari guru bidang studi alat ukur SMK Swasta Al-Washliyah 4 Medan

Fenomena di atas diduga terjadi disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya karena kurang kreatifnya guru sebagai pendidik dalam bervariasi metode-metode pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sehingga membuat proses pembelajaran Alat Ukur yang terjadi hanyalah berupa penyampaian informasi satu arah dari guru kepada siswa. Dengan kata lain guru sangat bergantung pada metode yang itu - itu saja yaitu ceramah, tanya jawab dan penugasan. Pembelajaran cenderung membosankan dan kurang menarik minat siswa sehingga membuat suasana proses belajar mengajar menjadi vakum, pasif, tidak ada interaksi dan pada akhirnya siswa hanya termenung, mengantuk dan membuat keributan di dalam kelas.

Disisi lain juga ada kecenderungan bahwa aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Alat Ukur yang masih rendah seperti bertanya atau mengemukakan pendapat. Siswa kurang dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki untuk melakukan aktivitas belajar dengan baik. Dalam hal ini siswa cenderung hanya

menerima pelajaran, kurang memiliki keberanian dalam menyampaikan pendapat, tidak bertanya bila ada materi yang kurang jelas, kurang memiliki kemampuan merumuskan gagasan sendiri dan siswa belum terbiasa bersaing dalam menyampaikan pendapat kepada orang lain.

Untuk mencapai hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan, maka siswa dilibatkan dengan berbagai aktivitas yang ditunjukkan dengan keaktifan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar yang dilakukan siswa bukan hanya menulis dan mendengar dari apa yang telah dijelaskan guru. Akan tetapi aktivitas belajar siswa melibatkan aktivitas mental (emosional-intelektual-sosial) dan aktivitas motorik (gerak fisik). Aktivitas belajar yang dapat dilakukan siswa adalah melihat yaitu memperhatikan guru, melisan atau bertanya dilakukan bila ada pelajaran yang tidak dimengerti, mendengarkan dengan serius apa yang diajarkan guru, menggambar objek yang dipelajari. Intelektual siswa tampak dari daya nalar siswa pada saat memecahkan masalah ataupun pada saat siswa mengerjakan soal – soal atau tugas – tugas yang diberikan oleh guru. Emosional terlihat dalam sikap, toleransi dan tenggang rasa sesama siswa dalam melaksanakan tugas – tugas belajarnya. Sosial tampak dalam interaksi sosial, tanggung jawab dan partisipasi dalam kegiatan belajar. Sedangkan aktivitas motorik siswa tampak dalam keterampilan – keterampilan siswa dalam melaksanakan proses belajar.

Budimansyah (dalam Thamrin 2007) mengemukakan bahwa sesulit apapun materi pelajaran, apabila disampaikan dalam suasana menyenangkan maka pelajaran tersebut akan mudah dipahami. Sebaliknya, walau materi pelajaran tidak

terlalu sulit untuk dipelajari, namun bila suasana belajar membosankan, tidak menarik dan belajar dibawah tekanan, maka pelajaran akan sulit dipahami. Atas dasar pemikiran tersebut, agar siswa mudah memahami materi ajar dan terjadi kegiatan yang efektif, mereka harus belajar dalam suana yang menyenangkan, penuh daya tarik dan motivasi penuh, sehingga tercapai tujuan yang diharapkan.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal dituntut mampu memberikan pembelajaran bermutu kepada siswa. Dalam hal ini, seorang guru dituntut berperan aktif dalam menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Pembelajaran akan efektif jika siswa aktif terlibat dalam pembelajaran. Menurut Slameto (2003), pembelajaran selama ini berpusat pada guru (*teacher center*) dimana guru biasa mengajar dengan metode ceramah, sehingga siswa bosan, mengantuk, pasif, dan hanya mencatat saja. Siswa tidak dituntut berperan aktif dalam proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran tidak efektif.

Agar pembelajaran menjadi kegiatan yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dapat dilakukan melalui berbagai cara. Salah satunya adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen penentu proses belajar mengajar dituntut mempunyai sejumlah kemampuan. Salah satunya ialah menciptakan suasana belajar yang kondusif, misalnya dengan jalan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajarannya.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. Dengan Model pembelajaran multimedia interaktif (MMI) diartikan pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga

dapat mendorong proses belajar. Diharapkan dengan multimedia interaktif (MMI) dapat menjadikan kualitas pembelajaran menjadi efektif sehingga keaktifan dan motivasi belajar siswa meningkat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi pelajaran yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan, bahkan keabstrakan materi pelajaran dapat dikonkretkan dengan kehadiran media sehingga anak didik lebih mudah mencerna materi pelajaran yang disampaikan. Untuk itu guru dituntut harus mempunyai media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik dan berkeinginan untuk melakukan penelitian tentang ”*Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Alat ukur Dengan Menggunakan MultiMedia Interaktif Pada Siswa kelas X di SMK Al-Washliyah 4 Medan Tahun Ajaran 2015/2016.*

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Alat Ukur di kelas X SMK Al-Washliyah 4 Medan?

2. Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Alat Ukur di kelas X SMK Al-Washliyah 4 Medan?
3. Apakah yang menyebabkan rendahnya hasil belajar Alat Ukur pada siswa kelas X SMK Al-Washliyah 4 Medan?
4. Strategi apakah yang tepat dalam proses belajar mengajar Alat Ukur?
5. Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Alat Ukur pada siswa kelas X SMK Al-Washliyah 4 Medan?

C. Pembatasan Masalah

Dengan mempertimbangkan keterbatasan peneliti baik dari segi waktu maupun dana dan untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. Upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Alat Ukur dengan menggunakan multimedia interaktif di kelas X SMK Al-Washliyah 4 Medan
2. Penelitian terhadap siswa kelas X SMK Al-Washliyah 4 Medan program keahlian teknik otomotif.
3. Hasil observasi aktivitas dan hasil tes belajar siswa setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif.

D. Perumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah dengan menggunakan Multimedia Interaktif dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran Alat Ukur dikelas X SMK Al-Washliyah 4 Medan?
2. Apakah dengan menggunakan Multimedia Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Alat Ukur dikelas X SMK Al-Washliyah 4 Medan?

Untuk memudahkan siswa dalam memahami cara kerja Alat Ukur dan memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran Alat Ukur, diterapkan pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif. Multimedia interaktif digunakan untuk menjelaskan prinsip kerja Alat Ukur beserta konstruksinya.

Dengan melihat secara langsung media Alat Ukur tersebut maka siswa akan mudah memahami materi yang dijelaskan dan siswa juga dapat memperhatikan secara rinci bahkan mendemonstrasikan alat ukur tersebut satu persatu atau berkelompok sehingga menciptakan aktivitas belajar yang aktif, kreatif, efektif serta menyenangkan. Dengan demikian maka tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dari uraian di atas maka diharapkan dengan menggunakan Multimedia Interaktif dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pelajaran Alat Ukur dikelas X SMK Al-Washliyah 4 Medan.

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa pada pelajaran Alat Ukur dengan penggunaan Multimedia Interaktif dikelas X SMK Al-Washliyah 4 Medan
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran Alat Ukur dengan penggunaan multimedia interaktif dikelas X SMK Al-Washliyah 4 Medan

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yaitu sebagai berikut :

1. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai penggunaan Multimedia Interaktif dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Alat Ukur siswa.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru dalam menggunakan media pengajaran yang sesuai, agar dapat membantu siswa dalam menciptakan aktivitas belajar yang baik, menarik dan menyenangkan sehingga tercapai keberhasilan dalam belajar. Sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi guru – guru di sekolah tempat penelitian.
3. Sebagai bahan masukan untuk melakukan penelitian lanjutan yang sejenis dengan versi yang lebih menarik.
4. Pengembangan IPTEK dalam model penggunaan media pembelajaran.