

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada saat ini memiliki peranan sangat penting dalam kehidupan, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Sejalan perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat, menuntut lembaga pendidikan untuk lebih dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Menurut pasal 1 Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), pendidikan merupakan 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 diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Mutu pendidikan dapat terwujud jika proses pembelajaran diselenggarakan secara efektif, artinya proses belajar mengajar (PBM) dapat berjalan secara lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kriteria PBM yang efektif adalah PBM mampu mengembangkan konsep generalisasi serta bahan abstrak menjadi hal yang jelas dan nyata, PBM mampu melayani perkembangan belajar peserta didik yang berbeda-beda, dan PBM melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran sehingga PBM mampu mencapai tujuan sesuai program yang telah diterapkan.

PBM merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan - perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui PBM (Sudjana dan Rivai, 2002 : 1).

Banyak faktor yang mempengaruhi proses PBM, baik dari peserta didik itu sendiri maupun dari faktor - faktor lain seperti pengajar (guru), fasilitas, serta media pendidikan. Guru sebagai faktor utama dalam mencapai keberhasilan pembelajaran dituntut kemampuannya untuk dapat menguasai kurikulum, materi pelajaran, metode, evaluasi serta mempunyai komitmen terhadap tugas yang diembannya sehingga dapat mempunyai pola tindak, pola pandang, dan pola pikir bagi anak didik. Siswa yang aktif dan kreatif didukung fasilitas serta guru yang menguasai materi dan strategi penyampaian secara efektif akan semakin menambah kualitas PBM.

Dari pengamatan penulis selama melakukan kegiatan praktek mengajar tampak bahwa antusiasme, kemauan untuk bertanya dan kemampuan mengutarakan ide sebagai upaya memahami materi belum maksimal. Siswa kurang berani bertanya walaupun guru telah memberikan kesempatan terhadap siswa. Perhatian siswa dalam mengikuti PBM tersebut masih kurang, dengan demikian keaktifan siswa dalam belajar dan respon mengerjakan tugas perlu ditingkatkan.

Sebagai proses interaksi antara siswa dan guru, secara mendasar guru harus mampu berperan sebagai agen pembelajaran. Maksudnya bahwa guru sebagai fasilitator dan mediator. Guru sebagai fasilitator dalam PBM berupaya memberdayakan peserta didik agar mereka dapat berkembang. Sedangkan mediator, yaitu guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Media pembelajaran termasuk merupakan alat komunikasi untuk lebih mengefektifkan PBM. Dengan demikian media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan dan bersifat melengkapi serta penunjang demi berhasilnya PBM di sekolah. Untuk itu diperlukan suatu kreativitas oleh guru dalam PBM, salah satunya dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai salah satu sarana meningkatkan mutu pendidikan sangat penting dalam proses PBM. Penggunaan media pembelajaran dapat memperbaiki PBM siswa yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Alasan berkenaan dengan media

pembelajaran adalah PBM akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mencatat, melakukan, mendemonstrasikan dan bertanya terhadap guru.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh penulis di SMK Swasta Budhi Darma Indrapura diperoleh data bahwa pembelajaran menggambar teknik di kelas X teknik pemesinan memiliki indikasi hasil belajar yang rendah. Ini terbukti dari pengambilan data dari nilai akhir siswa kelas X teknik pemesinan yang diperoleh dari guru menggambar teknik SMK Swasta Budhi Darma Indrapura (Bapak Swarno Efendi, ST) diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata ujian terakhir siswa untuk mata pelajaran menggambar teknik dari 90 siswa hanya 54 siswa (60%) dengan rata-rata yang nilainya mampu mencapai kriteria ketuntasan belajar yaitu 7,0. Dan 36 siswa (40%) dikategorikan tidak tuntas. Dapat dikatakan bahwa hal tersebut tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Selain itu menurut hasil observasi penulis juga disebabkan oleh beberapa macam hal, ketika penulis bertanya kepada guru misalnya, rendahnya partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar hanya berjalan satu arah dari guru. Siswa kurang berkonsentrasi dalam proses belajarnya sehingga mengganggu penerimaan pelajaran yang disampaikan oleh guru, akibatnya hasil belajar siswa menurun.

Berangkat dari permasalahan di atas, penulis kemudian melakukan diskusi dengan guru pengampu mata pelajaran yang bersangkutan. Dalam diskusi tersebut penulis memberikan saran untuk menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini memang belum digunakan oleh guru yang bersangkutan dan belum banyak digunakan oleh para guru di SMK Swasta Budhi

Darma Indrapura. Berdasarkan diskusi yang telah dilakukan kemudian disepakati penelitian menggunakan media pembelajaran dengan multimedia interaktif. Dengan bantuan media ini diharapkan siswa akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran dan motivasi belajar siswa akan meningkat, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran menggambar gambar teknik di SMK Swasta Budhi Darma Indrapura. Untuk itu penulis hendak mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Menggambar Teknik Di Kelas X Program Keahlian Teknik Pemesinan SMK Swasta Budhi Darma Indrapura Tahun Ajaran 2013/2014”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah - masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kemauan dan partisipasi aktif siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan guru, sehingga dapat menyebabkan berkurangnya keinginan siswa menguasai materi yang diajarkan.
2. Hasil belajar yang belum optimal terhadap pembelajaran menggambar teknik di SMK Swasta Budhi Darma Indrapura.
3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran yang dipilih guru dalam proses pembelajaran menggambar teknik di SMK Swasta Budhi Darma Indrapura.
4. Pembelajaran di SMK Swasta Budhi Darma Indrapura masih bersifat konvensional.
5. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk memvisualisasikan mata pelajaran Menggambar Teknik belum banyak dikembangkan oleh guru SMK Swasta Budhi Darma Indrapura.

C. Pembatasan Masalah

Disebabkan keterbatasan peneliti dalam hal waktu, tenaga, dan biaya serta untuk menjaga agar penelitian lebih terarah dan terfokus, maka diperlukan adanya pembatasan masalah dalam penelitian ini. Penelitian ini difokuskan pada pengaruh media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran

Menggambar Teknik terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada materi pengenalan gambar proyeksi orthogonal. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X Program Keahlian Teknik Pemesinan SMK Swasta Budhi Darma Indrapura.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah yang diteliti adalah : “Apakah ada pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar menggambar teknik di kelas X program keahlian teknik pemesinan SMK Swasta Budhi Darma Indrapura Tahun Ajaran 2013/2014”.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar menggambar teknik di kelas X program keahlian teknik pemesinan SMK Swasta Budhi Darma Indrapura Tahun Ajaran 2013/2014.

F. Manfaat Penelitian

Dari berbagai hal yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sebagai sarana penerapan teori yang didapat di perguruan tinggi serta hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkuat dan mengembangkan teori yang sudah ada, serta dapat dijadikan acuan peneliti - peneliti lain yang mempunyai obyek penelitian yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penerapan multimedia interaktif pada siswa dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar pada mata pelajaran menggambar teknik.

b. Bagi Guru

Menambah masukan tentang alternatif media pembelajaran sehingga dapat memberikan sumbangan nyata bagi peningkatan profesional guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberi masukan dan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan dan menyempurnakan PBM dengan menggunakan media - media yang tepat.
- 2) Memberi masukan dan pertimbangan bagi sekolah dalam penyajian materi untuk beralih dari metode “konvensional”.