

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks dan menjadi kegiatan yang pokok dalam keseluruhan proses pendidikan disekolah. Menurut Rachmad (2011 : 10) belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu ke arah yang lebih baik yang bersifat relatif tetap akibat adanya interaksi dan latihan yang dialaminya. Seseorang yang telah melakukan kegiatan belajar akan mengalami perubahan pada dirinya. Setelah belajar, orang akan memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang timbul dari stimulasi karena adanya interaksi dengan lingkungannya dan proses kognitif yang dilakukan oleh orang tersebut.

Dalam proses kegiatan belajar, perubahan yang terjadi pada seseorang seperti keterampilan, sikap, dan nilai akan dapat terlihat dari hasil belajar. Ini berdasarkan respon yang diberikan orang tersebut terhadap stimulus yang diberikan kepadanya. Winkel dalam Maisaroh dan Rostrieningsih (2010) menyatakan setiap macam kegiatan belajar menghasilkan perubahan yang khas yaitu, belajar. Hasil belajar tampak dalam suatu prestasi yang diberikan siswa. Terkait dengan hasil belajar, Arifin dalam Maisaroh dan Rostrieningsih (2010) menyatakan hasil belajar merupakan kemampuan, keterampilan, dan sikap seseorang dalam menyelesaikan suatu hal. Hasil suatu pembelajaran (kemampuan, keterampilan, dan sikap) dapat terwujud jika pembelajaran terjadi.

Merakit *Personal Computer* merupakan salah satu standar kompetensi yang harus dicapai siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk membentuk salah satu bagian dari kompetensi bidang keahlian teknologi informasi dan komunikasi pada program keahlian teknik Komputer dan jaringan. Hasil belajar Merakit *Personal Computer* dapat terlihat dari kemampuan, keterampilan dan sikap siswa pada penguasaan materi dan kreatifitas merakit *Personal Computer*.

Pada proses pembelajaran merakit *Personal Computer* sering sekali ditemukan permasalahan dalam hasil belajar siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Stabat terhadap nilai ulangan harian siswa kelas X TKJ 1 Dan X TKJ 2, diketahui masih banyak siswa yang tidak dapat menyelesaikan kompetensi merakit *Personal Computer* yang diberikan. Pada tahun pembelajaran 2012/1013, nilai rata-rata kelas pada pembelajaran merakit *Personal Computer* adalah 67,5. Nilai yang diperoleh ini masih dibawah nilai ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 70. Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa pada materi merakit *Personal Computer*. Berdasarkan data tersebut, permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran merakit *Personal Computer* adalah hasil belajar yang masih rendah.

Hasil belajar merupakan salah satu alat ukur dan pemetaan mutu pendidikan. Kualitas mutu pendidikan dapat terlihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Sehingga hasil belajar yang rendah menjadi masalah yang menonjol dalam kualitas mutu pendidikan. Segala upaya telah dilakukan pemerintah dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional melalui peningkatan mutu, pemerataan, efisiensi penyelenggaraan pendidikan, dan tercapainya demokratisasi pendidikan. UU Sistem

Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 menyatakan, bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan meningkatkan kompetensi guru. Effendi (2011) mengatakan bahwa kompetensi guru merupakan salah satu faktor terpenting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Berdasarkan UU RI No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan dosen, Guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional.

Peran guru dalam proses pembelajaran menjadi faktor penting untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Bambang (2013), peran penting guru antara lain meliputi: (1) kemampuan menjabarkan topik-topik bahasan pada mata pelajaran menjadi informasi yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik, (2) kemampuan untuk mengidentifikasi tingkat dan area kesulitan peserta didik dan kemampuan untuk membantunya keluar dari kesulitan tersebut, dan (3) kemampuan melakukan evaluasi kemajuan belajar siswa. Berdasarkan hasil evaluasi guru dapat menentukan strategi untuk menentukan metode pembelajaran yang lebih tepat dan kecepatan dalam memberikan informasi berupa pengetahuan kepada peserta didik.

Misalnya dalam kompetensi pedagogik, Guru dituntut memiliki kemampuan secara metodologis dalam hal perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Termasuk penguasaan dalam penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktifitas proses pembelajaran. Hamanik dalam arsyad (2009 : 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan mempertimbangkan sering terjadinya komunikasi yang kurang efektif dalam proses pembelajaran, hendaknya guru berusaha untuk melakukan usaha-usaha tercapainya tujuan dalam komunikasi tersebut, diantaranya adalah dengan menyediakan media yang bisa dijadikan sumber belajar oleh siswanya.

Multimedia merupakan media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2009 : 171) multimedia adalah satu kesatuan dari berbagai kombinasi grafik, tulisan, suara, video, dan animasi yang secara bersama-sama menampilkan isi dari pelajaran. Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas.

Komputer merupakan alat elektronik yang termasuk pada kategori multimedia, karena komputer menurut arsyad (Munadi, 2008 : 148) mampu melibatkan berbagai indera dan organ tubuh, seperti telinga (audio), mata (visual), dan tangan (kinetik), yang dengan pelibatan ini dimungkinkan informasi atau pesanya mudah dimengerti. Peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam proses pembelajaran dikenal

sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampaian utama materi pelajaran.

Informasi yang disajikan melalui multimedia berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dilayar monitor atau ketika diproyeksikan kelayar lebar melalui *overhead projector* dan dapat didengar suaranya, dilihat gerakanya (video atau animasi). Aryad (2009 : 172) menyatakan multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera digunakan untuk menyerap informasi itu.

Arsyad (2009 : 172) menyatakan bahwa multimedia berbasis komputer sangat menjanjikan untuk penggunaannya dalam bidang pendidikan. Meskipun penggunaan media ini membutuhkan fasilitas pendukung dan keterampilan dalam pembuatannya. Hannafin & Peck (Hendropriyono, 2012) multimedia pembelajaran dibagi menjadi empat model dasar yaitu model tutorial, model *Drill and Practice*, model simulasi, model *games*, dan satu model gabungan dari beberapa model dasar yang disebut model *hybrid*. Setiap model multimedia pembelajaran memiliki bentuk penyajian materi dan tujuan yang berbeda-beda, sehingga pemilihan model multimedia pembelajaran yang tepat dapat memberikan pengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa.

Penggunaan multimedia berbasis komputer dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan

meningkatnya minat, motivasi dan kreatifitas tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah yang ada dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Apakah penyebab kurangnya pemahaman siswa pada materi pelajaran merakit *personal computer*?
2. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Stabat untuk materi pembelajaran merakit personal komputer masih rendah?
3. Apakah media pembelajaran yang digunakan guru sehari-hari sesuai dengan karakteristik peserta didik?
4. Apakah media pembelajaran yang digunakan guru dapat menarik minat belajar peserta didik?
5. Apakah penerapan media pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar untuk meningkatkan hasil belajar merakit *Personal Computer* siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Stabat sudah maksimal?
6. Apakah penerapan multimedia berbasis komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran merakit *Personal Computer*?

C. Pembatasan Masalah

Didalam penelitian ini peneliti membatasi masalah hanya pada Standar Kompetensi Merakit *Personal Computer* dengan menerapkan multimedia berbasis komputer pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Stabat Semester Ganjil Tahun Pembelajaran 2013/2014. Peneliti memfokuskan penelitian pada permasalahan apakah ada pengaruh penerapan multimedia berbasis komputer model Tutorial dan multimedia berbasis komputer model *Drill and Practice* terhadap hasil belajar siswa.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar Merakit *Personal Computer* siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Stabat dengan menerapkan multimedia berbasis komputer model Tutorial?
2. Bagaimana hasil belajar Merakit *Personal Computer* siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Stabat dengan menerapkan multimedia berbasis komputer model *Drill And Practice*?
3. Apakah hasil belajar Merakit *Personal Computer* siswa kelas X yang diajar dengan menerapkan multimedia berbasis komputer model Tutorial lebih tinggi dari pada hasil belajar Merakit *Personal Computer* siswa kelas X yang diajar dengan menerapkan multimedia berbasis komputer model *Drill and Practice*?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar Merakit *Personal Computer* siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Stabat dengan menerapkan multimedia berbasis komputer model Tutorial.
2. Untuk mengetahui hasil belajar Merakit *Personal Computer* siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Negeri 1 Stabat dengan menerapkan multimedia berbasis komputer model *Drill And Practice*.
3. Untuk mengetahui apakah hasil belajar Merakit *Personal Computer* siswa kelas X yang diajar dengan menggunakan multimedia berbasis komputer model Tutorial lebih tinggi dari pada hasil belajar Merakit *Personal Computer* siswa kelas X yang diajar menerapkan dengan multimedia berbasis komputer model *Drill and Practice*.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Menambah pengetahuan dalam mengelola dan merencanakan pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis komputer.
2. Penggunaan multimedia berbasis komputer meringankan beban guru dalam membimbing mengawasi serta mentransfer informasi bagi siswa.
3. Memberikan informasi tentang multimedia berbasis komputer dalam dunia pendidikan.
4. Sebagai bahan referensi bagi peneliti yang selanjutnya.