

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat menuntut sumber daya yang berkualitas. Peningkatan sumber daya manusia merupakan syarat untuk mencapai pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan sumber daya manusia tersebut adalah peningkatan yang berkualitas. Sebagai faktor penentu keberhasilan pembangunan, maka kualitas sumber daya manusia harus ditingkatkan melalui berbagai program pendidikan yang dilaksanakan secara sistematis dan terarah berdasarkan kepentingan yang mengacu pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pendidikan merupakan tahapan kegiatan yang bersifat kelembagaan yang digunakan untuk menyempurnakan perkembangan individu dalam menguasai pengetahuan, keterampilan atau skill, sikap dan sebagainya. Lingkungan sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan memegang peranan penting dalam menyiapkan generasi penerus bangsa. SMK merupakan lembaga pendidikan kejuruan yang berarah untuk menghasilkan tamatan yang siap kerja, cerdas, kompetitif, memiliki jati diri bangsa dan mampu bersaing di pasar global. SMK sebagai instrumen pembangunan dalam menyiapkan tenaga kerja diharapkan mampu mengantisipasi perubahan yang terjadi pada dunia kerja. Hal ini mengakibatkan perubahan tugas maupun jenis pekerjaan yang ada di dunia kerja.

Sehingga tenaga kerja dituntut memiliki ketrampilan teknis dan lebih fleksibel serta mampu belajar pengetahuan dan ketrampilan baru.

Untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan tersebut salah satu upaya yang dilakukan adalah melalui belajar. Proses belajar bertujuan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Berhasil atau gagal nya pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada proses belajar yang dialami peserta didik, baik ketika di sekolah maupun di lingkungan rumahnya.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, media, dan penerima pesan adalah komponen - komponen proses komunikasi.

Menurut Carl I Hovland (dalam Mulyana, 2005:62) menjelaskan bahwa komunikasi adalah proses yang memungkinkan seseorang (komunikator) menyampaikan rangsangan untuk mengubah perilaku orang lain. Dalam kegiatan pembelajaran pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau materi yang ditetapkan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Berbagai macam sumber pesan diantaranya pengajar, peserta didik, orang lain, penulis buku, produser media dan sebagainya.

Sebuah pepatah mengatakan "*I Hear I Forget, I See I Know, I do I Understand*". Hal ini menjelaskan bahwa pembelajaran yang paling efektif adalah pembelajaran yang melibatkan langsung siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh seorang ahli De Porter (dalam

Hidayatullah, 2011:3) mengatakan bahwa manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang ia kerjakan, 50% dari apa yang ia dengar dan dilihat, 30% dari yang dilihat, 20% dari yang didengar, dan 10% dari yang ia baca.

Berdasarkan penelitian tersebut, maka pembelajaran eksperimen (*Experimental Learning*) merupakan hal yang utama dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Namun, tidak semua materi pelajaran langsung bisa dibuat dalam bentuk pembelajaran eksperimen. Hal ini dikarenakan tidak tersedianya alat dan bahan dalam melakukan eksperimen, tidak tersedianya area untuk melakukan eksperimen, dana yang kurang, dan kekurangan waktu untuk melakukan eksperimen. Pada saat seperti inilah dibutuhkan alat bantu pengajaran dalam penyampaian materi pelajaran dengan tepat. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memahami pelajaran.

Media pembelajaran atau media pendidikan merupakan saluran pesan tersebut sedangkan penerima pesannya adalah peserta didik bahkan pengajar itu sendiri. Aktivitas atau perbuatan belajar merupakan suatu proses yang disadari dan setidaknya si pembelajar sadar bahwa dia telah belajar. Hasil dari aktivitas tersebut berupa perubahan pada aspek-aspek kepribadian yang terus menerus berfungsi, maksud pengalaman-pengalaman baru itu tidak bersifat statis. Perubahan-perubahan tersebut yang merupakan hasil belajar antara seseorang yang telah belajar tidak sama dengan yang dialami orang lain.

Menurut Miarso (2004) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong

terjadinya proses belajar. Maka hal ini menyatakan bahwa fungsi dari media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik siswa untuk mempelajari kompetensi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran dapat menghemat waktu persiapan mengajar, meningkatkan motivasi belajar siswa (Ali,M, 2005). Salah satu yang dapat diterapkan dengan bantuan komputer adalah pembelajaran interaktif dengan menampilkan materi pelajaran melalui bantuan program *software* aplikasi sehingga dalam proses belajar mengajar, pengajar dapat menampilkan materi pelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6* dapat dibuat media pembelajaran berbasis teknologi multimedia komputer.

Kemampuan program *Adobe Flash CS6* dalam pembuatan presentasi multimedia mendukung pembuatan animasi secara langsung, mendukung penyisipan multimedia seperti sound, gambar dan kemudahan pengoperasiannya. Karena kelebihan tersebut maka aplikasi menggunakan *software Adobe Flash CS6* sebagai media pembelajaran banyak dikembangkan di dunia pendidikan dan hasil yang diperoleh mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Syamsuddin dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Jenis Multimedia Interaktif Pada Mata Diklat Dasar-Dasar Otomotif (DDO) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMK Piri 1 Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih tinggi

yang menggunakan multimedia interaktif dibandingkan dengan yang tidak menggunakan multimedia interaktif.

Sedangkan dari hasil penelitian yang dilakukan Rizal Aziz Muslim (2013) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Benai Riau”. Dengan hasil penelitian menunjukkan motivasi dan hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media multimedia interaktif.

Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, tidak banyak guru yang menggunakan media ini sebagai media pembelajaran. Hal ini disebabkan tidak banyak orang yang bisa menggunakan media ini dalam proses belajar mengajar, karena dalam pembuatannya memerlukan tenaga orang ahli dan memakan waktu yang cukup lama yang menjadi penyebab mengapa media pembelajaran interaktif belum dikembangkan secara optimal di dunia pendidikan.

Selain media pembelajaran interaktif tersebut, ada media yang lebih sederhana untuk digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu media gambar. Umumnya media inilah yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran karena media ini paling mudah dalam pengadaan serta membutuhkan waktu yang sedikit dalam pembuatannya. Namun, media yang sederhana ini hanya menampilkan gambar yang statis di papan tulis sehingga siswa tidak dapat berinteraksi secara langsung dengan media tersebut. Hal ini juga dapat menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap setiap materi

pembelajaran karena siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga, karena kelemahannya tersebut media gambar harusnya ditampilkan dengan menggunakan animasi yang lebih menarik lagi. Keberadaan gambar sebagai media belum bisa menampilkan gerakan-gerakan yang terjadi dalam menjelaskan materi yang mengandung pergerakan. Sebagai contoh adalah pergerakan planet mengelilingi matahari yang akan membuat siswa menjadi tidak paham dengan gambar saja.

Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Imelda Medan, merupakan lembaga pendidikan yang mengajarkan berbagai bidang ilmu keteknikan. Salah satu contoh adalah Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL). Siswa di teknik keahlian ini dilatih agar mampu memahami ilmu kelistrikan tentang peralatan rumah tangga listrik. Namun, tidak jarang diperoleh siswa yang masih bingung terhadap pelajaran yang ia terima. Hal ini terbukti dari penguasaan siswa terhadap Standar Kompetensi merawat peralatan rumah tangga listrik yang masih banyak siswa memiliki nilai yang belum memenuhi standar kelulusan. Padahal KKM yang ditetapkan untuk pelajaran ini adalah 70,00. Ada banyak faktor penyebab mengapa tujuan pembelajaran tersebut belum tercapai. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya minat dan kemauan siswa dalam mempelajari materi yang diberikan serta penggunaan media visual kurang tepat untuk penyampaian materi, sehingga penyampaian materi yang diajarkan kurang menarik untuk diterima peserta didik. Hal inilah yang membuat proses pembelajaran tersebut belum sempurna hingga KKM-nya belum tercapai. Selain itu, siswa juga sulit dalam membaca prosedur pengoperasian peralatan rumah tangga yang menggunakan alat pemanas jika

hanya menggunakan media gambar semata. Media pembelajaran interaktif yang akan diberikan kepada siswa ini dapat diterapkan di dalam kelas karena dengan bantuan media ini mengajarkan kepada siswa bagaimana menggambarkan konsep perbaikan peralatan rumah tangga listrik yang sebelumnya sulit untuk dipahami siswa dengan menggunakan gambar menjadi mudah untuk dipahami. Oleh karena itu, dengan menampilkan materi pelajaran memahami jenis peralatan rumah tangga listrik berbantu media pembelajaran interaktif, siswa dapat memahami pelajaran ini secara serius dan tidak lagi membosankan. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran ini minat dan kemauan siswa untuk belajar akan muncul.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Memperbaiki Peralatan Rumah Tangga Listrik Untuk Siswa Kelas XI SMK Swasta Imelda Medan T.A 2016/2017.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Tidak semua materi pelajaran langsung bisa dibuat dalam bentuk pembelajaran eksperimen.
2. Rendahnya hasil belajar yang ditunjukkan dengan nilai siswa yang masih di bawah rata-rata.

3. Komunikasi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik yang tidak efektif membuat materi pelajaran sulit untuk dipahami oleh siswa.
4. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih belum optimal dalam meningkatkan hasil belajar.
5. Belum tersedianya suatu media yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga materi yang dibawakan dirasa membosankan dan tidak menarik sehingga siswa cenderung pasif.
6. Pembelajaran yang terjadi di dalam kelas masih cenderung pasif (berpusat pada guru) dengan menampilkan media gambar semata yang masih bersifat verbalisme.
7. Banyak siswa yang mengeluh pada saat praktik memperbaiki peralatan rumah tangga listrik dan beranggapan bahwa mata pelajaran tersebut adalah mata pelajaran yang sulit.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat perbedaan tingkat penyerapan belajar yang menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu Adobe Flash CS6 dengan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran memperbaiki peralatan rumah tangga listrik, maka di perlukan pembatasan masalah agar hasil dari penelitian dan pembahasan dapat lebih terfokus dan mendalam pada permasalahan yang diangkat. Berkenaan dengan hal tersebut, penelitian ini dititikberatkan pada permasalahan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran “Memperbaiki Peralatan Rumah Tangga Listrik”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka dapat dibuat rumusan masalah dalam penelitian yaitu adakah perbedaan hasil belajar antara kelas siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan kelas siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional (gambar) pada mata pelajaran memperbaiki peralatan rumah tangga listrik di SMK Swasta Imelda Medan ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah, maka tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan kelas siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional (gambar) pada mata pelajaran memperbaiki peralatan rumah tangga listrik di SMK Swasta Imelda Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat dijadikan acuan serta bahan pertimbangan bagi penelitian berikutnya.

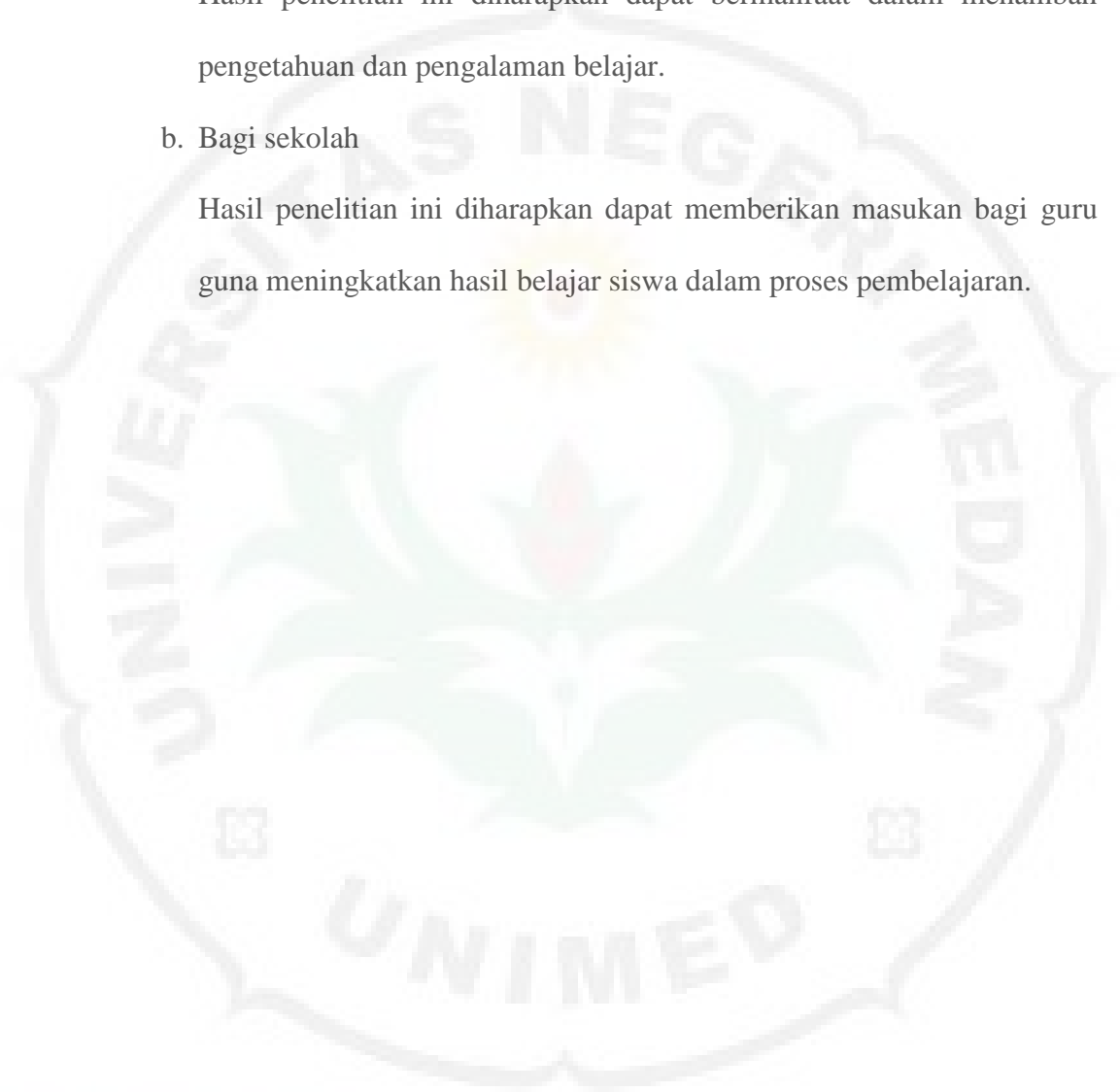
2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam menambah pengetahuan dan pengalaman belajar.

b. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.



THE
Character Building
UNIVERSITY