

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa tidak begitu mendapat perhatian dan penekanan dalam implementasinya sehingga sebagian besar proses pembelajaran condong menerapkan prinsip sebaliknya yaitu pembelajaran berpusat pada guru. Guru lebih dominan berceramah dan memberi instruksi dibanding membimbing dan memfasilitasi belajar siswa. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher oriented*). Pembelajaran yang demikian tidak melibatkan potensi siswa secara maksimal. Jika hal ini berlangsung terus menerus maka kreativitas siswa tidak berkembang.

Potensi yang ada dalam diri siswa tidak dapat berkembang dengan baik. Siswa cenderung menunggu apa yang akan diajarkan oleh gurunya. Siswa cenderung tidak mau mengembangkan kreativitasnya. Seharusnya proses interaksi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas melibatkan berbagai pihak yang saling berkaitan. Pihak-pihak yang berkompeten dalam proses pembelajaran saling bekerja sama menciptakan model pembelajaran yang tepat sesuai tujuan yang akan dicapai bersama. Salah satu cara untuk mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah pembelajaran dengan media interaktif. Pembelajaran dengan media interaktif ini menuntut kreativitas dan motivasi siswa dalam belajar.

Mata pelajaran membuat gambar 3 dimensi di Sekolah Menengah Kejuruan berdasarkan karakteristiknya memuat standart kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, psikomotor, dan afektif dalam penilaiannya. Pembelajaran membuat gambar 3 dimensi termasuk pembelajaran yang secara teknis menyulitkan guru. Kesulitan yang dihadapi yaitu keaktifan belajar, antusiasme, motivasi, kreativitas siswa rendah.

Dari beberapa mata pelajaran yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan, membuat gambar 3 dimensi merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sangat sulit oleh siswa. Tidak jarang muncul keluhan bahwa membuat gambar 3 dimensi membuat pusing siswa dan dianggap sebagai momok yang menakutkan

bagi siswa. Begitu beratnya membuat gambar 3 dimensi sehingga menimbulkan kekhawatiran pada hasil belajar siswa yang rendah.

Banyak faktor yang dapat menjadi penyebab kurangnya aktivitas belajar dan rendahnya hasil belajar membuat gambar tiga dimensi, salah satunya adalah ketidaktepatan penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru di kelas. Hal ini juga dapat dilihat dari nilai kelas XI Multimedia pada semester 3 tahun pelajaran 2017/2018 diperoleh nilai rata-rata 70,33 siswa yang tuntas berjumlah 16 siswa atau 55%, siswa yang belum tuntas 13 siswa atau 45%. Ini sangat jauh dari kriteria ketuntasan minimal yaitu 76, ini menunjukkan rendahnya hasil belajar membuat gambar 3 dimensi serta hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional yakni ceramah, tanya jawab, pemberian tugas. Kegiatan pembelajaran lebih didominasi oleh guru dan sedikit melibatkan siswa, akibatnya interaksi antara siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung sangat minim.

Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung aktif, efektif, dan menyenangkan dan siswa tidak akan terpasung dalam suasana pembelajaran yang kaku, monoton, dan membosankan. Multimedia Interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, dan pada akhirnya juga berimbas pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, perlu dilakukan melakukan penelitian dengan menggunakan multimedia interaktif dalam pengajaran membuat gambar 3 dimensi di kelas XI Multimedia SMK Kristen 1 Surakarta agar aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran membuat gambar 3 dimensi dan juga hasil belajar mereka mengalami peningkatan ke arah yang lebih baik.

Oleh karena itu sebelum dilakukan penelitian perlu adanya pengetahuan tentang kondisi awal sebelum penelitian. Adapun kondisi awal sebelum penelitian, berdasarkan pengamatan dan dokumen nilai dalam pembelajaran membuat gambar 3 dimensi juga atas dasar analisis penyebab terjadinya masalah

dengan menggunakan *brainstorming* (curah pendapat) dengan guru sejawat, hasil angket yang diberikan ke siswa dan pengalaman peneliti sebagai guru membuat gambar 3 dimensi, diperoleh penyebab munculnya masalah adalah sebagai berikut :

- 1) Masalah yang bersumber dari guru
 - a) Pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru cenderung aktif sedangkan siswanya cenderung pasif, terjadi komunikasi hanya satu arah (pembelajaran *konvensional*).
 - b) Guru jarang menggunakan multimedia interaktif.
- 2) Masalah yang bersumber dari siswa
 - a) Siswa tidak aktif dalam pembelajaran.
 - b) Siswa kurang memperhatikan/merespon penjelasan materi pelajaran.
 - c) Siswa kurang berani bertanya hal-hal yang belum diketahui/jelas.
 - d) Siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran.
 - e) Siswa kurang berani mempresentasikan hasil karyanya
 - f) Siswa kurang mempunyai kreativitas dan ide-ide dalam membuat gambar 3 dimensi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang diuraikan di atas maka dapat dirumuskan masalah yang ada pada penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimanakah multimedia interaktif dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI Multimedia SMK Kristen 1 Surakarta pada semester 3 tahun pelajaran 2017/2018 ?
- 2) Bagaimanakah multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar membuat gambar 3 dimensi bagi siswa kelas XI Multimedia SMK Kristen 1 Surakarta pada semester 3 tahun pelajaran 2017/2018 ?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini tidak akan membahas banyak masalah, hanya tiga masalah saja, yaitu :

- 1) Keaktifan siswa kelas XI Multimedia SMK Kristen 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan keaktifan siswa adalah partisipasi aktif siswa kelas XI Multimedia di SMK Kristen 1 Surakarta

- 2) Hasil Belajar siswa kelas XI Multimedia SMK Kristen 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018

Adapun yang dimaksud hasil belajar siswa adalah nilai dari *post test* atau tes akhir yang dilakukan setiap akhir tindakan, dan juga nilai ulangan harian dari kompetensi dasar yang dipelajari .

- 3) Multimedia Interaktif

Untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran penelitian ini menggunakan multimedia interaktif yaitu pembelajaran dengan media interaktif siswa dituntut untuk lebih aktif dalam mengembangkan sikap dan ketrampilan tentang membuat gambar 3 dimensi sesuai dengan kemampuan masing-masing sehingga akibatnya memberikan hasil belajar yang bermakna pada siswa. Penelitian ini menggunakan multimedia interaktif berupa cd tutorial sebagai alat yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran sekaligus untuk merangsang perhatian, pikiran dan perasaan siswa untuk memudahkan pembelajaran dan sebagai faktor pendukung pencapaian tujuan pembelajaran dalam rangka meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini tujuan yang akan dicapai yaitu :

- 1) Untuk meningkatkan keaktifan dalam belajar membuat gambar 3 dimensi dengan menggunakan media interaktif bagi siswa kelas XI Multimedia SMK Kristen 1 Surakarta semester 3 tahun pelajaran 2017/2018;
- 2) Untuk meningkatkan hasil belajar membuat gambar 3 dimensi dengan menggunakan media interaktif bagi siswa kelas XI Multimedia SMK Kristen 1 Surakarta semester 3 tahun pelajaran 2017/2018.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dan guru, adapun manfaat tersebut adalah :

- 1). Manfaat bagi siswa

- a) Siswa kelas XI Multimedia SMK Kristen 1 Surakarta semester 3 tahun pelajaran 2017/2018 meningkat keaktifan dalam pembelajaran membuat gambar 3 dimensi;
 - b) Siswa kelas XI Multimedia SMK Kristen 1 Surakarta semester 3 tahun pelajaran 2017/2018 meningkat hasil belajarnya dalam pembelajaran gambar 3 dimensi.
- 2). Manfaat bagi guru
- a) Guru dapat meningkatkan keaktifan siswa melalui media interaktif kelas XI Multimedia SMK Kristen 1 Surakarta semester 3 tahun pelajaran 2017/2018.
 - b) Guru dapat meningkatkan hasil belajar membuat gambar 3 dimensi melalui media interaktif bagi siswa kelas XI Multimedia SMK Kristen 1 Surakarta semester 3 tahun pelajaran 2017/2018.

1.5. Hipotesis

Dari uraian di atas maka dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut :

1. Melalui penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar membuat gambar 3 dimensi bagi siswa kelas XI Multimedia SMK Kristen 1 Surakarta Tahun 2017/2018.
2. Melalui penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar membuat gambar 3 dimensi bagi siswa kelas XI Multimedia 3 SMK Kristen 1 Surakarta Tahun 2017/2018.
3. Melalui penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar membuat gambar 3 dimensi bagi siswa kelas XI Multimedia 3 SMK Kristen 1 Surakarta Tahun 2017/2018.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Hipotesis dan Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi Pengertian Keaktifan, Pengertian Hasil Belajar Membuat Gambar 3 Dimensi, Multimedia Interaktif, Kerangka Berpikir dan Hipotesis Tindakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisi Tempat dan Waktu Penelitian, Subyek dan Obyek Penelitian, Sumber Data, Teknik dan Alat Pengumpulan Data, Validasi Data, Analisis Data, Indikator Keberhasilan, dan Prosedur Tindakan

BAB IV HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN

Berisi mengenai Hasil Tindakan, Deskripsi Hasil Siklus I, Deskripsi Hasil Siklus II, dan Pembahasan

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir yang berisi Simpulan dan Saran

