

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Lahirnya Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional di tengah kehidupan kita berbangsa dan bernegara didasari bahwa sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan.

Usaha pemerintah untuk merespon tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global serta perkembangan informasi, ilmu pengetahuan, teknologi, seni, desentralisasi, dan hak asasi manusia di antaranya adalah dengan mengintegrasikan mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) sejak tahun 2004 ke dalam kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Tujuannya adalah untuk membekali peserta didik agar mampu beradaptasi dengan dunia kerja, perkembangan dunia, dan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi serta mendukung pembentukan kompetensi program keahlian serta memudahkan peserta didik mendapatkan pekerjaan yang berskala nasional maupun internasional.

Standar Isi Mata Diklat KKPI untuk SMK menyatakan bahwa tujuan mata diklat KKPI adalah agar peserta didik memiliki kemampuan untuk: a) Menggunakan teknologi komputer dalam kehidupan sehari-hari, dan b) Mengaplikasikan komputer sesuai dengan standar kompetensi kerja.

Tujuan di atas akan dapat berhasil jika siswa mengalami pembelajaran yang efektif dan bermakna serta ditunjang oleh sumber daya memadai yang ditandai dengan meningkatnya prestasi belajar siswa. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih cukup banyak siswa yang belum dapat mencapai prestasi memuaskan. Hal tersebut tergambar pada hasil penelitian pendahuluan yang penulis lakukan untuk mengetahui kemampuan dalam mengoperasikan *software* presentasi pada siswa kelas XII Akuntansi 1 SMK Karya Bhakti Pringsewu sebagai berikut:

Tabel 1.1 Kemampuan Siswa Mengoperasikan *Software* Presentasi

Nilai	Jumlah	Persentase (%)
< 71	26	62,9
≥ 71	15	37,1
Jumlah	41	100

Hasil penelitian pendahuluan di atas menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengoperasikan *software* presentasi masih rendah, karena baru 37,1% siswa yang berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan Kompetensi Dasar mengoperasikan *software* presentasi ini, yaitu 71. Padahal kompetensi ini sangat dibutuhkan siswa khususnya siswa-siswi di SMK Karya Bhakti sebagai SMK yang masuk ke dalam kelompok Bisnis dan Manajemen yang lulusannya dipersiapkan untuk langsung masuk ke dalam ketatnya persaingan dunia kerja.

Rendahnya prestasi belajar siswa tersebut, bisa jadi disebabkan oleh faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, seperti rendahnya motivasi belajar, cara belajar yang kurang efektif, minimnya frekuensi dan jumlah waktu belajar, tingkat disiplin diri yang rendah maupun faktor-faktor yang berada di luar diri siswa seperti, kurang tepatnya strategi pembelajaran yang dipilih oleh guru dalam memotivasi siswa dalam belajar, memfasilitasi proses belajar, melayani perbedaan individu, menciptakan pembelajaran yang bermakna, mendorong terjadinya interaksi, serta kurangnya pemanfaatan media-media yang dapat memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan dalam pembelajaran serta meningkatkan gairah belajar siswa untuk menguasai materi pelajaran secara utuh.

Menurut Mulyasa (2006:164), pembelajaran dapat berhasil jika guru memiliki beberapa kesiapan diantaranya menyiapkan proses pembelajaran, memahami dan menguasai standar kompetensi, memahami peserta didik, menggunakan metode yang bervariasi, mampu mengeliminasi bahan-bahan yang kurang penting, mengikuti perkembangan pengetahuannya mutakhir, dapat memotivasi peserta didik, menghubungkan pengalaman yang lalu dengan kompetensi yang akan dikembangkan. Pendapat ini selaras dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang mensyaratkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa, kreativitas, dan kemandirian

sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Mengacu pada uraian tersebut di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui faktor-faktor penyebab masih rendahnya prestasi belajar siswa dan kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran, agar didapatkan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan hasil oservasi (lampiran 18 halaman 273) pada penelitian pendahuluan yang penulis lakukan, didapatkan temuan bahwa guru KKPI kurang baik dalam menetapkan strategi dan metode yang tepat dalam pembelajaran, memberikan perhatian pada siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar, memberikan respon terhadap pertanyaan siswa, dan menggunakan media yang tepat untuk meningkatkan perhatian siswa. Hasil observasi ini juga menunjukkan aktivitas siswa dalam pembelajaran khususnya dalam bertanya, mengerjakan tugas yang diberikan guru dan ketepatan mengumpulkan tugas kurang baik.

Selanjutnya, hasil angket (lampiran 19 halaman 275) yang ditujukan kepada siswa untuk mengetahui kesenjangan-kesenjangan yang terjadi dalam proses pembelajaran KKPI dan di SMK Karya Bhakti Pringsewu dan solusi yang diharapkan dapat memecahkan permasalahan tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa menyatakan kurangnya alokasi waktu, bahan ajar yang tersedia untuk pembelajaran KKPI, dan belum adanya media pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan dapat

mendorong motivasi siswa untuk belajar. Berdasarkan hasil angket, guru mata diklat KKPI SMK Karya Bhakti Pringsewu menyatakan perlunya dikembangkan media yang sesuai dengan kurikulum mata diklat KKPI, mudah dioperasikan, dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar tatap muka. Sedangkan berdasarkan rekapitulasi hasil angket yang ditujukan kepada siswa, responden menyatakan perlunya dikembangkan media pembelajaran yang mudah digunakan, dilengkapi dengan video, musik pengiring, dan dapat dipergunakan untuk belajar secara mandiri di rumah.

Mengacu pada temuan-temuan di atas, diperlukan suatu inovasi dalam bentuk pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif untuk meningkatkan kualitas kinerja dan kualitas hasil pembelajaran mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi dikemukakan Januszewski dan Molenda (2008:55) bahwa “peningkatan kualitas kinerja guru dan peserta didik dalam pembelajaran ditandai dengan dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dan lebih berharga pada peserta didik, memberikan level pemahaman yang lebih dalam, dapat membantu peserta didik menguasai tingkat keterampilan yang lebih tinggi, dapat mengurangi waktu belajar, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran”. Senada dengan pendapat ini, Reigeluth (2009:77) mengemukakan 3 (tiga) kriteria untuk mengevaluasi seberapa baik suatu metode bekerja dalam mencapai hasil pembelajaran, yaitu: efektivitas, efisiensi, dan daya tarik. Selain itu, media hasil penelitian pengembangan diharapkan dapat berfungsi sebagai pelengkap (komplemen) yang mampu melengkapi atau menunjang

materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas agar dapat lebih memantapkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan guru di dalam kelas. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat berfungsi sebagai pengganti (substitusi) yang dapat menggantikan sebagian besar peran guru. Ini dapat menjadi alternatif sebagai sebuah model pembelajaran agar siswa dapat belajar secara mandiri dan secara luwes mengelola kegiatan pembelajarannya sesuai dengan waktu, gaya belajar, dan kecepatan belajar masing-masing.

Pemilihan model Multimedia Interaktif sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas kinerja dan kualitas hasil pembelajaran KKPI ini juga mengacu pada ketersediaan sarana dan prasana yang memungkinkan pemanfaatan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran di SMK Karya Bhakti Pringsewu, dan hasil penelitian Mayer dan McCarthy (1995), dan Walton (1993) dalam Sidhu (2010:24) bahwa pemanfaatan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar 56% lebih besar, konsistensi dalam belajar 50-60% lebih baik dan ketahanan dalam memori 25-50% lebih tinggi. Sedangkan Riyana (2007:6) menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat: 1) memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, 2) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik siswa maupun guru, 3) dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti meningkatkan motivasi dan gairah belajar para siswa untuk menguasai materi pelajaran secara utuh, mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya terutama bahan ajar yang berbasis ICT, memungkinkan siswa untuk

belajar secara mandiri sesuai kemampuan dan minatnya, dan memungkinkan para siswa untuk dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8*, karena aplikasi ini banyak digunakan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif, animasi dan gambar konsisten dan fleksibel, kualitas gambarnya terjaga, waktu *loading*-nya yang cepat dan fitur-fitur lainnya yang dapat membantu pembuatan multimedia lebih cepat dan tepat (Chandra, 2006:1)

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang ada, masalah-masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut:

- 1) Belum tercapainya tujuan pembelajaran KKPI, yaitu membekali peserta didik dengan penguasaan teknologi dan informasi untuk menghadapi tantangan dan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global.
- 2) Prestasi siswa pada mata diklat KKPI di SMK Karya Bhakti Pringsewu. masih rendah.
- 3) Aktivitas belajar siswa pada mata diklat KKPI di SMK Karya Bhakti Pringsewu. masih rendah.
- 4) Terdapat kesenjangan kemampuan guru-guru KKPI dalam mengelola pembelajaran.
- 5) Guru-guru KKPI belum memanfaatkan media secara tepat dan variatif untuk meningkatkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.

- 6) Belum ada alternatif pembelajaran yang memadai yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri karena terbatasnya alokasi waktu yang disediakan untuk pembelajaran KKPI.
- 7) Belum ada alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas kinerja dan kualitas hasil pembelajaran KKPI yang memenuhi kriteria efektivitas, efisiensi dan daya tarik

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang teridentifikasi di atas, permasalahan penelitian ini dibatasi pada:

- 1) Belum ada alternatif pembelajaran memadai yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri karena terbatasnya alokasi waktu untuk pembelajaran KKPI.
- 2) Belum ada alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas kinerja dan kualitas hasil pembelajaran yang memenuhi kriteria efektivitas, efisiensi dan daya tarik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif materi mengoperasikan *software* presentasi mata diklat KKPI di SMK Karya Bhakti Pringsewu?
- 2) Bagaimana efektivitas multimedia interaktif pembelajaran materi mengoperasikan *software* presentasi mata diklat KKPI di SMK Karya Bhakti Pringsewu?

- 3) Bagaimana efisiensi multimedia interaktif pembelajaran materi mengoperasikan *software* presentasi mata diklat KKPI di SMK Karya Bhakti Pringsewu?
- 4) Bagaimana daya tarik multimedia interaktif pembelajaran materi mengoperasikan *software* presentasi mata diklat KKPI di SMK Karya Bhakti Pringsewu?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- 1) Dihasilkannya produk berbentuk multimedia interaktif materi mengoperasikan *software* presentasi mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di SMK Karya Bhakti Pringsewu.
- 2) Dihasilkannya efektivitas multimedia interaktif pada pembelajaran materi mengoperasikan *software* presentasi mata diklat KKPI di SMK Karya Bhakti Pringsewu.
- 3) Dihasilkannya efisiensi multimedia interaktif pada pembelajaran materi mengoperasikan *software* presentasi mata diklat KKPI di SMK Karya Bhakti Pringsewu.
- 4) Diketuinya daya tarik multimedia interaktif pada pembelajaran materi mengoperasikan *software* presentasi mata diklat KKPI di SMK Karya Bhakti Pringsewu.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil Penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memberikan khasanah keilmuan di bidang pembelajaran, khususnya bagi Teknologi Pendidikan dalam kawasan desain dan pemanfaatan.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Lembaga, sebagai sumbangan pemikiran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada mata diklat KKPI.
- b. Bagi guru-guru mata diklat KKPI, hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk mengatasi kesulitan belajar siswa dalam pembelajaran khususnya materi mengoperasikan *software* presentasi.
- c. Bagi peneliti, semoga dapat memberikan pengalaman yang sangat bermanfaat sehingga menjadi pemacu untuk terus berkarya, terutama untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif, baik pada mata diklat KKPI maupun mata diklat lainnya.