

MINI PROPOSAL TUGAS AKHIR

Program Studi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Universitas Sebelas Maret Surakarta

Identitas Mahasiswa

Nama Mahasiswa : Listyo Prasajo
NIM : K3515034
Nomor Handphone / WA : 088981600406
IPK Terakhir : 3.6
Jumlah SKS Kumulatif : 6

Deskripsi Rencana Tugas Akhir

Judul Rencana Tugas Akhir

PENGARUH PEMANFAATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGADAPTASI
COMPUTER BASED INSTRUCTION TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR

Jenis Penelitian Kualitatif Kuantitatif PTK Research and Development
 Lain-Lain (Sebutkan:)

Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka membuat siswa dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan yang ia tempati sehingga membawa pengaruh yang baik dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan juga dapat diartikan suatu bimbingan yang diberikan kepada anak agar mencapai kedewasaannya dan mampu melaksanakan kewajibannya sendiri tanpa bergantung dengan orang lain (Oemar Hamalik, 2001: 79). Sedangkan menurut UU No 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha terencana dengan tujuan untuk mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar yang secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam diri seseorang agar timbul kekuatan spiritual, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang berguna untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dalam cita-cita nasional, pendidikan berperan besar dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan kunci dalam pembangunan suatu negara. Melalui pendidikan, masyarakat dalam suatu Negara dapat dengan mudah mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Perkembangan teknologi yang terjadi di era globalisasi seperti sekarang memberikan dampak serta pengaruh yang besar dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Sebelum adanya perkembangan teknologi seperti sekarang ini, hanyalah guru yang dianggap siswa sebagai sumber belajar. Dengan adanya perkembangan teknologi bukan hanya guru yang dianggap sebagai sumber belajar, siswa dapat belajar dengan siapa pun, kapan pun dan dimanapun dengan memanfaatkan teknologi. Sekolah menengah kejuruan merupakan sekolah yang dirancang untuk menyiapkan peserta didik atau lulusan yang siap memasuki dunia kerja dan mampu mengembangkan potensi diri pada bidangnya dengan sikap profesional, kreatif, dan produktif. SMK memiliki banyak program keahlian, program keahlian yang dilaksanakan di SMK menyesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja yang ada, seperti program keahlian otomotif, bangunan, mekatronika, teknik komputer dan jaringan dasar, tata boga dan lain sebagainya. Lulusan SMK diharapkan mampu untuk bekerja sesuai dengan keahlian yang telah ditukuni. SMK Negeri 1 Sukoharjo menawarkan beberapa kompetensi keahlian, seperti Teknik Komputer dan Jaringan, Akuntansi, Pemasaran, dan Administrasi Perkantoran. SMK Negeri 1 Sukoharjo merupakan salah satu sekolah yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan, salah satu kompetensi keahlian adalah Teknik Komputer dan Jaringan. Salah satu mata pelajaran kompetensi keahlian teknik komputer dan jaringan yaitu komputer dan jaringan dasar. Pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar terdapat beberapa kompetensi dasar salah satunya ialah instalasi jaringan komputer. Dalam kompetensi dasar tersebut terdapat berbagai materi terutama mengenai pemodelan layer OSI dan IP Address yang sering dianggap susah di pahami oleh siswa. Masalah yang terjadi dalam pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Negeri 1 Sukoharjo adalah rendahnya prestasi belajar siswa yang menyebabkan banyak siswa yang mendapatkan nilai kurang dari kriteria kelulusan (KKM). Peserta didik masih kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung karena sibuk dengan kegiatan lain misalnya, bermain game di smartphone dan laptopnya serta berbicara dengan teman sebelahnya mengenai hal yang kurang berguna dalam proses pembelajaran. Peserta didik kurang belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Terlihat dari sebagian besar siswa tidak bisa menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru saat mereview pembelajaran terkait dengan materi yang sudah diajarkan sebelumnya. Siswa kurang tertarik membaca buku catatan yang mereka tulis saat di sekolah untuk mempelajari lagi materi yang sudah dipelajari di sekolah. SMK Negeri 1 Sukoharjo merupakan salah satu sekolah yang sudah menyediakan fasilitas berbasis komputer, dilihat dari sekolah tersebut memiliki laboratorium komputer dan setiap ruang kelas sudah terpasang LCD proyektor. Tetapi saat proses pembelajaran sering menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan spidol, papan tulis dan buku teks

sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan fasilitas berbasis komputer yang sudah disediakan oleh sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal. Selain itu Sebagian besar siswa, terutama siswa yang duduk di bangku bagian belakang lebih sering bermain sendiri dan mengobrol dengan teman sebelahnya daripada memperhatikan apa yang disampaikan oleh gurunya. Sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan siswa menjadi kurang antusias dalam pembelajaran. Oleh sebab itu diperlukan media atau multimedia pembelajaran dan model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Computer Based Instruction atau sering disebut pembelajaran berbasis komputer merupakan penggunaan komputer dalam kegiatan belajar mengajar (Brophy, 1999). CBI memungkinkan siswa untuk belajar dengan mengevaluasi diri dan merefleksikan proses belajar mereka. CBI memotivasi siswa untuk belajar lebih baik dengan memberi mereka umpan balik langsung dan penguatan dan dengan menciptakan suasana permainan yang menyenangkan dan menarik. Studi di lapangan mengungkapkan bahwa prestasi siswa meningkat ketika teknik CBI diberikan sebagai suplemen untuk pendidikan kelas. Alasannya adalah bahwa Computer Based Instruction memungkinkan siswa untuk maju dengan langkah mereka sendiri dan memberi mereka cara pembelajaran alternatif yang sesuai dengan individualisasi proses belajar (Senemo?lu, 2003). LKS dan buku masih sering digunakan sebagai media pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Pemanfaatan LKS dan buku masih kurang efisien karena minat baca peserta didik sekarang sangat rendah. Selain itu buku yang disediakan sangat terbatas. Siswa hanya diperbolehkan meminjam buku pada saat pembelajaran di perpustakaan dan siswa tidak diperkenankan membawa pulang buku teks tersebut. Hal ini dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Media pembelajaran interaktif adalah media yang penggabungan dua unsur atau lebih media yang saling berkaitan atau terintegrasi yang berupa

teks, gambar, animasi maupun video untuk menyampaikan suatu informasi. Dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif, materi atau informasi yang disampaikan guru akan mudah dipahami oleh siswa, dan siswa dapat lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Dananjaya U, 2010). Menurut Bonwell dan Eison (1991) pembelajaran aktif atau yang disebut active learning merupakan suatu aktivitas instruksional dalam pengelolaan sistem pembelajaran yang melibatkan siswa melalui cara-cara belajar yang aktif menuju belajar yang mandiri. Kemampuan belajar mandiri merupakan tujuan akhir dari belajar aktif (active learning). Untuk dapat mencapai hal tersebut kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar bermakna bagi siswa atau anak didik. Melalui model pembelajaran aktif, siswa diharapkan akan mampu mengenal dan mengembangkan kapasitas belajar dan potensi yang mereka miliki. Di samping itu, siswa secara penuh dan sadar dapat menggunakan potensi sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitarnya, lebih terlatih untuk berprakarsa, berpikir secara sistematis, kritis dan tanggap, sehingga dapat menyelesaikan masalah sehari-hari melalui penelusuran informasi yang bermakna baginya. Belajar aktif menuntut guru bekerja secara profesional, mengajar secara sistematis, dan berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam mengatasi masalah yang sudah diuraikan di atas, pemanfaatan multimedia interaktif dengan mengadaptasi Computer Based Instruction dapat menjadi solusi untuk memecahkan masalah di atas. Fasilitas berbasis komputer seperti PC yang disediakan sekolah juga dapat dimanfaatkan untuk menjalankan media yang sudah disiapkan. Peserta didik mampu menggunakan smartphone yang mereka bawa untuk menjalankan media tersebut sehingga lebih bermanfaat. Dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif CBI diharapkan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik ke siswa dan siswa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa ada rasa bosan. Selain itu dengan penggunaan model pembelajaran aktif (active learning) diharapkan dapat meningkatkan kemauan siswa untuk memperoleh informasi atau materi yang sedang dipelajari serta dapat memunculkan kemauan siswa untuk belajar secara mandiri materi dalam pembelajaran melalui multimedia interaktif yang ada. Apabila hal tersebut bisa terpenuhi

maka akan meningkatkan prestasi belajar siswa. Berdasarkan uraian diatas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “pengaruh multimedia pembelajaran interaktif dengan mengadaptasi Computer Based Instruction (CBI) pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Negeri 1 Sukoharjo”.

Rumusan Masalah

1. Adakah perbedaan prestasi belajar siswa antara siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dibanding dengan tanpa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar?
2. Bagaimanakah tingkat prestasi belajar siswa antara siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dibanding dengan tanpa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar?

Tujuan Penelitian

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dibanding tanpa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.
2. Mengetahui tingkat hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dibanding tanpa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.