

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sangat berpengaruh untuk meningkatkan kemajuan suatu negara, melalui pendidikan harkat dan martabat bangsa dapat ditingkatkan, sehingga tujuan untuk memajukan negara kearah yang lebih baik dapat terwujud. Peningkatan mutu pendidikan telah banyak dilakukan oleh setiap negara yang menjadikan pendidikan sebagai jalan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa seperti yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan, sehingga penggunaan sumber daya manusia dibidang pendidikan merupakan modal utama dalam pembangunan bangsa. Dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Belajar merupakan aktivitas manusia paling penting dan tidak dapat dipisahkan dari manusia, bahkan sejak mereka lahir sampai akhir hayat. Pernyataan tersebut menjadi ungkapan bahwa manusia tidak dapat terlepas dari proses belajar itu sendiri sampai kapanpun dan dimanapun manusia itu berada dan juga menjadi

kebutuhan yang terus meningkat sesuai perkembangan IPTEK telah melaju dengan pesatnya karena selalu berkitan dengan perkembangan teknologi yang memberikan wahana yang memungkinkan perkembangan tersebut.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai institusi pendidikan nasional memiliki peranan yang sangat penting dalam mencerdaskan dan meningkatkan SDM yang memiliki kompetensi dalam bidang keteknikan. SMK sebagai salah satu sekolah kejuruan dituntut untuk terus berusaha dan semakin ditantang untuk meningkat hasil lulusan yang benar-benar mempunyai skill atau kemampuan dalam bidangnya masing-masing, sehingga lulusan SMK mampu bersaing dalam era globalisasi sekarang ini.

Dalam kurikulum SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) terdapat tujuan utama untuk mencapai pembelajaran yaitu menciptakan siswa yang mengerti dan memahami pembelajaran sebagai alat informasi yang baik. Pencapaian keberhasilan tujuan pengajaran merupakan target baru bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar. Untuk itu pula guru berusaha menggunakan media dan teknik yang di anggap efektif. Ketika guru memberikan penyajian bahan-nahan pelajaran, guru selalu berharap bahwa siswa dapat menguasai bahan pelajaran yang baik, namun kenyataan, hal ini sering tidak terwujud. keadaan ini disebabkan oleh salah satu diantaranya adalah kurangnya penguatan tentang dalam penyampaian materi ajar yang diberikan oleh guru.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar dan mutu pendidikan. Dalam pembelajaran harus dilakukan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang baik, kekeliruan pemilihan

media pengajaran dapat menyebabkan tidak tercapainya tujuan pengajaran. *Macromedia Flash Professional 8* adalah *software* yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran, media ini merupakan *software* yang digunakan untuk membuat rancang bangun animasi, tetapi difungsikan sebagai media penyampaian *project* yang dibuat di *Windows Live Movie Maker*.

Salah satu media pembelajaran yang dipandang penulis dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah *Macromedia Flash Professional 8*. Alasan penulis menjadikan *Macromedia Flash Professional 8* sebagai media yang dapat meningkatkan hasil belajar yaitu ketidak relevan media yang digunakan sebelumnya dengan kondisi yang sekarang yaitu dengan media gambar dalam proses pembuatan animasi bidang datar, dimana pada saat proses pembuatan dan menampilkan hasil pembelajaran Menguasai Dasar Animasi *Stop-Motion* (Bidang Datar) dengan *software Windows Media Player*.

Ditinjau dari observasi awal di SMK Negeri 10 Medan, yaitu dengan mendengar pendapat guru bahwasanya hasil belajar pada kompetensi Menguasai Dasar Animasi *Stop-Motion* (Bidang Datar) siswa kelas XI Jurusan Multimedia dianggap rendah. Kriteria ketuntasan minimal adalah 73 dengan nilai rata-rata < 73. Media yang dipergunakan selama ini di SMK Negeri 10 tersebut banyak menggunakan media *PowerPoint*, *software movie maker* atau media penampil lainnya.

Kesenjangan yang terjadi di lapangan membuat adanya kerugian dalam bentuk hasil belajar siswa, penggunaan media *Macromedia Flash Professional 8* ini akan membantu siswa dalam bereaksi lebih aktif dalam proses belajar

mengajar dan mempresentasikan hasil kerja mereka, dan ini menjadi nilai plus dalam hasil belajar mereka.

Berdasarkan situasi diatas maka perlu penggunaan media dalam bentuk atau *software* yang berbeda, agar lebih fresh dan tidak membosankan dalam proses belajar mengajar dan pengajaran yang tepat agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media yang digunakan adalah *Macromedia Flash Professional 8* sebagai media dalam proses pembelajaran pada kompetensi Menguasai Dasar Animasi *Stop-Motion* (Bidang Datar) siswa kelas XI Jurusan Multimedia yang dibuat dengan *software Windows Live Movie Maker*.

Atas dasar dari uraian diatas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash Professional 8* Terhadap Hasil Belajar Menguasai Dasar Animasi *Stop-Motion* (Bidang Datar) Siswa Kelas XI Jurusan Multimedia SMK Negeri 10 Medan Tahun Ajaran 2013/2014”

## **B. Identifikasi Masalah**

Mengacu pada latar belakang masalah diatas maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi khususnya dalam pembelajaran Menguasai Dasar Animasi *Stop-Motion* (Bidang Datar) di SMK Negeri 10 Medan adalah hasil belajar rendah dapat ditingkatkan dengan menggunakan media *Macromedia Flash Professional 8*. Bagaimana hasil belajar siswa kelas XI Jurusan Multimedia SMK Negeri 10 Medan menggunakan media gambar. Bagaimana hasil belajar Menguasai Dasar Animasi *Stop-Motion* (Bidang Datar) siswa kelas XI yang di ajar dengan menggunakan media *Macromedia Flash Professional 8*. Media pembelajaran yang berbeda akan member pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar

Menguasai Dasar Animasi *Stop-Motion* (Bidang Datar). Media pembelajaran *Macromedia Flash Professional 8* dapat meningkatkan hasil belajar Menguasai Dasar Animasi *Stop-Motion* (Bidang Datar). Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan media pembelajaran *Macromedia Flash Professional 8* dengan yang menggunakan media gambar dalam pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

Dalam mengidentifikasi masalah perlu adanya pembatasan masalah, mengingat luasnya media pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, dan standart kompetensi Menguasai Dasar Animasi *Stop-Motion* (Bidang Datar) yang terdiri dari beberapa kompetensi dasar, serta agar penelitian ini terlaksana maksimal, efektif, terarah dan bermanfaat. Oleh karena itu penelitian ini dibatasi pada “Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar pada ranah kognitif”.

### **D. Perumusan Masalah**

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

1. Bagaimanakah hasil belajar Menguasai Dasar Animasi *Stop-Motion* (Bidang Datar) siswa SMK Negeri 10 Medan yang diajar menggunakan media *Macromedia Flash Professional 8* ?
2. Bagaimanakah hasil belajar Menguasai Dasar Animasi *Stop-Motion* (Bidang Datar) siswa SMK Negeri 10 Medan yang diajar menggunakan media gambar ?

3. Apakah hasil belajar Menguasai Dasar Animasi *Stop-Motion* (Bidang Datar) siswa SMK Negeri 10 Medan yang diajar menggunakan media *Macromedia Flash Professional 8* lebih tinggi dari pada yang diajar menggunakan media gambar ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan latar belakang dan perumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar Menguasai Dasar Animasi *Stop-Motion* (Bidang Datar) siswa SMK Negeri 10 Medan yang diajar menggunakan media *Macromedia Flash Professional 8*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar Menguasai Dasar Animasi *Stop-Motion* (Bidang Datar) siswa SMK Negeri 10 Medan yang diajar menggunakan media gambar.
3. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Macromedia Flash Professional 8* lebih tinggi dari pada media pembelajaran dengan media gambar terhadap hasil belajar Menguasai Dasar Animasi *Stop-Motion* (Bidang Datar) siswa SMK Negeri 10 Medan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dan bandingan untuk penelitian yang relevan.

