

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan pada semua aspek kehidupan manusia, yang membawa kita ke dalam era globalisasi yang semakin ketat. Agar mampu berperan dalam persaingan global, maka sebagai bangsa kita perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Oleh karena itu, peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan kenyataan yang harus dilakukan secara terencana, efektif dan efisien dalam proses pembangunan, kalau bangsa ini kalah bersaing dalam menjalani era globalisasi sekarang ini.

Berdasarkan tujuan pembangunan nasional yang ditetapkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Maka pemerintah terus berupaya membangun pendidikan yang lebih berkualitas, antara lain melalui pengembangan dan perbaikan kurikulum dengan sistem evaluasi, perbaikan sarana pendidikan, pengembangan dan pengadaan materi ajar, serta bagi guru dan tenaga kependidikan lainnya.

Menanggapi tentang hal di atas, dalam tulisannya Sumintar (2011 : 5) memaparkan bahwa pemerintah dalam hal ini departemen pendidikan pada awal tahun 2010 mencoba berbagai macam cara. Salah satu usaha dengan motto “*SMK BISA*” pada pendidikan SMK, selain melekatkan motto ini pada

SMK, pemerintah juga melakukan antara lain: (1) Mengalokasikan dan APBN tahun 2009 untuk dana bantuan, yang terdiri atas pembangunan Ruang Kelas Baru (RKB) SMK, pembangunan *workshop*, laboratorium, perpustakaan, dan pengadaan peralatan SMK. (2) Pembukaan SMK baru. (3) Melakukan program sertifikasi guru-guru SMK, yang sejalan dengan perbaikan kesejahteraan guru. (4) Menghidupkan kompetisi-kompetisi SMK.

Dari hasil wawancara dengan guru yang menangani bidang mata pelajaran pemeliharaan/service sistem rem yaitu Bapak Jaya proses pembelajaran yang dirancangnya, belum mampu mendapatkan hasil belajar siswa seperti yang diharapkannya, hal tersebut diketahui dari presentase nilai siswa yang tergolong rendah pada mata pelajaran pemeliharaan/service sistem rem, yaitu sebesar 30,21 %, kemudian kreatifitas mereka pun tidak muncul dalam pembelajaran di kelas.

Untuk mengetahui keadaan sebenarnya tentang rendahnya hasil belajar siswa, maka dilakukan observasi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) I Awal Karya Pembangunan (AKP) Galang keahlian memahami *engine* khususnya pada mata pelajaran *service Sistem Rem* Berdasarkan hasil tinjauan terhadap siswa SMK I AKP Galang, dapat diambil kesimpulan bahwa yang menjadi masalah utama penyebab rendahnya nilai mata pelajaran *service Sistem Rem* di SMK I AKP Galang, adalah karena rendahnya minat siswa untuk mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh. Artinya adalah bahwa siswa cepat bosan dalam pembelajaran dan dalam penyampaian materi, guru kurang menarik menjelaskannya.

Banyak cara yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah di atas. Salah satunya dengan cara melakukan pembelajaran dengan menggunakan media.

Pembelajaran dengan menggunakan media adalah pembelajaran dengan menggunakan alat-alat perantara sebagai sumber maupun sebagai alat bantu belajar. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun kejadian yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan, sedangkan media adalah sebagai alat belajar, jadi media secara keseluruhan adalah merupakan alat bantu.

Berdasarkan kenyataan di atas, maka perlu dilakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran agar nilai siswa meningkat. Masalah-masalah dalam proses pembelajaran seperti kebosanan dan kurangnya semangat siswa, gangguan dalam kelas, penjelasan yang kurang dimengerti serta perhatian siswa yang kurang karena mengantuk atau gangguan dari teman-teman yang jahil perlu segera diatasi. Salah satu solusi pemecahannya adalah dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan dapat menarik siswa untuk semangat belajar.

Media banyak macamnya salah satunya adalah media animasi, yang merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pendidikan. Media ini dapat meningkatkan semangat belajar, rasa bosan, mengantuk dapat dihindari, kreatifitas dan perhatian siswa, demikian juga bagi siswa yang mengantuk, akan membuat mereka tertarik untuk memperhatikan pelajaran. Penggunaan animasi ini dapat menanamkan konsep, dan pemaknaan yang sama dalam otak siswa dibandingkan dengan media lain seperti gambar, karena media animasi merupakan media yang menarik untuk dilihat sehingga siswa mau memperhatikannya dengan fokus.

Pembelajaran dengan menggunakan media komputer diharapkan dapat meningkatkan minat dan menumbuhkan kembangkan kreatifitas siswa, meningkatkan penggunaan konsep, kemampuan berfikir kreatif dan kemampuan proses belajar siswa. Selain itu, keberhasilan pembelajaran yang dikembangkan dapat diharapkan menjadi percontohan dari pembelajaran sejenis, untuk topik bahan kajian lain dalam bidang studi dengan beberapa penyesuaian yang dibutuhkan.

Fungsi media pembelajaran untuk memudahkan para pengajar untuk menyampaikan secara tepat dan efisien kepada siswa. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Pembelajaran dengan menggunakan media komputer, peserta didik tidak hanya diajarkan berdasarkan teori dasar saja, akan tetapi peserta didik dapat melihat langsung demonstrasi sifat-sifat komponen-komponen *engine* yang akan dipelajari, sehingga daya ingat siswa akan karakteristik komponen-komponen itu semakin kuat, dan juga membuat siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Dalam proses pemanfaatan media komputer sebagai media pembelajaran, biasanya adalah proses yang menjadi hambatan bagi peserta pendidik pembuatan media. Namun, pada jaman maju sekarang, hal tersebut bukan lagi hambatan. Pemerintah dalam hal ini Departemen Pendidikan Nasional membuat suatu wadah online berupa pustekkom, yang banyak menyediakan contoh media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan.

Oleh karena itu, diharapkan peran serta lembaga pendidikan tenaga keguruan dalam menyiapkan tenaga-tenaga pendidik terutama guru yang akan memberikan pengajaran di kelas, dalam arti pengajar harus mampu memilih dan

menetapkan strategi pembelajaran yang mamapu memilih dan menetapkan strategi pembelajaran yang diprediksi akan lebih efektif untuk memudahkan siswa dalam belajar di kelas maupun belajar mandiri atau menentukan cara terbaik untuk menyampaikan berbagai konsep yang diajarkan dalam mata pelajaran tertentu, sehingga semua siswa dapat menggunakan dan mengingat lebih lama konsep-konsep tersebut sebagai suatu kompetensi yang berguna.

Dick dan Carey (1998) dalam Rusman (2011 : 132) menyebutkan “strategi pembelajaran itu merupakan suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang dipergunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa. Strategi menurut Kemp (1995) dalam Rusman (2001 : 132) adalah “suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien”. Maksudnya agar strategi pembelajaran efektif untuk memudahkan siswa belajar, strategi itu harus sesuai dengan kondisi pembelajaran, seperti sifat dan tipe siswa serta isi mata pelajaran yang akan dipelajari.

Pustekkom adalah wadah pembelajaran online yang membantu para pendidik maupun anak didik dalam membuat ataupun menyediakan media pembelajaran misalnya video gambar cara kerja mesin,. Pustekkom merupakan salah satu pusat yang berada langsung di bawah Sekretariat Jenderal Departemen Pendidikan Nasional sesuai dengan Permendiknas No. 23 Tahun 2005 tentang Organisasi dan Tata Kerja Pusat-Pusat di lingkungan Departemen Pendidikan Nasional, dari Pustekkom ini dapat kita peroleh berbagai fasilitas pendidikan berupa buku elektronik,berbagai macam media pembelajaran, animasi pembelajaran dan sebagainya.

Menurut Utama (2007), animasi menjadi pilihan untuk menunjang proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dan juga memperkuat motivasi serta untuk menanamkan pemahaman pada siswa tentang materi yang diajarkan. Animasi pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan memiliki keunggulan dibandingkan media lainnya seperti gambar statis atau teks. Animasi untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi, biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh yang akan sekiranya menarik perhatian siswa. Keunggulan animasi dalam hal gambar yang bergerak adalah kemampuan untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam setiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian.

Dari berbagai jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan di wahana online Pustekkom, penulis tertarik untuk menggunakan produk media multimedia interaktif yang disediakan Pustekkom tersebut. Adapun jenis media yang disediakan dalam multimedia interaktif tersebut adalah *animasi flash*. Ide ini dikuatkan oleh hasil observasi penulis bahwa media *animasi flash* belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran di SMK I AKP Galang, sedangkan fasilitas pendukung mereka ada di sekolah dan belum digunakan secara optimal. Media animasi ini harus dikonfigurasi dengan media komputer, sehingga tercipta suatu media pembelajaran yang siap pakai. *Animasi flash* adalah suatu proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis berdasarkan frame ke frame untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan, dengan menggunakan program adobe flash CS3 dengan action script 2.0. sehubungan dengan hal yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Pada Pelajaran Pemeliharaan/service sistem rem Siswa Kelas III Di SMK I AKP Galang T.A 2013/2014”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang berkenaan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Apakah Media Pembelajaran Menggunakan animasi macromedia flash berpengaruh terhadap hasil belajar Pemeliharaan/service sistem rem?
2. Media Pembelajaran yang bagaimana yang besar pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar Sistem Rem?
3. Apakah Media Pembelajaran perlu disesuaikan dengan masing – masing mata pelajaran?
4. Apakah untuk mengajarkan berbagai mata pelajaran harus menggunakan Media Pembelajaran yang berbeda?
5. Apakah media Pembelajaran Menggunakan Animasi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Sistem rem?
6. Apakah Media Pembelajaran Menggunakan Animasisesuai digunakan untuk pembelajaran Pemeliharaan/service sistem rem?
7. Apakah faktor Internal yang berasal dari dalam diri siswa mempengaruhi hasil belajar Pemeliharaan/service sistem rem?
8. Faktor-faktor apakah yang mempengaruhi rendanya hasil belajar pemeliharaan/service sistem rem di kelas III SMK I AKP Galang?

9. Apakah Penjelasan guru kurang menarik dalam penyampaian proses pembelajaran mata pelajaran pemeliharaan/service sistem rem di kelas III SMK I AKP Galang.?

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus pada masalah dan tujuan penelitian, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengaruh menggunakan media ajar animasi macromedia flash pada mata pelajaran pemeliharaan/service sistem rem di kelas III SMK I AKP Galang, Dengan asumsi penelitian sebagai berikut:

1. Media yang digunakan pada penelitian ini adalah media animasi macromedia flash pemeliharaan/service sistem rem.
2. Pengaruh dari penggunaan media pembelajaran animasi macromedia flash service Sistem Rem dapat dilihat dari perbandingan hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran animasi macromedia flash dan siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Adakah Pengaruh Pembelajaran dengan menggunakan media animasi macromedia flash terhadap hasil belajar pemeliharaan/service sistem rem di kelas III SMK I AKP Galang T.A 2013/2014?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi macromedia flash terhadap hasil belajar pemeliharaan/service sistem rem di kelas III SMK I AKP Galang.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai bahan masukan bagi guru yang mengajar Pemeliharaan/service sistem rem untuk menetapkan media pembelajaran yang lebih sesuai.
2. Sebagai bahan masukan bagi subjek belajar tentang faktor internal yang bagaimana berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Pemeliharaan/service sistem rem
3. Sebagai bahan masukan bagi peneliti lebih lanjut khususnya penelitian yang berhubungan dengan upaya peningkatan hasil belajar Pemeliharaan/service sistem rem.