

BAB. I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peran utama dalam proses pengembangan sumber daya manusia. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang tidak dapat dipisahkan dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia itu sendiri. Pendidikan yang merupakan kunci utama keberhasilan suatu bangsa dalam bersaing di tingkat global. Arti penting dari pendidikan adalah suatu proses pemindahan informasi dan nilai-nilai yang ada. Selama proses ini terjadi, maka akan terjadi perubahan dalam penalaran dan pengambilan sikap menuju hal yang lebih baik.

Tujuan pendidikan nasional yang termuat dalam UU No. 20 tahun 2003 adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Kurikulum 2013 menjabarkan tujuan khusus SMK antara lain: (1). Menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi yang sesuai dengan tuntutan dunia usaha maupun dunia industri baik nasional maupun global. (2). Menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan vokasi pada program keahlian teknik yang memenuhi kompetensi dan sertifikasi yang dipersyaratkan oleh dunia kerja serta asosiasi-asosiasi profesi bidang teknik yang relevan dan mampu bersaing di

pasar global. (3). Menghasilkan berbagai produk penelitian dan program inovatif dalam disiplin ilmu PTK (Pendidikan Teknologi Kejuruan) dan disiplin ilmu teknik yang berguna bagi peningkatan mutu sumber daya manusia dalam pembangunan nasional. (4). Menjadi pusat informasi dan diseminasi bidang pendidikan teknologi dan kejuruan serta bidang teknik. (5). Menghasilkan pendidik/pelatih di bidang teknologi kejuruan yang memiliki jiwa kewirausahaan (entrepreneurship).

Revolusi Industri 4.0 yang sering disebut dengan system otomatisasi industri dimana terdapat pertukaran data terkini dalam teknologi pabrik. Istilah ini mencakup system siber fisik, internet untuk segala aktifitas atau internet of things (IoT), komputasi kognitif dan aktifitas lain berbasis jaringan. Revolusi industri 4.0 sering pula disebut revolusi industri generasi keempat yang ditandai dengan kemunculan super komputer, robot pintar, kendaraan tanpa awak, editing genetika dan perkembangan neuroteknologi yang memungkinkan manusia dapat mengoptimalkan fungsi otak.

Untuk menghadapi tantangan revolusi industri 4.0, lulusan SMK sebagai generasi muda yang sering disebut sebagai generasi milenial dituntut mengembangkan kompetensi pribadi. Generasi milenial umumnya ditandai dengan peningkatan penggunaan dan keakraban dengan komunikasi, media dan teknologi digital. Era industri 4.0 akan terus menghadirkan banyak perubahan yang tidak dapat kita bendung. Oleh karena itu, generasi milenial yang harus berubah mengikuti

perubahan/perkembangan zaman sebab yang tidak bisa mengikuti perkembangan zaman akan tertinggal/tergilas oleh zaman.

Untuk memenuhi tuntutan tersebut maka setiap guru sebaiknya memilih strategi pembelajaran yang tepat dan menggunakan media serta sumber belajar yang memudahkan siswa untuk belajar. Pembelajaran diarahkan kepada pemberdayaan peserta didik untuk memenuhi tuntutan yang semakin kompleks. Pembelajaran merupakan suatu proses yang membutuhkan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam sebuah interaksi edukatif. Menurut Faturrohman (2017:42) Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena ada usaha.

Sebagai seseorang guru, kita harus memiliki kualitas pembelajaran yang baik agar menjadi tenaga guru profesional. Proses pembelajaran yang maksimal dapat dilihat dari proses keaktifan pembelajaran serta hasil belajar siswa sehingga apa yang menjadi tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran dan tujuan pendidikan di Indonesia dapat terlaksana secara maksimal. Hasil belajar yang dapat dikuasai oleh siswa menurut Bloom mencakup tiga aspek yaitu aspek Kognitif, aspek Afektif dan aspek Psikomotorik.

Fasilitas dan sumber belajar sudah sewajarnya dikembangkan oleh sekolah sesuai dengan apa yang digariskan dalam Standar Nasional

Pendidikan, mulai dari pengadaan, pemeliharaan dan perbaikan. Hal ini didasari oleh kenyataan bahwa sekolahlah yang paling mengetahui kebutuhan fasilitas dan sumber belajar, baik kecukupan, kesesuaian, maupun kemutakhirannya, terutama sumber-sumber belajar yang dirancang (by design) oleh guru untuk kepentingan pembelajaran.

Guru memiliki posisi strategis terhadap keberhasilan belajar siswa. Dalam pembelajaran tidak jarang masih ditemui guru mendominasi pembelajaran dengan menerapkan metode mengajar lama, bahkan dilakukan dari tahun ke tahun tanpa adanya inovasi. Metode mengajar yang lama cenderung diterapkan dengan metode ceramah dengan media pembelajaran yang monoton sehingga dapat menghambat interaktivitas, daya serap, dan minat siswa terhadap materi pelajaran. Sistem belajar yang lama di sekolah diyakini sebagai sistem yang sudah tidak efektif lagi. Dalam hal ini kreativitas guru Pemrograman Dasar dalam mengelola pembelajaran mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran Pemrograman Dasar, guru harus membuat persiapan dengan penuh pertimbangan sebab keberhasilan pelaksanaan sebuah pembelajaran paling utama terletak pada guru. Selain berguna sebagai alat kontrol, maka persiapan mengajar juga berguna sebagai pegangan bagi guru sendiri. Salah satu persiapan yang harus disiapkan secara matang oleh guru adalah media pembelajaran. Media

pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai sarana untuk memudahkan pembelajaran.

Komponen media dalam proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem. Oleh sebab itu media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Salah satu unsur penting dalam komponen dan perencanaan pembelajaran adalah menentukan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan supaya pemahaman tentang materi serta konsep dapat dipahami secara jelas oleh peserta didik.

Ketepatan memilih media pembelajaran akan sangat memengaruhi pemahaman peserta didik terhadap kompetensi dasar yang sedang dipelajari oleh peserta didik. Menurut Ampera (2016) Apabila media pembelajaran dipilih dengan baik dan benar, maka dapat mengatasi kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini akan meningkatkan kualitas pembelajaran terutama prestasi belajar Pemrograman Dasar. Media merupakan sarana pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi berlangsungnya aktivitas belajar. Media dapat diartikan sebagai perantara yang menghubungkan antara guru dengan peserta didik. Media digunakan untuk membantu dan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

SMK Negeri 1 Kabanjahe memiliki 4 (Empat) jurusan antara lain Akuntansi, Administrasi Perkantoran, Pemasaran dan Multimedia. Jurusan Multimedia memiliki kurikulum yang mengarah pada pengembangan sistem terintegrasi perangkat lunak dan perangkat keras. Mata Pelajaran Pemrograman Dasar merupakan salah satu mata pelajaran di jurusan Multimedia yang termasuk kedalam dasar Program Keahlian (C2). Pemrograman Dasar adalah pemrograman yang memberikan dasar-dasar logika dimana sintak-sintak yang diberikan bersifat universal dan lebih mengedepankan pembentukan pola pikir siswa tentang bagaimana membuat sebuah program yang efektif dan efisien.

Berdasarkan pengamatan penulis dilapangan, penulis menemukan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran pemrograman dasar ini sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar. Rendahnya pemahaman ini terlihat dari indikator hasil belajar yang berupa nilai ujian.

Merujuk dari permasalahan di atas, penulis yang sekaligus pengampu Mata Pelajaran Pemrograman Dasar bermaksud mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan Aplikasi Adobe Animate CC. Dengan adanya media ini, diharapkan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran dan motivasi belajar siswa akan meningkat, sehingga berdampak positif pada hasil belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Revolusi industri 4.0 yang selalu menghadirkan perubahan yang tidak dapat dibendung.
2. Generasi milenial yang ditandai dengan peningkatan penggunaan dan keakraban dengan komunikasi, media dan teknologi digital.
3. Media pembelajaran konvensional menjadi sangat membosankan bagi siswa SMK di abad 21 ini, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Pengembangan media pembelajaran Pemrograman Dasar berbasis media interaktif masih sangat terbatas untuk siswa SMK, jika dibandingkan dengan tingkat kesulitan dan manfaat yang besar pada mata pelajaran tersebut.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi adobe Amimate CC pada mata pelajaran pemrograman dasar di SMK Negeri 1 Kabanjahe.
2. Pengembangan media dibatasi pada kompetensi dasar 3.4 Menerapkan penggunaan tipe data, variabel, konstanta, operator, dan ekspresi dan 4.4. Membuat kode program dengan tipe data, variabel, konstanta, operator dan ekspresi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah media pembelajaran interaktif dengan Adobe Animate CC layak digunakan pada mata pelajaran Pemrograman Dasar di Jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Kabanjahe?
2. Apakah media pembelajaran interaktif dengan Adobe Animate CC efektif digunakan pada mata pelajaran Pemrograman Dasar di Jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Kabanjahe?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran Interaktif dengan aplikasi Adobe Animate CC pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di Jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Kabanjahe
2. Mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran Interaktif dengan aplikasi Adobe Animate CC pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di Jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Kabanjahe.
3. Mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran Interaktif dengan aplikasi Adobe Animate CC pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di Jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Kabanjahe.

THE
Character Building
UNIVERSITY

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tersebut adalah :

1. Manfaat teoritis
 - a. Menambah perbendaharaan kajian materi tentang penerapan media pembelajaran terhadap suatu mata pelajaran.
 - b. Memperkaya media pembelajaran dalam mata pelajaran Pemrograman Dasar
2. Manfaat praktis
 - a. Dapat digunakan pada SMK relevan.
 - b. Dapat digunakan oleh para guru yang relevan.
 - c. Sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa untuk belajar secara mandiri.
 - d. Meningkatkan prestasi sekolah.
 - e. Memberikan bekal pengetahuan dan pengalaman kepada penulis.