

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada saat ini dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia, yang membawa kita ke dalam era persaingan global yang semakin ketat. Untuk mampu berperan dalam persaingan global. Maka sebagai bangsa, kita perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Karena peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan kenyataan yang harus dilakukan secara terencana, terarah, efektif dan efisien dalam proses pembangunan.

Berbicara mengenai kualitas sumber daya manusia, pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang terintegrasi dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia itu sendiri. Berdasarkan tujuan pembangunan nasional yang ditetapkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk 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 bertanggung jawab. Maka pemerintah terus berupaya membangun pendidikan yang lebih berkualitas antara lain melalui pengembangan dan perbaikan kurikulum dan sistem evaluasi, perbaikan sarana pendidikan, pengembangan dan pengadaan materi ajar, serta bagi guru dan tenaga kependidikan lainnya.

Pendidikan merupakan suatu proses untuk mempengaruhi siswa agar memiliki akhlak yang mulia, karena inti dari pendidikan sendiri adalah belajar dan pembelajaran. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu sehingga memiliki ilmu, sikap dan keterampilan.

Dalam proses belajar mengajar, perlu pembelajaran yang menyenangkan atau tidak membosankan agar mampu membangkitkan semangat belajar siswa sehingga kemauan belajar siswa akan timbul dengan sendirinya. Salah satu cara untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran, cara guru harus inovatif dan kreatif dalam memanfaatkan perangkat sekolah dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik, misalnya saja dengan menggunakan media animasi sebagai alat penunjang dalam membantu kegiatan pembelajarannya.

Media animasi merupakan suatu perantara pembelajaran yang menampilkan gambar-gambar yang bergerak dan bersuara atau kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan yang kompleks dengan bantuan komputer sehingga materi pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Ketertarikan terhadap suatu hal akan mendorong seseorang untuk memahami dan ingin mendalami sesuatu hal tersebut. Hal inilah yang akan menimbulkan adanya keinginan atau dorongan siswa untuk mengeluarkan potensinya untuk mencapai prestasi dalam pembelajaran.

Keinginan siswa dalam belajar akan menumbuhkan keefektifan dalam suatu pembelajaran sehingga kompetensi yang telah dirancang oleh guru dapat tersalurkan dan diterima oleh siswa, sehingga keinginan belajar siswa dapat meningkat dan

memperoleh hasil belajar yang baik. Hasil belajar merupakan suatu tindakan maupun kegiatan untuk melihat sejauh mana pembelajaran telah dicapai oleh siswa setelah proses belajar mengajar selesai. Hasil belajar siswa dapat dilihat setelah siswa menemukan pengalaman belajarnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 1 Stabat, jurusan Tata Busana pada mata pelajaran pengetahuan tekstil, diketahui bahwa pada dasarnya nilai yang diperoleh siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Namun nilai-nilai tersebut tidak terlalu tinggi hanya sebatas mencapai nilai KKM saja. Selain itu, siswa juga terlihat masih bingung terhadap pelajaran yang diterimanya dan kurangnya semangat siswa dalam mengikuti pelajaran, bahkan ada yang mengantuk saat mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan. Fakta lain yang ditemukan peneliti yaitu kurang pedulinya siswa dengan apa yang diajarkan oleh guru dengan sikap siswa yang tidak merespon pertanyaan yang diberikan oleh guru. Hal ini kemungkinan disebabkan karena kurang menariknya pembelajaran yang dilakukan oleh guru, mengingat proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih berupa media gambar sederhana atau konvensional karena guru masih kurang memanfaatkan media yang ada. Kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran tentu akan berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Untuk itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Tekstil Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Stabat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurang maksimalnya hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Stabat.
2. Kurang maksimalnya minat belajar siswa SMK Negeri 1 Stabat.
3. Interaksi antara guru dan murid masih kurang maksimal di SMK Negeri 1 Stabat.
4. Kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru di SMK Negeri 1 Stabat.
5. Desain media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran pengetahuan tekstil siswa masih rendah di SMK Negeri 1 Stabat.
6. Media gambar dalam pembelajaran yang telah diterapkan pada pembelajaran pengetahuan tekstil masih sederhana di SMK Negeri 1 Stabat.

C. Pembatasan Masalah

Ditinjau dari hasil identifikasi masalah, maka masalah yang muncul sangatlah luas sehingga diperlukan pembatasan masalah. Adapun yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar-mengajar adalah media pembelajaran Animasi pada mata pelajaran Pengetahuan Tekstil siswa SMK Negeri 1 Stabat.

2. Materi pokok dalam penelitian ini adalah Sifat /Karakteristik Bahan Tekstil
3. Dalam penelitian pada kelas eksperimen dilakukan 2 kali pertemuan

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi, dan batasan masalah yang terdapat di atas, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar pengetahuan tekstil siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Stabat?
2. Bagaimana hasil belajar pengetahuan tekstil yang dibelajarkan dengan media animasi kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Stabat?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Stabat?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah seperti diuraikan di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan untuk:

1. Mengetahui hasil belajar pengetahuan tekstil siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Stabat.
2. Mengetahui hasil belajar pengetahuan tekstil yang dibelajarkan dengan media animasi siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Stabat.
3. Mengetahui adanya pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Stabat.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dapat dimanfaatkan untuk:

1. Dilihat dari segi teoritis

Hasil penelitian di harapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran pengetahuan tekstil. Adapun kegunaannya antara lain:

- a. Memberikan masukan kepada guru di sekolah, yang dapat digunakan sebagai upaya peningkatan motivasi siswa dalam belajar.
- b. Memberikan sumbangan penelitian di bidang pendidikan yang ada kaitannya dengan masalah upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam belajar di sekolah.

2. Dilihat dari segi praktis

- a. Memberikan informasi dan gambaran bagi calon guru dan guru bidang kompetensi Pengetahuan tekstil dalam menentukan media pembelajaran yang baik digunakan.
- b. Memberikan masukan kepada guru bidang kompetensi Pengetahuan tekstil untuk selalu meningkatkan minat dan kemauan kepada siswa dengan cara membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.