

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi membawa dampak dan perubahan bagi tatanan kehidupan yang ditandai dengan tingkat persaingan yang tinggi dan menuntut peyeimbangan sumber daya manusia. Indonesia merupakan Negara berkembang yang juga mengalami dampak globalisasi, oleh sebab itu Indonesia harus mempersiapkan diri menjawab tantangan globalisasi dengan meningkatkan kualitas pendidikan. Perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dewasa ini perlu direspon oleh kinerja pendidikan yang professional dan bermutu tinggi. Kualitas pendidikan yang demikian itu sangat perlu untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas dan terampil agar bias bersaing secara terbuka di era global. Selain itu, kinerja pendidikan juga menuntut adanya pembenahan dan penyempurnaan terhadap aspek substantif yang mendukungnya, yaitu kurikulum dan tenaga profesional yang melaksanakan kurikulum tersebut. Untuk dapat menghadapi perkembangan era tersebut perlu diterapkan pendidikan yang berkualitas. Artinya pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga tingkat lanjut perlu diperhatikan kualitasnya. Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan salah satu pendidikan kejuruan yang juga harus dapat menghadapi kemajuan teknologi tersebut. Tinggi rendahnya kualitas pendidikan SMK turut menentukan kualitas peserta didik itu sendiri.

Pendidikan adalah usaha sadar yang sengaja (terkontrol, terencana dengan sadar dan secara systematis) diberikan kepada anak didik oleh pendidik agar anak

didik dapat berkembang dan terarah kepada tujuan tertentu. Pendidikan juga merupakan suatu proses pengembangan individu dan kepribadian seseorang yang dilakukan secara sadar dan tanggung jawab untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta nilai-nilai sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dalam mewujudkan sumber daya manusia dalam menghadapi perkembangan dan kemajuan teknologi serta modernisasi kehidupan. Sesuai dengan ketentuan pada Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan kejuruan sebagai salah satu subsistem dari Pendidikan Nasional mempunyai tujuan utama yaitu menyiapkan tamatannya untuk memasuki dunia kerja. Proses pembelajaran teknik kejuruan yang pada hakikatnya mengacu pada pemahaman teori yang dipelajari ke arah terapannya. Hal tersebut mengindikasikan bahwa dalam proses pembelajaran siswa hendaknya diarahkan untuk menemukan inti materi pelajarannya dengan pendekatan praktis. Sehingga guru diharapkan dapat memilih pendekatan yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Peningkatan mutu pendidikan dapat dicapai melalui peningkatan kualifikasi pendidik dan tenaga kependidikan lainnya dengan memberikan kesempatan untuk menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran dan non-pembelajaran secara profesional lewat Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara terkendali. Upaya ini akan memberi dampak positif ganda. Pertama, akan meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah pendidikan yang nyata. Kedua, akan meningkatkan kualitas isi, masukan, proses, dan hasil belajar dengan penyelesaian masalah pendidikan dan pembelajaran melalui sebuah investigasi terkendali.

Dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, pemerintah khususnya Departemen Pendidikan Nasional telah banyak melakukan berbagai upaya dan kebijaksanaan seperti mengadakan perbaikan kurikulum, perubahan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang penyusunan kurikulumnya dilakukan oleh pemerintah menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2004 (KBK) yaitu kurikulum yang operasionalnya disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan/sekolah, menambah sarana dan prasarana pendidikan, memperbaiki sistem pengajaran dan mengadakan pelatihan-pelatihan bagi guru-guru diberbagai daerah yang bertujuan untuk meningkatkan skill dan pengetahuan mengajar guru. Namun, indikator ke arah mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal yang memprihatinkan dapat dilihat adalah hasil belajar siswa yang belum mencapai harapan.

Perkembangan dalam bidang pengetahuan dan teknologi dunia telah membawa pengaruh besar pada bidang pendidikan khususnya Nasional. Pembaharuan di dalam bidang pendidikan membawa pengaruh sikap, perilaku nilai-nilai pada individu dan masyarakat. Demi mencapai kemajuan dalam dunia pendidikan diperlukan strategi yang tepat dengan memperhatikan komponen-komponen yang mendukung seperti materi, metode, sarana dan prasarana, evaluasi , serta media.

Disamping itu perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, salah satunya dipengaruhi oleh perkembangan komputer yang semakin pesat pula. Sehingga dapat dikatakan, dalam perkembangannya kedua teknologi ini saling berkaitan erat dan akan senantiasa berjalan beriringan. Salah satu aplikasi dari kedua teknologi ini yang sekarang sedang dikembangkan dalam dunia pendidikan adalah pembuatan media pembelajaran atau media pendidikan.

Belajar yang efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai. (Slameto 2003 : 74).

Perkembangan bidang pengetahuan dan teknologi tentunya akan diteruskan dan dikembangkan oleh generasi peserta didik saat ini, proses pembelajaran saat ini tidak seperti saat dulu, kini proses pembelajaran menjadi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menarik) yaitu dengan menggunakan animasi, video dan suara.

Dalam pelaksanaan pembelajaran ditemukan berbagai hambatan dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan, diantaranya adalah masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas yang berpengaruh pada hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran Teknik Elektronika Analog Dan Digital Dasar. Namun hasil belajar siswa ini juga dipengaruhi oleh materi pelajaran yang kurang menarik perhatian siswa. Berdasarkan interview kepada guru diklat ternyata nilai rata-rata siswa tidak mencapai 70, dari 30 siswa, hanya 4 orang yang tuntas atau 13,33% yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum 26 orang atau 86,66% yang tidak mencapai nilai Ketuntasan Kriteria Minimum, selain itu siswa sulit untuk memahami materi sehingga menyebabkan pencapaian hasil belajar siswa (peserta didik) rendah yaitu rata-rata 6,87. Kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran yang diterangkan oleh guru dan rendahnya hasil belajar siswa kemungkinan disebabkan oleh siswa tidak mempersiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai, 2) siswa kurang aktif dalam belajar, 3) media yang digunakan kurang menarik 4) media yang digunakan yaitu Notpad (secara konvensional) kurang dapat membantu pencapaian hasil belajar siswa, sehingga dibutuhkan media tambahan yang dapat membantu siswa agar bisa memahami

materi yang diajarkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. selain itu fasilitas di laboratorium yang digunakan untuk melaksanakan praktikum kurang memadai sehingga mengakibatkan kegiatan praktikum terkendala. Hal ini ditelusuri dengan wawancara terhadap Bapak I.Purba selaku guru mata diklat Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar, didapat informasi bahwa fasilitas laboratorium tidak memadai sehingga pada saat melaksanakan praktikum terkendala. Pada saat melaksanakan praktikum di laboratorium guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok hal ini dilakukan karena peralatan di ruang praktikum kurang memadai. Selain itu, pembelajaran yang diterapkan oleh guru selaku tenaga pendidik masih melaksanakan pembelajaran konvensional. Kegiatan pembelajaran didominasi oleh guru sehingga membuat siswa hanya berperan sebagai pendengar. Kondisi tersebut sangat berdampak pada kompetensi yang harus dimiliki siswa mengenai Gerbang Logika. Kompetensi ini membutuhkan praktek untuk mengubah konsep belajar siswa yang abstrak menjadi konkret atau nyata. Akhirnya kompetensi yang mereka miliki belum mencapai standar yang diinginkan.

Saat ini ada banyak media pembelajaran berbasis software, salah satu diantaranya yaitu *Media Animasi Flash* yang didalamnya terdapat bentuk media visual seperti video dan gambar, selain itu peserta didik juga dapat berperan (melakukan sendiri) proses pembelajarannya, karena seperti prinsip belajar menurut *Tony Stockwell* dalam *The Learning Of Revolution* bahwa untuk mempelajari sesuatu dengan cepat dan efektif, harus melihat, mendengar, dan merasakannya, untuk itu diperlukan media yang interaktif agar peserta didik dapat merasakan hal tersebut dan bisa memahami pelajaran.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, guru diharapkan mampu menerapkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, serta dapat membuat siswa lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran salah satunya adalah media Animasi Flash berbasis Macromedia Flash. Dengan menerapkan *Animasi Flash* ini sebagai media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran Pengontrolan sehingga hasil belajar siswa juga meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latarbelakang diatas maka didapat identifikasi masalah, (1)Apakah kemampuan siswa menguasai materi ajar mempengaruhi hasil belajar Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar SMK Yapim “Taruna” Batang Kuis program keahlian Teknik Komputer?; (2)Apakah pemilihan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar SMK Yapim “Taruna” Batang Kuis program keahlian Teknik Komputer?; (3)Apakah tersedianya sarana dan prasarana dapat mendukung dan memfasilitasi siswa dalam mengembangkan potensi diri dan kreatifitasnya ?; (4)Sumber belajar yang bagaimanakah yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa ?;(5) Apakah pembelajaran Mata pelajaran Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar SMK Yapim “Taruna” Batang Kuis program keahlian Teknik Komputer Jaringan lebih baik dengan menggunakan animasi flash?

C. Pembatasan Masalah

1. Media ini membahas tentang pelajaran Menerapkan Teknik Elektronika Analog Dan Digital Dasar pada materi Gerbang Logika, Objek penelitian ini

di SMK Yapim“Taruna” Batang Kuis pada siswa kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan.

2. Penelitian dilakukan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa menerima materi pelajaran Menerapkan Teknik Elektronika Analog Dan Digital Dasar dengan menggunakan Media Animasi Berbasis Macromedia Flash.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar menggunakan media animasi flash di SMK Yapim “Taruna” Batang Kuis kelas X program keahlian Teknik Komputer Jaringan?
2. Apakah Media Animasi Berbasis Macromedia Flash dapat meningkatkan hasil belajar siswa?
3. Bagaimana ketertarikan siswa dalam pembelajaran Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar jika menggunakan Media Animasi Berbasis Macromedia Flash?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan Media Animasi Berbasis Macromedia Flash pada pembelajaran Menerapkan Teknik Elektronika

Analog dan Digital Dasar kelas X program keahlian Teknik Komputer Jaringan SMK Yapim “Taruna” Batang Kuis.

2. Mengetahui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash ini merupakan alternatif yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Mengetahui bagaimana ketertarikan siswa dalam pembelajaran Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar jika menggunakan Media Animasi Berbasis Macromedia Flash.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi guru

Meningkatkan kualitas pembelajaran serta mengubah sikap guru dalam mengajar, media ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat bagi siswa

Menumbuhkan rasa ingin terus mengulangi materi yang sudah diajarkan sehingga mengakibatkan timbulnya ingatan yang kuat pada materi Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar.

3. Manfaat bagi peneliti

Akan diperoleh pemecahan permasalahan dalam penelitian ini dan diperoleh suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.