

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dan strategis dalam pembangunan nasional. Perkembangan pendidikan nasional mengalami dinamika seiring dengan perjalanan sejarah bangsa. Reformasi pendidikan di Indonesia telah memasuki tahap yang amat berarti. Kini pendidikan telah dipandang sebagai bagian dari hak asasi manusia, bukan sekedar hak warga negara, serta kebutuhan dalam pembangunan nasional.

Memasuki abad ke-21 gelombang globalisasi dirasakan kuat dan terbuka. Kemajuan teknologi dan perubahan yang terjadi memberikan kesadaran baru bahwa Indonesia tidak lagi berdiri sendiri. Indonesia berada di tengah-tengah dunia yang baru, dunia terbuka sehingga orang bebas membandingkan kehidupan dengan Negara lain, yang kita rasakan sekarang adalah adanya ketertinggalan di dalam mutu pendidikan. Baik pendidikan formal maupun informal, dan hasil itu diperoleh setelah kita membandingkannya dengan Negara lain. Pendidikan memang telah menjadi penopang dalam meningkatkan sumber daya manusia Indonesia untuk pembangunan bangsa. Oleh karena itu, kita seharusnya dapat meningkatkan sumber daya manusia Indonesia yang tidak kalah bersaing dengan sumber daya manusia di negara-negara lain.

Menurut Munib (2009:139) “pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Keberadaan pendidikan yang sangat penting tersebut telah diakui dan sekaligus memiliki legalitas yang sangat kuat sebagaimana telah tertuang dalam Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 yaitu sebagai berikut:

- (1) Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan.
- (2) Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya.
- (3) Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia

dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang.

Dari undang – undang diatas dapat diketahui bahwa pendidikan merupakan hak dari setiap warga dan pemerintah wajib untuk membiayai setiap warganya untuk memperoleh pendidikan yang sudah tertera sebelumnya. Untuk dapat mengetahui definisi pendidikan dalam perspektif kebijakan, mari kita lihat definisi atau rumusan formal dan operasional sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat bangsa dan negara.

Berdasarkan definisi diatas dapat diketahui bahwa ada tiga pokok pikiran utama yang terkandung didalamnya, Pertama adalah pendidikan merupakan sebuah usaha sadar atau proses yang disengaja dan dipikirkan secara matang, maka dari itu di setiap level manapun, kegiatan pendidikan harus disadari dan direncanakan baik dalam tataran nasional sampai ke tataran operasional dari guru tersebut. Kedua pendidikan dimaksudkan untuk mengembangkan potensi peserta didik dan bukan pada pembentukan yang bergaya behavioristik. Ketiga Memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

*Bates* (1995) dalam *Pramono* (2006:11) menekankan bahwa “diantara media-media lain, interaktivitas multimedia atau media lain yang berbasis komputer adalah yang paling nyata (*overt*)”. Interaktivitas nyata di sini adalah interaktivitas yang melibatkan fisik dan mental dari pengguna saat mencoba program multimedia. Sebagai perbandingan media buku atau televisi sebenarnya juga menyediakan interaktivitas, hanya saja interaktivitas ini bersifat samar (*covert*) karena hanya melibatkan mental pengguna.

Undang – undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 telah mengatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk

watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu cepat, rekayasa media dapat diciptakan dari berbagai sumber. Hal tersebut dapat kita lihat begitu banyaknya produk – produk teknologi yang merambah ke setiap bidang dalam keseharian kita begitu juga dalam bidang pendidikan. Dari sekian banyaknya produk tersebut salah satunya pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Tidak dapat dipungkiri bahwa sekarang ini komputer menjadi hal yang wajib dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengenai perkembangan dalam dunia pendidikan tidak diiringi dengan kompetensi guru yang ada pada saat ini. Setiap guru masih menggunakan pembelajaran konvensional seperti biasanya padahal guru dituntut untuk dapat memberikan materi yang terus berkembang kepada peserta didik.

Pembelajaran mengenai mata pelajaran rancang bangun jaringan para guru masih menggunakan metode ceramah pada tutorial yang akan diajarkannya. Contoh konkritnya, guru-guru masih memberikan tutorial dengan metode ceramah ketika menyajikan pembelajaran yang bersangkutan dengan penerapan pengkabelan dan para guru masih memberikan tutorial secara langsung atau tatap muka ketika melaksanakan kegiatan pengkabelan. Dengan keadaan seperti itu maka siswa hanya akan sampai pada tahap mengetahui teori dan konsep tersebut, tapi pada kenyataan dilapangan siswa harus dituntut mengerti dan memahami serta mengaplikasikannya dalam mata pelajarannya. Disamping itu, dalam setiap desain pembelajaran tetap ada keuntungan yang diterima siswa, dengan metode tatap muka tersebut siswa diberikan sesi bertanya secara langsung bertatap dengan

gurunya tanpa ada media perantara media apapun, sehingga dengan demikian siswa dapat langsung mendapatkan jawabannya secara langsung.

Dalam pembelajaran seringkali siswa dianggap sebagai objek dalam pembelajaran oleh guru yang mengakibatkan siswa tidak dapat menjelajah kemampuannya karena pengetahuan siswa terpaku kepada materi yang disampaikan oleh guru. Jika hal ini berlanjut maka *output* yang dihasilkan adalah peserta didik yang memiliki karakter seperti “robot”. Penulis mengatakan demikian karena pendidikan yang diberikan akan terasa berat sebelah, dengan kata lain tidak seimbang. Pada dasarnya belajar tidak hanya berpikir, karena ketika seseorang belajar, maka orang yang sedang belajar tersebut melakukan berbagai macam kegiatan, seperti mengamati, membandingkan, meragukan, menyukai, semangat dan sebagainya. Hal yang sering terlihat adalah ketika pendidikan seringkali dipraktikkan sebagai deretan instruksi dari guru kepada murid. Pada pembelajaran sekarang ini paradigma tersebut sudah bergeser dan diganti dengan paradigma dimana siswa diposisikan sebagai subjek dalam pembelajaran dimana dalam pembelajaran siswa dituntut secara aktif dan dapat menjelajah pengetahuannya sendiri. Namun pada kenyataannya pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai objek seringkali digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Selanjutnya adalah guru, guru merupakan hal yang terpenting dalam proses pembelajaran. Suatu negara dapat dikatakan baik ketika pendidikan negara tersebut dapat membenahi pendidikan. Untuk dapat menciptakan pendidikan yang baik maka hal pertama yang harus diperhatikan adalah mempersiapkan sumber daya manusia itu sendiri yang tak lain adalah guru. Guru yang baik merupakan pondasi untuk menciptakan pendidikan yang baik.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs. SMK sering disebut juga STM (Sekolah Teknik Menengah).

Pencapaian hasil belajar yang baik dan sesuai tujuan pada siswa tidak terlepas dari peran guru mulai dari persiapan, proses sampai tindak lanjut setelah kegiatan pembelajaran dilakukan. Untuk itu para lulusan SMK khususnya diharapkan mampu menguasai semua bidang sesuai dengan jurusan masing-masing.

Mata pelajaran rancang bangun jaringan merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diikuti oleh setiap siswa Sekolah Menengah Kejuruan yang mengambil jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Mata pelajaran rancang bangun jaringan merupakan mata pelajaran pokok bagi siswa yang memilih jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Mata pelajaran ini memerlukan beberapa pemahaman yang lebih dari sisi nilai – nilai dari sisi keahlian, oleh karena itu siswa di tuntut untuk dapat mengerti secara lebih mendalam mengenai keahlian rancang bangun jaringan ini.

Penelitian ini merupakan salah satu upaya untuk mendorong para warga sekolah dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran, khususnya media *Articulate Storyline* dalam proses pembelajaran.

**Tabel 1.1**

**Daftar Nilai Siswa Kelas XI SMK Pasundan 5 Bandung**

**Bulan Juli 2014**

No	Tahun Ajaran	KKM	Presentase Hasil	
			Lulus KKM	Dibawah KKM
1	2010 / 2011	70	46%	54%
2	2011 / 2012	70	42%	58%
3	2012 / 2013	70	49%	51%

Dari hasil data tersebut, hasil belajar siswa masih banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), sehingga masih belum sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Kurang maksimalnya hasil belajar tersebut diantaranya disebabkan beberapa hal antara lain belum lengkapnya sara penunjang

pembelajaran dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal.

Penelitian media berbantuan komputer ini juga didukung dengan adanya hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hadiapurwa, Angga pada tahun 2011, dengan judul penelitiannya “efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis komputer model *CAI (Computer Assisted Instruction)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pendekatan STM (Sains Teknologi Masyarakat) di sekolah dasar”. Hasil dari penelitian tersebut berasal dari tes hasil belajar siswa ranah kognitif menggunakan *CAI (Computer Assisted Instruction)*.

Penelitian terdahulu membuktikan dengan penggunaan media berbantuan komputer dapat meningkat hasil belajar siswa yang dapat dengan jelas dilihat dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 1.2**  
**Rata-rata Skor Pre tes dan Pos tes**

Seri	Pretes	Postes	Gain
1	5.33	7.15	1.83
2	8.40	9.93	1.53
3	4.58	7.28	2.70

*Sumber : Deskripsi Data Hasil Penelitian Skripsi Hadiapurwa, Angga (2011:86 )*

Data tersebut merupakan bukti adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Dengan bantuan perangkat lunak *articulate storyline*, kita akan mampu menghasilkan slide presentasi yang berbeda dengan presentasi biasanya, presentasi dapat dibuat lebih interaktif, selain itu kita juga dapat menggabungkan gambar, teks dan data lainnya dengan lebih mudah untuk keperluan memperindah presentasi. Sehingga diharapkan dapat menarik perhatian siswa dalam mata pelajaran yang akan diajarkan.

Banyak permasalahan yang terjadi dalam penggunaan aplikasi ini, seperti:

1. Saat ini dunia pendidikan sedang mengalami perkembangan pembelajaran modern dimana siswa diposisikan sebagai pusat belajar

2. Untuk dapat menggunakan pembelajaran ini siswa dituntut untuk dapat belajar menggunakan laptop atau komputer sebagai media pembelajarannya
3. Sarana yang dibutuhkan untuk menggunakan aplikasi ini di beberapa tempat belum mencukupi sehingga menjadi kendala bagi terlaksananya pembelajaran
4. Belum banyak instansi atau sekolah yang memanfaatkan proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran ini

Berdasarkan masalah-masalah tersebut penulis berkeyakinan bahwa strategi pembelajaran berbasis *articulate storyline* dapat menjadi jawaban atas berbagai masalah pembelajaran yang dihadapi siswa untuk dapat memahami mata pelajaran rancang bangun jaringan lebih mendalam secara khusus dan dapat menyelesaikan masalah di dunia pendidikan dalam mata pelajaran lainnya secara umum.

## **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Fokus masalah pada penelitian ini adalah mengenai pengaruh penggunaan media *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar domain psikomotor siswa dalam mata pelajaran Rancang Bangun Jaringan pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejurusan. Masalah yang diidentifikasi oleh peneliti adalah hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Rancang Bangun Jaringan. Peneliti mencoba memberikan terobosan dalam segi media pembelajaran yang belum diterapkan oleh SMK Pasundan 5 Bandung dengan menggunakan *Ariticulate Storyline* dalam proses pembelajarannya. Sehingga peneliti dapat melihat secara langsung bagaimana pengaruh penggunaan media *Articulate Storyline* yang diterapkan dalam proses pembelajaran Rancang Bangun Jaringan. Dengan tersedianya media tersebut diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **C. Rumusan Masalah**

Agar masalah penelitian ini menjadi lebih mudah, jelas untuk dipahami dan dapat dimengerti, maka peneliti merumuskan masalah penelitian “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar menggunakan *articulate*

*storyline presentation* dengan siswa yang menggunakan media *power point* terhadap hasil belajar ranah psikomotor pada mata pelajaran rancang bangun jaringan?”

Adapun permasalahan yang akan dikaji secara khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media presentasi berbasis *articulate storyline* dengan siswa yang menggunakan media *power point* terhadap hasil belajar ranah psikomotor aspek menirukan?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media presentasi berbasis *articulate storyline* dengan siswa yang menggunakan media *powerpoint* terhadap hasil belajar ranah psikomotor aspek memanipulasi?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media presentasi berbasis *articulate storyline* dengan siswa yang menggunakan media *power point* terhadap hasil belajar ranah psikomotor aspek pengalamiahan?

#### **D. Pembatasan Masalah**

Terdapat beberapa permasalahan yang mungkin data mempengaruhi penafsiran dari hasil penelitian ini. Oleh sebab itu penulis merasa perlu untuk mencantumkan beberapa batasan masalah terkait dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penggunaan media *Aritculate Storyline* pada penelitian ini adalah untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Rancang Bangun Jaringan di Sekolah Menengah Kejuruan;
2. Materi yang diberikan pada pembelajaran Rancang Bangun Jaringan di Sekolah Menengah Kejuruan ini adalah mengenai Jaringan Dasar dan Sistem Operasi;

3. Hasil Belajar dalam penelitian ini menginduk pada Taksonomi Bloom yaitu ranah psikomotor aspek menirukan (P1), memanipulasi (C2) dan pengalamiahan (P3). Pengolahan data dilakukan terhadap hasil dari skor *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan instrument soal tes berbentuk tes performa untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar dan indeks prestasi sampel, serta perhitungan gain dari selisih skor *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Articulate Storyline* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## **E. Tujuan Penelitian**

Secara umum tujuan dari aplikasi ini adalah untuk mengetahui penggunaan *articulate storyline* pada ranah psikomotor di Sekolah Menengah Kejuruan.

Sedangkan secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar menggunakan *articulate storyline* pada ranah psikomotor aspek menirukan.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar menggunakan *articulate storyline* pada ranah psikomotor aspek memanipulasi.
3. Mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar menggunakan *articulate storyline* pada ranah psikomotor aspek pengalamiahan.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai penerapan yang *articulate storyline* digunakan dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik pada penerapan pembelajaran di kalangan siswa, dan juga diharapkan dapat dijadikan bahan kajian untuk selanjutnya didalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan non-formal.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan bagi peneliti, sekolah, guru maupun peserta didik tersebut tentang metode pembelajaran *e-learning*.

- a. Bagi siswa, menumbuhkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar yang diharapkan
- b. Bagi guru, mendorong terlaksananya proses pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan yang dapat mendukung tercapainya hasil belajar siswa yang baik.
- c. Bagi sekolah, meningkatkan kemajuan kompetensi guru dan pendidikan dalam melakukan proses pembelajaran sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran sesuai kurikulum yang telah ditetapkan.
- d. Bagi jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, diharapkan dapat memberi masukan kepada para pengembang media pembelajaran untuk ikut berpartisipasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media berbasis komputer.
- e. Bagi peneliti, dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberi dan menambah wawasan keilmuan secara teoritis dan praktis tentang penggunaan *articulate storyline*
- f. Bagi peneliti selanjutnya, dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberikan wacana tambahan bagi peneliti selanjutnya secara teoritis dan praktis tentang penggunaan *articulate storyline* dalam pencapaian kompetensi dasar mata pelajaran rancang bangun jaringan di SMK Teknik Komputer dan Jaringan.

## G. Struktur Organisasi Penelitian

Struktur penelitian berisi mengenai rincian urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi, dimulai dari Bab I sampai dengan Bab terakhir

yaitu Bab V. Adapun struktur penelitian skripsi ini mengikuti panduan pedoman karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia yakni sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian dan struktur organisasi penelitian.

BAB II : Kajian Pustaka, bab ini berisi mengenai landasan teoritis mengenai media pembelajaran, hasil belajar dan software articulat storylinc. Selain itu terdapat pula hipotesis dan asumsi penelitian. Bab ini memiliki peran yang sangat penting dan berfungsi sebagai pedoman dalam menyusun pertanyaan penelitian.

BAB III : Metode Penelitian, bab ini terdiri dari lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan, dalam bab ini berisi mengenai pengolahan atau analisis data dan pembahasan atau analisis temuan yang berkaitan dengan masalah penelitian.

BAB V : Simpulan dan Saran, bab ini menyajikan tentang penafsiran dan pemaknaan penelitian terhadap analisis temuan penelitian serta penyajian saran yang berupa rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.