

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia, sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan semuanya berkaitan dalam suatu system pendidikan yang integral atau terpadu (Djamarah,2005,hlm 22). 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-undang sistem pendidikan no. 20 tahun2003).

Dengan adanya tuntutan kurikulum 2013 yang harus terpenuhi maka guru sebagai fasilitator dalam pendidikan berpikir keras untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Kebutuhan untuk menjadikan pembelajaran berpusat pada peserta didik seperti tujuan dari proses pembelajaran kurikulum 2013. Sebagai pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, guru sebagai fasilitator harus dapat mengembangkan kreatifitasnya dengan menggunakan media belajar yang menarik perhatian peserta didik, menyenangkan, inovatif dan mudah dipahami. Beberapa media belajar tersedia sebagai alat pembelajaran akan tetapi media yang dipilih adalah media belajar yang berbasis teknologi yang cukup bersahabat dengan siswa baik di sekolah maupun di rumah, seperti permainan pada komputer yang sudah banyak merambah semua lapisan masyarakat khususnya pelajar tingkat menengah atas. Belajar sudah bukan lagi duduk dikelas dan mendengarkan guru tetapi lebih dari itu siswa dapat ikut berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu dari keuntungannya adalah dengan memanfaatkan teknologi yaitu membuat susatu sistem belajar lebih menyenangkan dan selalu mengarah pada perkembangan yang lebih baik. Media

belajar tentunya dapat berpengaruh positif pada hasil belajar sesuai dengan teori Latuheru (1988, hlm 23) media pembelajaran berguna menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan, media pembelajaran berguna dalam hal meningkatkan pengertian anak didik terhadap materi yang disajikan, dan media pembelajaran mampu menyajikan data yang kuat dan terpercaya. Salah satu aplikasi yang dapat dijadikan media belajar tersebut adalah *macromedia flash*. *Macromedia flash* merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat sebuah animasi. Animasi adalah “susunan objek yang diatur sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu gerakan yang mampu menarik setiap orang untuk melihatnya”, agar menghasilkan animasi yang menarik yang sesuai dengan tujuan penelitian maka media pembelajaran *Macromedia Flash* harus dirancang dengan baik (Astuti, 2006: 111). Program ini dapat menampilkan informasi yang berupa tulisan, gambar, animasi, sehingga siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kota Bandung merupakan sebuah sekolah kejuruan menengah atas dengan tiga program kejuruan yaitu Teknik Mesin, Teknik Komputer dan Informatika, dan Seni Rupa. Pada saat pelaksanaan Program Latihan Profesi (PLP), penulis diberikan amanat untuk membantu proses pembelajaran pada mata pelajaran Sistem Komputer kelas X (sepuluh) semester 2. Pertama kali bertugas, penulis melakukan observasi mengenai proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil pengamatan awal menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada umumnya masih dilaksanakan dengan metode ceramah dan belum mengoptimalkan peran komputer sebagai media pembelajaran. Kondisi demikian menyebabkan siswa merasa jenuh dan bosan dalam kegiatan pembelajaran. Secara kemampuan baik sumber daya manusia maupun fasilitas sebetulnya peserta didik sangat potensial untuk dilibatkan dalam pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*. Penulis mencoba menggali faktor lain mengenai kurang dioptimalkan *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran, sebagai sampelnya penulis melakukan wawancara dan observasi di kelas X TK I pada pembelajaran sistem komputer. Hasilnya menyebutkan bahwa sebetulnya peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran berbasis penggunaan *Macromedia Flash*, namun tidak banyak guru yang secara berkelanjutan menerapkan media

Usup, 2016

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA DIKLAT SISTEM KOMPUTER DI SMK NEGERI 2 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran ini. Selain itu sistem pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* yang diterapkan sebelumnya rata-rata hanya menampilkan materi pokok pembelajaran. Sehingga peserta didik merasa kurang adanya komunikasi antara guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa lainnya, sebagai contohnya dalam hal diskusi materi pelajaran.

Sistem komputer merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang ada di SMKN 2 Bandung, mata pelajaran ini termasuk mata pelajaran yang sukar dipahami karena mata pelajaran ini membahas dasar-dasar dari sistem komputer, hal ini di gambarkan dengan hasil nilai UTS siswa X-TKI 1 dan X TKI 3

KELAS	LULUS	TIDAK LULUS
X-TKI-1	40%	60%
X-TKI-3	45%	55%

Sumber; Guru SISKOM SMKN 2 Bandung

Hal ini selaras dengan hasil wawancara dengan beberapa guru SMKN 2 Bandung yang mengajar Sistem Komputer di kelas X TKI 1, hasil wawancara menyebutkan bahwa pembelajaran dengan metode ceramah cenderung membuat siswa jenuh dan biasa saja dalam menerima ilmu yang disampaikan, itu mengakibatkan pencapaian nilai yang diperoleh siswa cenderung tidak signifikan dari nilai KKM yang ditentukan pihak sekolah, sedangkan untuk penerapan *macromedia flash* sendiri cenderung biasa dan hampir sama dengan media power point sehingga saran dari guru tersebut ialah meminta untuk penerapan *macromedia flash* di buat dengan metode game edukasi yang sederhana sehingga diharapkan dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis memiliki keinginan untuk melakukan penelitian dalam upaya penerapan model pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* dengan judul “**Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan *Macromedia Flash* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Diklat Sistem Komputer di SMKN 2 Bandung**”.

Usup, 2016

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA DIKLAT SISTEM KOMPUTER DI SMK NEGERI 2 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh penerapan Media Pembelajaran *Macromedia Flash* terhadap peningkatan hasil belajar dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran Sistem Komputer di Jurusan Teknik Komputer dan Informatika di SMKN 2 Bandung?

1.3 Batasan Masalah

1. Penerapan *macromedia flash* dilakukan pada mata pelajaran produktif yaitu sistem komputer
2. Penelitian dilaksanakan pada kelas X-TKI SMK Negeri 2 Bandung
3. Hasil belajar yang diteliti meliputi ranah Kognitif, afektif, dan Psikomotor.
4. Ranah kognitif yang diamati hanya tiga aspek yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan aplikasi (C3).
5. Ranah afektif yang diamati adalah disiplin dan tanggung jawab.
6. Ranah psikomotor yang diamati adalah keterampilan dan ketepatan waktu.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang akan dibahas tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan Media Pembelajaran *Macromedia Flash* terhadap peningkatan hasil belajar dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran Sistem Komputer di Jurusan Teknik Komputer dan Informatika di SMKN 2 Bandung .

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penerapan *makromedia flash* diharapkan dapat mempermudah penyampaian materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
2. Implementasi *macromedia flash* ini akan mempermudah siswa menyerap pelajaran, meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan,

meningkatkan motivasi belajar siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Manfaat bagi guru atau sekolah adalah sebagai sumber pemikiran bahwa pembelajaran dengan menggunakan macromedia *flash* ini dapat digunakan pada mata pelajaran produktif. Selain itu *macromedia flash* dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pelajaran.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan skripsi ini terbagi kedalam lima bab adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan: Dalam bab ini mengemukakan tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika skripsi.

Bab II Landasan Teori: pada bab ini menguraikan tentang sistem pembelajaran, media pembelajaran, multimedia pembelajaran, multimedia dan animasi dan hasil belajar.

Bab III Metodologi penelitian: pada bab ini menguraikan tentang metode penelitian dan desain penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional, instrument penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan; pada bab ini terdiri dari pemaparan data dan pembahasan data.

Bab V Simpulan dan saran: pada bab ini peneliti memberikan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran sebagai tindak lanjut dari simpulan tersebut.