

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 45 ayat (1) menyiratkan pentingnya setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional dan kejiwaan peserta didik. Dengan kata lain, satuan pendidikan formal dan nonformal dipersyaratkan memenuhi standar sarana dan prasarana pendidikan.

Salah satu sarana pendidikan tersebut adalah laboratorium multimedia. Laboratorium multimedia merupakan pusat sumber belajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dan tergolong ke dalam jenis sumber belajar yang dirancang atau *learning resources by design*. Dijelaskan oleh Rusman (2008:145) bahwa sumber belajar yang dirancang atau *learning resources by design*, adalah sumber-sumber yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal.

Keberadaan laboratorium multimedia sebagai pusat sumber belajar berbasis TIK dirasakan sangat penting bagi proses pembelajaran dan peningkatan kecakapan hidup siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Hal ini didasari oleh dua alasan berikut ini.

Pertama, SMK merupakan pengguna laboratorium komputer terbesar dibanding dengan jenjang sekolah lain. Hal itu menandakan keseriusan SMK dalam memanfaatkan laboratorium multimedia sebagai pusat sumber belajar untuk meningkatkan kecakapan hidup siswa dan lulusannya.

Tabel 1.1
PERKEMBANGAN LABORATORIUM KOMPUTER

Sumberdaya Komputasi	2007	2008	2009
SMP/MTs (24.686)	7.643 (31%)	9.920 (40,2%)	12.420 (50,3%)
SMA/MA (9.897)	4.441 (44,9%)	5.204 (52,6%)	6.940 (70,1%)
SMK (6.800)	4.760 (70%)	4.960 (72,9%)	5.360 (78,8%)

Sumber: Lilik Gani (2008)

Kedua, bahwa SMK merupakan satuan pendidikan vokasional yang mengemban misi pengembangan kecakapan hidup siswa dan lulusannya. Kecakapan hidup dibedakan menjadi dua macam, yaitu: (1) kecakapan hidup spesifik (*specific life skill*) atau kecakapan hidup untuk menghadapi pekerjaan tertentu; dan (2) kecakapan hidup generik (*general life skill*) atau kecakapan hidup yang sudah dimiliki oleh manusia, seperti kecakapan personal dan kecakapan sosial.

Dalam konteks proses pembelajaran dan manfaat pusat sumber belajar berbasis TIK di SMK, kecakapan hidup yang dimaksud terutama adalah kategori kecakapan hidup spesifik, yang meliputi aspek-aspek kecakapan akademik dan kecakapan vokasional. Kecakapan akademik atau kecakapan intelektual berkaitan dengan pekerjaan yang memerlukan kemampuan berpikir atau intelektual. Kecakapan vokasional yaitu kecakapan berkaitan dengan pekerjaan yang memerlukan kecakapan motorik.

Salah satu sekolah kejuruan yang kini sedang mengembangkan pusat sumber belajar berbasis TIK adalah SMK Negeri 3 Tegal. SMK tersebut semula merupakan peralihan dari Sekolah Teknik yang beralih fungsi menjadi SMP, untuk kemudian diubah menjadi SMK.

Saat ini SMK Negeri 3 Tegal berkategori sekolah berstandar nasional, memiliki tujuh program keahlian, yaitu Multimedia, Teknologi Komunikasi Jaringan, Teknik Gambar Bangunan, Teknik Mekanik Otomotif, Nautika Perikanan Laut, Teknik Perikanan Laut, Teknik Audio Video.

Adapun pusat sumber belajar yang cukup penting di SMK Negeri 3 Tegal adalah laboratorium multimedia. Untuk mata pelajaran-mata pelajaran tertentu, para siswa dari berbagai program keahlian di SMK tersebut telah memanfaatkan laboratorium multimedia sebagai pusat sumber belajar.

Pengguna laboratorium multimedia yang paling intensif di SMK Negeri 3 Tegal adalah siswa program keahlian Multimedia dan Teknologi Komunikasi Jaringan. Hal itu tidak terlepas dari kecakapan spesifik yang akan diberikan kepada siswa dan lulusan program keahlian tersebut. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merasa tertarik untuk meneliti “Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran di Laboraturium Muultimedia dikaitkan dengan Kecakapan Hidup Spesifik Siswa Kelas XI Keahlian Multimedia SMK Negeri 3 Kota Tegal”.

B. Rumusan Masalah

Pokok masalah yang akan ditelaah dalam penelitian ini adalah: Apakah persepsi siswa terhadap pembelajaran di Laboratorium Multimedia berkaitan

dengan kecakapan hidup spesifik siswa? Pokok masalah tersebut penulis jabarkan ke dalam empat pertanyaan, yaitu:

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran di Laboratorium Multimedia kelas keahlian Multimedia di SMK Negeri 3 Tegal?
2. Bagaimanakah persepsi siswa terhadap proses pembelajaran di Laboratorium Multimedia sebagai pusat sumber belajar di SMK Negeri 3 Tegal?
3. Apakah ada hubungan positif antara persepsi siswa terhadap pembelajaran di Laboratorium Multimedia dengan kecakapan akademik siswa keahlian Multimedia SMK Negeri 3 Tegal?
4. Apakah ada hubungan positif antara persepsi siswa terhadap pembelajaran di Laboratorium Multimedia dengan kecakapan vokasional siswa keahlian Multimedia SMK Negeri 3 Tegal?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan Laboratorium Multimedia terhadap kecakapan hidup spesifik siswa. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan pelaksanaan proses pembelajaran di Laboratorium Multimedia kelas keahlian Multimedia di SMK Negeri 3 Tegal .
2. Mendeskripsikan perspsi siswa terhadap pembelajaran di Laboratorium Multimedia sebagai pusat sumber belajar di SMK Negeri 3 Tegal.
3. Menganalisis hubungan antara persepsi siswa terhadap pembelajaran di Laboratorium Multimedia dengan kecakapan akademik siswa program keahlian Multimedia SMK Negeri 3 Tegal.

4. Menganalisis hubungan antara persepsi siswa terhadap pembelajaran di Laboratorium Multimedia dengan kecakapan vokasional siswa keahlian Multimedia SMK Negeri 3 Tegal.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara langsung ataupun tidak langsung, untuk penulis sendiri dan pihak-pihak siswa, sekolah, serta Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

Bagi penulis, hasil penelitian ini sangat bermanfaat untuk memperdalam pemahaman mengenai pemanfaatan laboratorium multimedia sebagai pusat sumber belajar, sehingga lebih memperkaya pengetahuan telah penulis peroleh dari perkuliahan.

Selanjutnya, bagi SMK Negeri 3 Tegal diharapkan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai salah satu bahan masukan dalam kerangka meningkatkan fungsi laboratorium multimedia sebagai pusat sumber belajar.

Siswa sebagai pengguna TIK diharapkan memperoleh manfaat dari hasil penelitian ini, terutama mengenai cara-cara penggunaan dan tanggung jawab peserta didik selaku pengguna laboratorium multimedia di sekolah.

Akhirnya, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan untuk kepentingan pengayaan bahan kajian mengenai manajemen pusat sumber belajar, khususnya TIK.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan pengertian terhadap konsep-konsep yang terkandung dalam penelitian ini, maka penulis mengajukan definisi operasional berikut ini.

1. Persepsi Siswa

Persepsi merupakan proses pengorganisasian dan penginterpretasian terhadap stimulus oleh organisme atau individu sehingga didapat sesuatu yang berarti dan merupakan aktivitas yang terintegrasi dalam diri individu. Persepsi merupakan proses pengenalan dan pemberian arti terhadap lingkungan oleh individu. Persepsi ialah interpretasi tentang apa yang diinderakan atau dirasakan individu. Dalam penelitian ini, persepsi siswa didefinisikan sebagai penilaian siswa terhadap proses pembelajaran dan pengalaman belajar di Laboratorium Multimedia yang dirasakan secara langsung maupun tidak langsung oleh siswa.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu rangkaian interaksi antara siswa dengan guru dalam rangka mencapai tujuannya. Proses pembelajaran bersifat interaktif (dua arah), dalam arti guru dan siswa berperan dan berbuat aktif dalam suatu kerangka kerja, dan menggunakan kerangka berpikir yang dipahami bersama. Tujuan interaksi bersifat mengikat dan mengarahkan aktivitas kedua pihak. Proses pembelajaran sebagai sistem merupakan suatu kombinasi terorganisasi yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur

yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sistem pembelajaran senantiasa ditandai oleh organisasi dan interaksi antarkomponen untuk mendidik siswa.

3. Laboratorium Multimedia sebagai Pusat Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi

Laboratorium multimedia adalah salah satu jenis pusat sumber belajar yang di dalamnya menggabungkan berbagai macam media untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Keragaman media tersebut meliputi teks, audio, animasi, video, bahkan simulasi. Tay (2000) memberikan definisi multimedia sebagai kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video.

Laboratorium Multimedia adalah salah satu tempat belajar di sekolah yang memiliki komponen Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dipersiapkan oleh guru dan pihak sekolah untuk membantu mempermudah proses pembelajaran. Adapun Komponen TIK tersebut adalah komputer, komunikasi dan mengetahui penggunaannya.

Sumber belajar adalah daya yang dapat dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar, baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagian atau secara keseluruhan. TIK meliputi segala aspek yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan dan transfer/pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu. TIK diartikan pula sebagai proses penyampaian data menggunakan alat komunikasi sehingga terjadi sistem pengiriman data.

4. Kecakapan Hidup Spesifik Siswa

Kecakapan hidup merupakan: (1) pengembangan diri untuk bertahan hidup, tumbuh, dan berkembang, memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dan berhubungan baik secara individu, kelompok maupun melalui sistem dalam menghadapi situasi tertentu Barrie Hopson dan Scally (1981); (2) interaksi dari berbagai pengetahuan dan kecakapan sehingga seseorang mampu hidup mandiri (Brolin, 1989). Pengertian kecakapan hidup tidak semata-mata merujuk kepada pemipilkan kemampuan tertentu (*vocational job*), melainkan juga kemampuan dasar pendukung secara fungsional seperti: membaca, menulis, dan berhitung, merumuskan dan memecahkan masalah, mengelola sumber daya, bekerja dalam kelompok, dan menggunakan teknologi (Dikdasmen, 2002).

Kecakapan hidup spesifik adalah kecakapan untuk menghadapi pekerjaan atau keadaan tertentu. Kecakapan ini terdiri dari kecakapan akademik (*academic skill*) atau kecakapan intelektual, dan kecakapan vokasional (*vocational skill*). Kecakapan akademik adalah kemampuan di bidang pekerjaan yang lebih memerlukan pemikiran atau kerja intelektual. Kecakapan vokasional terkait dengan bidang pekerjaan yang lebih memerlukan keterampilan motorik. Kecakapan vokasional terbagi atas kecakapan vokasional dasar (*basic vocational skill*) dan kecakapan vokasional khusus (*occupational skill*). Kecakapan vocational dasar adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki sebelum pembelajaran atau pelatihan dilaksanakan sedangkan kecakapan vokasional khusus adalah kemampuan lebih yang diberikan pada saat pembelajaran atau pelatihan berlangsung.