

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah cermin suksesnya sebuah bangsa, hal ini terkait dengan bagaimana mutu pendidikan yang ada. Perbaikan mutu pendidikan akan berpengaruh terhadap perkembangan pembangunan suatu bangsa, karena sumber daya manusia adalah faktor penting dalam memperbaiki kondisi dan situasi suatu bangsa. Mutu pendidikan terkait pula dengan proses pembelajaran, proses pembelajaran adalah terjadinya interaksi antara guru dan siswa.

Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan lingkungannya. Dalam hal ini lingkungan tersebut adalah lingkungan belajar. Unsur utama dalam proses pembelajaran adalah tujuan, materi, metode dan evaluasi. Tujuan pembelajaran secara umum dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, sebagaimana yang dirumuskan pada Bab II Pasal 3 Undang-undang No. 20 Tahun 2003:

Mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam implementasi kurikulum. Komponen kurikulum terbagi menjadi lima, yaitu: tujuan, materi, metode, organisasi kurikulum, dan evaluasi. Proses pembelajaran yang memiliki komponen-komponen tersebut merupakan suatu kesatuan atau mata rantai yang

saling berkaitan satu sama lain, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pasal 25 (4) Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa kompetensi lulusan mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ini berarti bahwa pembelajaran dan penilaian harus mengembangkan kompetensi peserta didik yang berhubungan dengan ranah afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotor (keterampilan).

Cara mengetahui apakah sebuah proses pembelajaran itu efektif atau efisien adalah melalui pengamatan kegiatan pembelajaran. Untuk itu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran harus mengetahui bagaimana membuat kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran, metode pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari variabelnya, yaitu tujuan pembelajaran, materi ajar, peserta didik atau siswa, fasilitas, waktu dan guru. Dengan memilih metode belajar yang tepat, guru dapat memaksimalkan hasil belajar siswa. Dalam memilih dan menggunakan metode mengajar harus disesuaikan dengan tujuan, materi, waktu, sarana, karakteristik siswa, dan evaluasi. Seperti yang diungkapkan oleh Winarno Surachmad (1980:85), “Khusus mengenai metode mengajar di kelas, selain faktor tujuan, juga faktor murid, situasi dan faktor guru ikut menentukan efektif tidaknya sebuah metode”.

Kenyataannya interaksi siswa SMK Negeri 3 Bandung keahlian Multimedia dalam mata pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari data nilai di bawah ini:

Tabel 1.1
Nilai mata Pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi Tahun Ajaran 2009-2010 dan 2010-2011

Tahun Ajaran	Nilai	
	Lebih dari SKL	Kurang dari SKL
2009 – 2010	64%	36%
2010 – 2011	68%	32%

Kurang dari 75% nilai siswa jurusan multimedia di SMK Negeri 3 bidang keahlian Multimedia masih kurang dari standar kelulusan, hal ini yang mendorong peneliti untuk mencoba menerapkan metode demonstrasi agar dapat memaksimalkan ketercapaian hasil belajar aspek psikomotor siswa.

Demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk membelajarkan peserta dengan cara menceritakan dan memperagakan suatu langkah-langkah pengerjaan sesuatu. Biasanya, setelah demonstrasi dilanjutkan dengan praktek oleh peserta sendiri. Sebagai hasil, peserta akan memperoleh pengalaman belajar langsung setelah melihat, melakukan, dan merasakan sendiri. Tujuan dari demonstrasi yang dikombinasikan dengan praktek adalah membuat perubahan pada ranah psikomotor (keterampilan). Metode ini dapat digunakan untuk memberikan keterampilan dalam pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi, yaitu pembelajaran penggunaan *software Macromedia Flash* dalam pembuatan animasi dua dimensi secara kongkret agar siswa dapat memahami dan mempraktekan materi yang diberikan oleh guru.

Hasil penelitian Galih M.S.R (2007:72), pada mata pelajaran Fisika menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan metode demonstrasi membuat siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik serta dapat mengingat materi yang telah disampaikan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Era globalisasi dan Komputerisasi di berbagai bidang menuntut setiap orang untuk menguasai komputer agar memudahkan pekerjaannya. Pada kenyataannya dunia kerja lebih mengharapkan seseorang yang mempunyai kemampuan lebih di bidang komputer karena semua bidang telah berbasis komputerisasi.

Teknik Animasi Dua Dimensi merupakan salah satu mata pelajaran kelompok produktif di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Multimedia. Teknik Animasi Dua Dimensi mulai diimpletasikan pada kurikulum SMK edisi 2004 sampai dengan diterapkannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Mata Pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi mempersiapkan peserta didik untuk beradaptasi dengan dunia kerja, perkembangan teknologi, dan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Mata Pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi diajarkan untuk mendukung pembentukan kompetensi program keahlian serta memudahkan peserta didik mendapatkan pekerjaan yang berskala nasional maupun internasional.

Penerapan metode demonstrasi diharapkan dapat memberikan pengaruh pada pembelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi agar menjadi hidup, menarik dan memperkecil kemungkinan munculnya aktivitas negatif yang tidak diharapkan. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan kompetensi belajar yang telah ditetapkan. Hal tersebut memunculkan pertanyaan bagaimana

pengaruh penggunaan metode demonstrasi terhadap hasil belajar ranah psikomotor siswa pada mata pelajaran teknik animasi dua dimensi di sekolah menengah kejuruan (SMK) multimedia?

Pertanyaan tersebut yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Ranah Psikomotor Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi Di Sekolah Menengah Kejuruan". Penelitian ini difokuskan pada metode demonstrasi terhadap ketercapaian hasil belajar ranah psikomotor siswa.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan umum yang diajukan dalam penelitian ini adalah : bagaimana perbedaan pengaruh penggunaan metode demonstrasi dengan metode penugasan terhadap hasil belajar ranah psikomotor siswa pada Mata Pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi ?

Untuk memudahkan pembahasan dalam penelitian ini, maka perumusan masalah dijabarkan ke dalam pertanyaan khusus seperti berikut :

1. Bagaimana perbedaan pengaruh penggunaan metode demonstrasi dengan metode penugasan terhadap hasil belajar ranah psikomotor aspek gerakan terbimbing (P3) siswa pada Mata Pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi ?
2. Bagaimana perbedaan pengaruh penggunaan metode demonstrasi dengan metode penugasan terhadap hasil belajar ranah psikomotor aspek gerakan terbiasa (P4) siswa pada Mata Pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi ?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan metode demonstrasi dengan metode penugasan terhadap hasil belajar ranah psikomotor siswa pada Mata Pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi.

Secara khusus tujuan penelitian ini dirumuskan dalam rincian tujuan khusus di bawah ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh penggunaan metode demonstrasi dengan metode penugasan terhadap hasil belajar ranah psikomotor aspek gerakan terbimbing (P3) pada Mata Pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi.
2. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh penggunaan metode demonstrasi dengan metode penugasan terhadap hasil belajar ranah psikomotor aspek gerakan terbiasa (P4) pada Mata Pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi.

D. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini digunakan dua variable yaitu, metode demonstrasi dan hasil belajar ranah psikomotor.

1. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi dalam penelitian ini adalah sebuah metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran Teknik Animasi dua Dimensi di SMK Negeri 3 Bandung bidang keahlian Multimedia. Pembahasan dalam mata pelajaran ini adalah penggunaan *software Macromedia Flash*, jadi peneliti sekaligus guru menggunakan metode demonstrasi dalam penyampaian materi tentang *software Macromedia flash*.

Materi yang disampaikan dalam pelaksanaan penelitian adalah materi tentang teknik dasar animasi yaitu teknik *Motion Guide* atau teknik dasar membuat gerakan animasi dengan membuat lintasan gerakan sebuah objek, dan teknik dasar animasi *Shape Tween* atau perubahan bentuk pada *software Macromedia Flash*. Langkah pembelajaran dengan menggunakan metode dalam penelitian ini setelah guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode pembelajaran demonstrasi, pembelajaran dilanjutkan dengan praktek yang akan dilakukan oleh siswa. Praktek yang dilakukan siswa adalah materi yang telah disampaikan oleh guru menggunakan metode demonstrasi sebelumnya.

2. Metode Penugasan

Peneliti Membatasi pengertiannya karena pada pembelajaran menggunakan metode yang berbeda. Metode penugasan adalah cara membelajarka siswa dengan memberikan tugas-tugas tentang materi yang akan dipelajari, diharapkan membuat siswa dapat menguasai materi yang sedang dipelajari.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar terdiri dari tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dicapai sesuai dengan tujuan pendidikan adalah ranah psikomotor aspek gerakan terbimbing (P3), dan gerakan terbiasa (P4) siswa.

4. Mata Pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi

Mata Pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi adalah salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) multimedia.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang langsung maupun tidak langsung terlibat dalam dunia pendidikan baik sebagai pengembang pendidikan, lembaga pendidikan formal maupun non formal, dan khususnya bagi guru serta siswa yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar.

1. Manfaat penelitian secara teoritis

Sebagai bahan masukan dalam menentukan metode pembelajaran yang sesuai untuk Mata Pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi.

2. Manfaat penelitian secara praktis

a. Bagi siswa, membantu meningkatkan proses pembelajaran, penggunaan metode demonstrasi ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung proses pembelajaran produktif sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.

b. Bagi guru, meningkatkan dan lebih mengoptimalkan kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan metode demonstrasi ini, guru dapat memberikan variasi dan inovasi dalam proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah, setelah menggunakan metode demonstrasi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga kualitas pembelajaran di

sekolah lebih efektif, efisien, dan tentunya dapat memenuhi tujuan kurikulum yang telah ditetapkan.

- d. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian keilmuan dalam disiplin ilmu Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, khususnya pada aspek Kurikulum Pendidikan pada bagian pengembangan metode pembelajaran.
- e. Bagi peneliti, mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan metode demonstrasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknik Animasi dua Dimensi di Sekolah Menengah Kejuruan.
- f. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan bahan rujukan atau bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti yang berniat memilih dan memanfaatkan metode pembelajaran.

F. Asumsi

Asumsi yang digunakan peneliti dalam penyusunan skripsi ini adalah :

Terdapat perbedaan pengaruh penggunaan metode demonstrasi dengan metode penugasan terhadap hasil belajar ranah psikomotor siswa pada Mata Pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi

G. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban sementara, sebagaimana dikatakan oleh Nana Syaodih (2011:305), “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah atau submasalah yang diteliti, dijabarkan dari landasan teori tetapi harus diuji kebenarannya”. Berdasarkan permasalahan penelitian ini maka hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

Hipotesis Umum :

Terdapat perbedaan pengaruh penggunaan metode demonstrasi dengan metode penugasan terhadap hasil belajar ranah psikomotor siswa pada Mata Pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi.

Hipotesis Khusus :

1. Hipotesis Nol ($H_0 : \mu_1 = \mu_2$) :

Tidak terdapat perbedaan pengaruh penggunaan metode demonstrasi dengan metode penugasan terhadap hasil belajar ranah psikomotor aspek gerakan terbimbing (P3) siswa pada Mata Pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi.

Hipotesis Kerja ($H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$) :

Terdapat perbedaan pengaruh penggunaan metode demonstrasi dengan metode penugasan terhadap hasil belajar ranah psikomotor aspek gerakan terbimbing (P3) siswa pada Mata Pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi.

2. Hipotesis Nol ($H_0 : \mu_1 = \mu_2$) :

Tidak terdapat perbedaan pengaruh penggunaan metode demonstrasi dengan metode penugasan terhadap hasil belajar ranah psikomotor aspek gerakan terbiasa (P4) siswa pada Mata Pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi.

Hipotesis Kerja ($H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$) :

Terdapat perbedaan pengaruh penggunaan metode demonstrasi dengan metode penugasan terhadap hasil belajar ranah psikomotor aspek gerakan terbiasa (P4) siswa pada Mata Pelajaran Teknik Animasi Dua Dimensi.

H. Lokasi Penelitian

Peneliti memilih lokasi penelitian di SMK Negeri 3 bidang keahlian Multimedia, beralamat di Jl.Solontongan No.10. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 3 bidang keahlian Multimedia tahun ajaran 2011/2012, populasi terjangkaunya adalah siswa kelas XI jurusan multimedia. Sampelnya yaitu siswa kelas XI multimedia 1 sebagai kelas eksperimendan siswa kelas XI multimedia 2 sebagai kelas kontrol.