

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam menghadapi persaingan antar negara pada era globalisasi yang semakin ketat ini, Indonesia sebagai negara berkembang harus terus mengembangkan kualitas sumber daya manusia (SDM) sehingga Indonesia tidak tersisihkan dalam persaingan pengembangan sumber daya manusia. Pendidikan merupakan salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, pengembangan dalam pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi seiring dengan perkembangan budaya kehidupan. Untuk itu, pemerintah melaksanakan pembangunan di bidang pendidikan yaitu dengan didirikannya lembaga pendidikan berupa sekolah-sekolah sebagai sarana untuk menjalankan proses pendidikan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai suatu lembaga pendidikan yang siswanya sudah diarahkan pada masing-masing keterampilan sehingga lulusannya diharapkan dapat terjun langsung ke dunia kerja. Atas dasar itu, pengembangan kurikulum dalam rangka penyempurnaan pendidikan menengah kejuruan harus disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan dunia kerja. Kurikulum SMK edisi 2006 yang merupakan hasil penyempurnaan dari kurikulum-kurikulum sebelumnya dirancang dengan pendekatan pembelajaran berbasis kompetensi (*Competency-based Training*)

Untuk mencapai pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum SMK yang dirancang dengan pendekatan pembelajaran berbasis kompetensi menurut Sanjaya (2005: 07) pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah :

1. Pembelajaran berbasis kompetensi. Pembelajaran ini merupakan suatu proses pembelajaran yang perencanaan, pelaksanaan dan penilaiannya mengacu pada penguasaan kompetensi peserta didik.

2. Pembelajaran tuntas. Pembelajaran ini diartikan sebagai suatu strategi pembelajaran yang keberhasilan pesertanya ditentukan oleh pencapaian tingkat penguasaan kompetensi minimal yang dipersyaratkan untuk dinyatakan menguasai.

Kedua pendekatan diatas, mengindikasikan bahwa pembelajaran yang digunakan berpusat pada siswa, lebih membuka keaktifan siswa dalam pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi.

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah dilakukan dengan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis kompetensi, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sebaiknya metode dan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran haruslah menarik dan merangsang keaktifan siswa; selain itu media pembelajarannya harus mampu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik serta mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan sarana sehingga metode mengajar akan lebih bervariasi. Hal ini sesuai dengan salah satu prinsip pembelajaran berbasis kompetensi yaitu media dan materi yang digunakan didesain untuk membantu pencapaian kompetensi.

Salah satu media yang menarik dan merangsang keaktifan siswa yang sedang berkembang saat ini adalah media animasi dimana di Indonesia sendiri metode dan penggunaan media animasi yang menggunakan fasilitas teknologi modern dinilai masih kurang maksimal di bandingkan dengan negara-negara

berkembang lainnya (Kompas: Senin, 21 April 2008). Yarmaidi dan I Gede Sugiyanta juga melakukan penelitian terhadap media animasi dan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan pemahaman, motivasi serta aktivitas peserta didik ([http://www.ditnaga-dikti.org/ditnaga/files/sari\\_penelitian\\_ppkp-pips.doc](http://www.ditnaga-dikti.org/ditnaga/files/sari_penelitian_ppkp-pips.doc))

Berdasarkan pengamatan di SMK Negeri 2 Kota Bandung tahun ajaran 2007/2008, metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran pada standar kompetensi mengenal proses dasar turbin, proses pembelajarannya hanya metode ceramah dan tanya jawab, sedangkan media yang dipakai adalah media gambar konvensional. Penggunaan metode ceramah dan tanya jawab kurang maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, hal ini terlihat dari siswa yang terkesan tidak memperhatikan guru ketika sedang menerangkan, siswa banyak yang mengobrol dan sedikit bertanya kepada gurunya. Akibatnya siswa mengalami kesulitan dalam menerima materi pelajaran yang diberikan pendidik sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Hal ini juga dapat dilihat dari daftar nilai akhir semester tahun ajaran 2007-2008 pada mata pelajaran DKKTM (Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Mesin) Kelas X TM-8 SMKN 2 Bandung. Data hasil nilai akhir semester adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.1**  
Hasil Nilai Akhir Semester Tahun Ajaran 2007-2008

Nilai	Huruf	Jumlah siswa
9,00-10,00	A	0
8,00-8,99	B	2
7,00-7,99	C	16
0-6,99	D	12
<b>Jumlah</b>	-	<b>36</b>

(Sumber : Dokumen SMKN 2 Bandung)

Menurut ketentuan-ketentuan penilaian di SMK Negeri 2 Kota Bandung tahun ajaran 2007/2008 kurikulum kompetensi, untuk program produktif deskripsi nilai dan angkanya adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.2**  
Deskripsi Nilai Angka dan Huruf

Produktif	Huruf/Predikat
9.00 – 10.00	A (Lulus Istimewa)
8.00 – 8.99	B (Lulus memuaskan)
7.00 – 7.99	C (Lulus rata-rata)
0.00 – 6.99	D (Belum Lulus)

(Sumber : Dokumen SMKN 2 Bandung)

Penggunaan media pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan perhatian siswa dalam belajar. Namun demikian, media yang digunakan berupa gambar konvensional tidak dapat menjelaskan prinsip kerja turbin serta proses kerja turbin secara maksimal. Inovasi dalam pembelajaran diperlukan untuk mengatasi kondisi diatas, salah satu inovasi yang dilakukan adalah dengan penggunaan animasi atau gambar yang bergerak sebagai media pembelajaran. Penggunaan media animasi dapat menampilkan gambar secara lebih nyata dan

dapat dilihat dengan jelas oleh siswa prinsip kerja serta langka-langkah proses kerjanya. Media animasi juga dapat mencerminkan pembelajaran yang *nonverbalistik*. Hal ini memungkinkan siswa tidak merasa bosan sehingga minat dan motivasi belajarnya bertambah.

Penggunaan media ini juga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi dalam kompetensi yang secara tidak langsung dapat mengatasi rendahnya prestasi belajar. Nana Sudjana dan Rivai (2005: 2) menyatakan “Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.” Keuntungan lain digunakannya media juga disebutkan oleh Hamalik dalam Azhar Arsyad (2005: 15) mengemukakan bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.” Penggunaan animasi dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan pemikiran diatas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: **”Penerapan Media Animasi Dalam Pembelajaran DKKTM untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Standar Kompetensi Mengenal Proses Dasar Turbin”**.

## **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

Untuk memperjelas kemungkinan-kemungkinan permasalahan yang muncul dalam penelitian ini, perlu dilakukan identifikasi masalah.

Nana Sudjana (1992 : 99) mengungkapkan:

“Identifikasi masalah menjelaskan aspek-aspek masalah yang biasa muncul dari tema atau judul yang telah dipilih, maka identifikasi itu merupakan pengungkapan dari berbagai masalah yang akan timbul dan diteliti lebih lanjut”.

1. Metode ceramah dan tanya jawab yang digunakan guru kurang maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Proses pembelajaran di kelas cenderung berpusat pada guru seharusnya siswa ditempatkan sebagai subjek belajar (student centre)
3. Media yang digunakan berupa gambar diam untuk mata pelajaran DKKTM khususnya pada standar kompetensi memahami teknik dasar turbin biasanya dinilai kurang menarik, membosankan, kurang variatif dan tidak efektif bagi siswa karena kebanyakan siswa kurang berperan aktif dan hanya diminati oleh siswa-siswa tertentu.
4. Guru kurang memanfaatkan secara optimal sarana pendukung seperti komputer dan infocus di SMK Negeri 2 Kota Bandung.
5. Motivasi belajar siswa rendah sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran DKKTM masih rendah.

### **C. RUMUSAN MASALAH**

Penulis memandang perlu untuk merumuskan masalah penelitian agar tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini lebih terarah. Dalam penelitian ini masalah yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah media animasi berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Standar Kompetensi mengenal proses dasar turbin ?
2. Seberapa besar perbedaan peningkatan prestasi belajar siswa antara kelas yang menggunakan media animasi dengan kelas yang tidak menggunakan media animasi pada Kompetensi mengenal proses dasar turbin?

### **D. PEMBATASAN MASALAH**

Permasalahan yang akan diteliti harus sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian, agar permasalahan tidak terlalu luas perlu adanya pembatasan masalah.

Penulis membatasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada kompetensi mengenal proses dasar turbin di SMK Negeri 2 Kota Bandung tahun ajaran 2008-2009.
2. Aspek yang diukur pada penelitian ini adalah aspek kognitif, yang meliputi pengetahuan, dan pemahaman.

### **E. TUJUAN DAN KEGUNAAN**

Tujuan penelitian merupakan keinginan peneliti berupa jawaban yang hendak dicari melalui proses penelitian. Tujuan penelitian berkaitan erat dengan

rumusan masalah yang diajukan. Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh gambaran nyata mengenai pengaruh penerapan media animasi dalam meningkatkan prestasi belajar siswa tingkat X SMK Negeri 2 Bandung, setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi
2. Untuk memperoleh gambaran nyata mengenai perbedaan peningkatan prestasi belajar siswa antara kelas yang menggunakan media animasi dengan kelas yang tidak menggunakan media animasi pada Kompetensi mengenal proses dasar turbin.

Kegunaan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi pihak guru dapat mengacu untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mendorong siswa berfikir mandiri.
2. Bagi pihak siswa SMK, sebagai pemacu akan manfaat belajar untuk mencapai ilmu yang tak terbatas.
3. Bagi pihak sekolah, dapat memberikan gambaran nyata mengenai manfaat penggunaan animasi dalam pembelajaran terhadap pemahaman siswa.
4. Bagi pihak peneliti, selain mengaplikasikan ilmu yang didapat sewaktu kuliah, juga sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana.

## **F. DEFINISI OPRASIONAL**

Agar tidak terjadi salah pengertian dan memudahkan pemahaman terhadap ungkapan yang dimaksud, istilah-istilah dalam judul perlu untuk



dijelaskan. Berikut ini dikemukakan penjelasan dari masing-masing istilah tersebut, yaitu:

1. Media Animasi menurut Frista Artmanda (Kamus Lengkap Bahasa Indonesia 2007:63) yaitu: "Rangkaian gambar yang digerakan secara mekanik elektronis sehingga tampak dilayar menjadi bergerak yang digunakan sebagai media pembelajaran".
2. DKKTM yaitu: merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang ada di SMK Negeri 2 Kota Bandung.
3. Pemahaman yaitu: kemampuan siswa untuk menangkap konsep-konsep, menyerap materi pembelajaran yang disajikan oleh guru dan mampu diungkapkan kembali.
4. Standar Kompetensi mengenal proses dasar turbin yaitu: merupakan dasar kompetensi kejuruan khususnya dasar teknik mesin berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan.

## **G. SISTEMATIKA PENULISAN**

Adapun sistematika kerja yang digunakan dalam penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan kegunaannya, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisis landasan teori dan hipotesis penelitian yang meliputi teori yang mendukung, anggapan dasar dan hipotesis.

### BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis membahas mengenai Metode Penelitian, Pradigma, populasi dan sample, Instrumen penelitian, dan rencana analisis data.

### BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisis mengenai penjelasan deskripsi data, analisis data hasil pengujian hipotesis dan pembahasan penelitian.

### BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi hasil penelitian yang disimpulkan dan sekaligus diberikan saran-saran yang perlu diperhatikan.

