

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kualitas pendidikan di Indonesia sangat memprihatinkan. Ini dibuktikan antara lain dengan data UNESCO (2000) tentang peringkat Indeks Pengembangan Manusia (*Human Development Index*), yaitu komposisi dari peringkat pencapaian pendidikan, kesehatan, dan penghasilan per kepala yang menunjukkan, bahwa indeks pengembangan manusia Indonesia makin menurun. Di antara 174 negara di dunia, Indonesia menempati urutan ke-102 (1996), ke-99 (1997), ke-105 (1998), ke-109 (1999), dan ke-69 (2012).

UUSPN No. 20 tahun 2003 pasal 15, menyatakan pendidikan menengah kejuruan bertujuan untuk menyiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Tujuan tersebut dapat dijabarkan lagi oleh Dikmenjur (2003) menjadi tujuan umum dan tujuan khusus, sebagai berikut :

Tujuan umum SMK :

1. Menyiapkan peserta didik agar dapat menjalani kehidupan secara layak, Meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik,
2. Menyiapkan peserta didik agar menjadi warga negara yang mandiri dan bertanggung jawab,
3. Menyiapkan peserta didik agar memahami dan menghargai keanekaragaman budaya bangsa Indonesia, dan
4. Menyiapkan peserta didik agar menerapkan dan memelihara hidup sehat, memiliki wawasan lingkungan, pengetahuan dan seni.

Tujuan khusus SMK :

1. Menyiapkan peserta didik agar dapat bekerja, baik secara mandiri atau mengisi lapangan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah, sesuai dengan bidang dan program keahlian yang diminati,
2. Membekali peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetensi dan mampu mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminati, dan
3. Membekali peserta didik dengan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar mampu mengembangkan diri sendiri melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

SMK masa depan diharapkan menjadi tempat pelayanan jasa dan produksi, tempat pendidikan dan pelatihan tingkat lanjutan yang setara dengan program diploma. Pesertanya bisa berasal dari semua anggota masyarakat yang berminat, baik sebagai pencari kerja, maupun para siswa tamatan SMU, SLTP, SD, dan semua pekerja di dunia usaha/industri.

Kualitas SMK ditentukan setidaknya oleh mutu para lulusannya. Dukungan media mengajar juga jadi ujung tombaknya. Melihat latar belakang perkembangan kurikulum, tercatat bahwa pada kurikulum tahun 1994 telah dicantumkan istilah pembelajaran berbasis kompetensi atau *competency based training* (CBT). Namun pelaksanaannya belum optimal, dan pada tahun 1999 Direktorat Dikmenjur meluncurkan suplemen untuk penyempurnaan pelaksanaan konsep pembelajaran berbasis kompetensi ini. Konsep CBT

merupakan gabungan antara pendidikan kentrampilan, pengetahuan, dan sikap.

Setiap orang berkomunikasi dengan sesama dalam bahasa lisan hanya dapat dimengerti oleh orang yang mengerti bahasa tersebut. Setiap Negara memiliki bahasa yang berbeda-beda. Tetapi bahasa gambar sudah ada sejak awal waktu, bahkan bentuk tulisan yang paling awal adalah melalui bentuk gambar. Jadi, sebelum mengenal tulisan orang menggunakan gambar untuk berkomunikasi dengan sesama.

Pemahaman dalam gambar teknik sangat penting untuk menghindari adanya kesalahan dalam penerimaan informasi seperti yang diharapkan oleh penggambar tersebut. Untuk itu diperlukan suatu media yang berfungsi agar informasi tersebut dapat disampaikan dengan mudah, efektif, dan efisien. Media tersebut dapat berupa penggunaan beberapa software animasi yang dapat memperjelas maksud atau tujuan dari gambar tersebut.

Berdasarkan hasil observasi di SMK N Klaten pada mata diklat Membaca Gambar proses belajar mengajar masih menggunakan metode konvensional, dimana guru menjelaskan materi dengan cara ceramah di depan kelas (*teaching centre*) dengan bantuan *white board*. Penyampaian materi secara konvensional ini membuat para siswa bosan dan banyak yang tidak memperhatikan pada materi yang diajarkan. Sebagai akibatnya prestasi siswa dalam belajar akan menjadi rendah, sehingga dapat mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran.

Media Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK) diharapkan dapat memperjelas penyajian pesan, meningkatkan prestasi, rangsangan kegiatan belajar, dan membantu keefektifan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan. Media pembelajaran berbasis komputer sangat diperlukan dalam pembelajaran Membaca Gambar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang dijadikan sebagai salah satu sumber belajar yang sesuai dengan prinsip pembelajaran. Oleh karenanya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Animasi Flash Pada Mata Diklat Membaca Gambar Di SMK N 2 Klaten”** Kali Ini Di Batasi Pada Mata Diklat Membaca Gambar Di Jurusan Teknik Pemesinan sehingga produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang berpengaruh dalam pelaksanaan pembelajaran Membaca Gambar di SMK, yaitu :

1. Permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran pada hasil prestasi belajar berkaitan dengan interaksi oleh Peserta Didik yang kurang aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran di kelas, dimana Peserta Didik hanya mendengar dan tidak diikuti dengan mencatat materi.
2. Materi Membaca Gambar yang mempunyai cakupan yang cukup luas menjadikan dalam penyajian materi memerlukan waktu yang cukup lama sehingga penyampaian materi menjadi tidak tuntas.

3. Metode pembelajaran masih konvensional dengan menggunakan sistem *teaching center* tanpa menggunakan media pembelajaran.
4. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan masih belum merata antara siswa satu dengan siswa yang lain.

C. Batasan Masalah

Dengan melihat pada identifikasi masalah di atas, penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Animasi Flash Pada Mata Diklat Membaca Gambar Di SMK N 2 Klaten”** maka peneliti membatasi permasalahan pada pengembangan media pembelajaran menggunakan Animasi *Flash* untuk mata diklat Membaca Gambar. Penyampaian materi dan penayangan media di depan kelas dengan menggunakan alat bantu yaitu LCD *projector*.

Mata diklat yang dijadikan obyek penelitian dalam penelitian ini adalah teori Membaca gambar. Subjek dalam penelitian ini adalah Peserta Didik kelas XI Teknik Pemesinan SMK N 2 Klaten.

D. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang masalah di atas penulis memberikan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimanakah struktur media animasi *Flash* yang sesuai untuk siswa pada mata diklat Membaca Gambar di SMK N 2 Klaten?

Bagaimanakah kinerja media animasi *Flash* pada mata diklat membaca gambar di SMK N 2 Klaten?

Bagaimanakah peningkatan prestasi belajar siswa SMK N 2 Klaten pada mata diklat membaca gambar dengan menggunakan media animasi *Flash*?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan pernyataan yang tertuang dalam rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat struktur media animasi *Flash* yang sesuai untuk siswa pada mata diklat Membaca Gambar di SMK N 2 Klaten.
2. Mengetahui kinerja animasi *Flash* pada mata diklat Membaca Gambar.
3. Mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa SMK N 2 Klaten pada mata diklat membaca gambar dengan menggunakan media animasi *Flash*.

F. Manfaat penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik,
 - a. Membantu meningkatkan Prestasi belajar Peserta Didik, terutama pada pembelajaran Membaca Gambar di SMK.
 - b. Membantu memperjelas dalam memahami mengenai konsep – konsep pembelajaran Membaca Gambar.
2. Bagi Guru,
 - a. Sebagai alat bantu mengajar mata diklat Membaca Gambar di SMK.
 - b. Sebagai alternatif model pembelajaran untuk Peserta Didik SMK.
 - c. Sebagai pedoman dalam PBM yang kaitannya dengan variasi pengajaran agar Peserta Didik lebih bersemangat dan berprestasi.

3. Bagi Sekolah,

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran Membaca Gambar berbantuan komputer.
- b. Meningkatkan efektifitas kinerja sekolah.
- c. Memotivasi penggunaan media komputer di sekolah.

4. Bagi Pengembang Ilmu,

Hasis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan sebagai referensi untuk bahan rujukan para peneliti yang akan datang.