**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globaliasasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan simulasi digital bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut juga membuat paradigma pembelajaran mengalami pergeseran. Dalam pembelajaran harus mampu mengembangkan kemampuan siswa tanpa dibatasi oleh sistem dan keterbatasan fasilitas.

Pada masa sekarang ini satu segi yang menguntungkan adalah tersedianya sumber-sumber belajar yang dapat dipelajari sendiri tanpa bantuan orang lain. Sumber-sumber tersebut dapat berupa buku yang berbentuk teks ataupun *digital* dan media pembelajaran berbasis komputer.

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan diharapkan sumber daya manusia yang dihasilkan memiliki kualitas dan *skill* yang memadai untuk bersaing dengan dunia global, karena pada saat ini kualitas manusia di tentukan oleh apa yang menjadi keahlian dan kemampuan seseorang pada dunia global dan yang menjadi kemampuan yang harus di miliki ada salah satunya kemampuan dalam bidang teknologi. dalam hal ini sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem- Pendidikan Nasional Pasal 1, yang menyebutkan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Belajar merupakan kebutuhan pokok setiap manusia. Selain untuk memenuhi kebutuhan dalam memperoleh ilmu pengetahuan, belajar bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dalam memperoleh perubahan perilaku. Menurut Surya (Rusman,dkk, 2011:7) belajar adalah “suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”. Pengertian belajar juga dikemukakan oleh Vernon S. Gerlach & Donald P. Ely (Sahabuddin,2007:79) bahwa “belajar adalah perubahan dalam perilaku, sedangkan perilaku itu adalah tindakan yang dapat diamati”. Proses belajar ini dapat dikelola dalam beberapa cara, salah satunya adalah dengan proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah menciptakan kondisi yang menimbulkan minat belajar siswa.

Guru sebagai salah satu komponen penentu sumber daya manusia yang berkualitas mempunyai peranan penting dalam mewujudkan keberhasilan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menguasai dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi demi efektifitas pelaksanaan pembelajaran. Sebagai pengelola proses pembelajaran guru hendaknya memilih dan mendesain berbagai komponen pendukung pembelajaran guna meminimalkan kendala yang akan atau mungkin terjadi di kelas guru juga harus mengembangkan system pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*children centre*) dan memfasilitasi kebutuhan siswa akan kebutuhan belajar yang menantang, aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dengan mengembangkan dan menerapkan pemebelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Salah satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Ketersediaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu penunjang keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang berisikan susunan seperangkat materi untuk menciptakan lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Dengan demikian, salah satu tujuan penyediaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah proses belajar siswa.

Menurut Hamalik (Ahmad, 2007: 5) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah “alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih menefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran disekolah”. Media pembelajaran adalah “salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan dan sebagai alat bantu mengajar dapat menunjang penggunanaan metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses belajar” (Rusman, dkk, 2011:42). Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Menurut Derek Rowntree (Ahmad, 2007: 9) fungsi media pembelajaran, yaitu:

(a) membangkitkan motivasi belajar, (b) mengulang apa yang telah dipelajari, (c) menyediakan stimulus belajar, (d) mengaktifkan respon murid, (e) memberikan *feedback* dengan segera, (f) menggalakkan latihan yang serasi.

Pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dipertegas oleh pendapat Edgar Dale, Finn dan Hobar (Ahmad,2007 : 10) yang menyatakan bahwa “penggunaan media pembelajaran menjadi penting sebab akan memberikan pengalaman konkrit dan menghindarkan abstraksi, lebih menarik perhatian siswa,meningkatkan perbendaharaan kataserta memberikan pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa”. Berdasarkan pendapat ahli di atas maka jelas bahwa dengan keberadaan media pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dikarenakan proses transformasi pesan pembelajaran dari sumber belajar kepada siswa berlangsung lebih menyenangkan dan efektif yang berdampak pada pemahaman siswa terkait dengan materi pelajaran.

Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil obeservasi awal, pada mata pelajaran Simulasi Digital SMKN 1 Pallangga Gowa dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran slide presentasi yang artinya kegiatan belajar mengajar hanya terpusat pada guru, padahal guru bukanlah merupakan satu-satunya sumber belajar, namun merupakan salah satu komponen dari sumber belajar yang disebut orang.

Di pilihnya mata pelajaran Simulasi Digital dalam penelitian ini karena karakteristik media *video tutorial* sangat serasi dengan mata pelajaran Simulasi Digital yang lebih bersifat prosedural. Dalam pelajaran Simulasi Digital proses pembelajaran lebih mengarah kepada keterampilan siswa dalam mengoperasikan komputer sehingga metode yang digunakan adalah praktik langsung. Maka dari itu diperlukan sebuah inovasi dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam hal ini dengan menggunakan media *video tutorial* dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Berdasarkan uraian tersebut maka diperlukan suatu media pembelajaran yang cocok dengan mata pelajaran yang bersifat praktik, karena di perlukan media yang bisa menggambarkan prosedur secara langsung pada materi pembelajaran. Maka dari itu penulis mencoba mengangkat salah satu media pembelajaran sebagai salah satu terobosan yang dalam dunia pendidikan memberikan petunjuk spesifik untuk menciptakan proses belajar – mengajar yang menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi alternatif pemecahan masalah yakni penggunaan media *video tutorial.* Sebab dengan penggunaan media *video tutorial* dalam pembelajaran akan sangat membantu guru dalam menyampaiakan materi pelajaran serta siswa juga dapat fokus menerima materi yang di ajarkan. Penggunan media *video tutorial* sangat cocok digunakan pada mata pelajaran Simulasi Digital karenamemungkinkan guru untuk mengembangkan kreatifitas dengan cara mengemas dan menyajikan materi pelajaran hampir sama dengan wujud aslinya dengan harapan akan meminimalkan terjadinya kesalahan persepsi pada siswa. Hal ini sejalan dengan yang diajarkan sesuai dengan keadaan sebenarnya sehingga akan menarik perhatian siswa.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Video Tutorial* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi Digital pada Siswa Kelas X SMKN 1 Pallangga Gowa.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti mengambil rumusan masalah :

1. Bagaimanakah gambaran pelaksanaan pembelajaran melalui pemanfaatan media *Video Tutorial* terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital pada siswa kelas X SMKN 1 Pallangga Gowa ?
2. Bagaimanakah gambaran hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital pada siswa kelas X SMKN 1 Pallangga Gowa setelah penggunaan media *Video Tutorial* ?
3. Apakah ada pengaruh media pembelajaran *Video Tutorial* terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital pada siswa kelas X SMKN 1 Pallangga Gowa ?
4. **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini pada prinsipnya bertujuan untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah yang dipaparkan di atas yaitu :

1. Bagaimanakah gambaran pelaksanaan pembelajaran melalui pemanfaatan media *Video Tutorial* terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital pada siswa kelas X SMKN 1 Pallangga Gowa.
2. Bagaimanakah gambaran hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital pada siswa kelas X SMKN 1 Pallangga Gowa setelah penggunaan media *Video Tutorial*.
3. Apakah ada pengaruh media pembelajaran *Video Tutorial* terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi Digital pada siswa kelas X SMKN 1 Pallangga Gowa.
4. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis
2. Bagi lembaga pendidikan, menjadi bahan informasi untuk peningkatan kualitas pendidikan, khususnya melalui pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran
3. Bagi peneliti, menjadi masukan dalam meneliti dan mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran.
4. Manfaat Praktis
5. Kepala Sekolah

Sebagai bentuk kebijakan peningkatan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan media yang memiliki nilai integritas tinggi.

1. Guru

Dapat dijadikan salah satu pilihan media yang sesuai dengan karakteristik materi yang bersifat prosedural.

1. Siswa

Melalui media video tutorial diharapkan dapat meningkatkan kemandiriaan belajar siswa.