



PROSIDING SEMINAR NASIONAL SISFOTEK

Sistem Informasi dan Teknologi Informasi

www.seminar.iaii.or.id | ISSN 2597-3584 (media online)

Pelatihan Pengembangan Pengajaran Berbantuan Komputer (PBK) Bagi Guru Sekolah Menengah Kejuruan Smk Dan Smti Kota Padang

Nelda Azhar^a, Asrul Huda^b, Kasman Rukun^c

^a Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

^b Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang, asrulhuda@gmail.com

^c Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang, kasman.rukun@gmail.com

Abstract

Vocational secondary school (SMK) is a vocational education institution producing high-level technical workers who are needed by the industry. Teachers in vocational schools should be able to improve the quality of graduates to be trusted by the industry and have high competitiveness. Knowledge relevant to the industrial world should be instilled in the students in vocational school as a provision to enter the industry later. Lecture activities conducted by the teacher is not at all wrong, but when the lecture, teacher interaction with students is less so running, teachers only tend to lecture and do not pay attention to the situation and condition of students in the classroom. Lecture method also can not be separated from the learning process. Lecture method will make the students get maximum learning result if packed with better and interesting. Achievement of learning objectives on basic subjects of vocational competence can not be separated from the main role of a teacher. A teacher is not only required to convey science, but also must be able to create a conducive learning atmosphere so that the learning process can go live actively. Based on these considerations, it is necessary that the learning method involves the overall participation of students so that the power of teaching and learning is not only dominated by certain students only. Selection of learning methods is expected to increase the participation and activeness of students in studying and studying science.

Key Words : SMK, Learning Method, Computer Assisted Learning

Abstrak

Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan kejuruan penghasil pekerja teknik tingkat menengah yang sangat dibutuhkan oleh dunia industri. Tenaga pengajar di SMK harus dapat meningkatkan kualitas lulusannya agar dipercaya oleh industri dan mempunyai daya saing tinggi. Pengetahuan yang relevan dengan dunia industri harus ditanamkan pada para peserta didik di SMK sebagai bekal masuk ke Industri nantinya. Kegiatan ceramah yang dilakukan oleh guru sama sekali tidak salah, namun ketika ceramah, interaksi guru dengan siswa kurang begitu berjalan, guru hanya cenderung ceramah dan tidak memperhatikan situasi dan kondisi siswa di kelas. Metode ceramah juga tidak bisa dilepaskan dari proses pembelajaran. Metode ceramah akan membuat siswa mendapat hasil belajar yang maksimal jika dikemas dengan lebih baik dan menarik. Tercapainya tujuan pembelajaran pada mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan tidak lepas dari peran utama seorang guru. Seorang guru tidak hanya dituntut sekedar menyampaikan ilmu, tetapi juga harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka diperlukan metode pembelajaran yang mampu melibatkan peran serta siswa secara menyeluruh sehingga kekuatan belajar mengajar tidak hanya didominasi oleh siswa-siswa tertentu saja. Pemilihan metode pembelajaran tersebut di diharapkan dapat meningkatkan peran serta dan keaktifan siswa dalam mempelajari dan menelaah ilmu.

Kata kunci: SMK, Metode Pembelajaran, Pembelajaran Berbantuan Komputer

© 2017 Prosiding SISFOTEK

1. Pendahuluan

Perkembangan dunia pendidikan pada saat ini tidak di pungkiri telah memasuki era baru, yaitu era ekonomi global, serta era ilmu pengetahuan dan informasi di berbagai bidang. Pendidikan sekarang tidak lagi dimaksudkan untuk sekedar mendapatkan pengetahuan,

tetapi lebih diarahkan agar anak didik memiliki keterampilan tertentu agar dapat bersaing dengan lingkungannya.

Bentuk pendidikan yang berjenis pendidikan kejuruan bertujuan untuk mempersiapkan peserta didiknya

mampu dalam bidang tertentu sesuai dengan kebutuhan industri maupun masyarakat umum.

Kurikulum pendidikan dikembangkan untuk pembentukan lebih dari satu kemampuan yang lebih fleksibel secara vertikal maupun horizontal. Fleksibilitas secara vertikal yaitu lulusnya dirancang agar dapat mengerjakan mata pelajaran/bidang studi di SMP dan SMA/SMK yang menjadi bidang studi kewenangan utamanya. Fleksibilitas horizontal yaitu lulusannya dirancang untuk dapat mengajarkan satu atau lebih mata pelajaran /bidang studi serta siap terjun ke dunia industri.

Maka dari itu diperlukan persiapan berbentuk pemberian pelajaran yang bersifat pelatihan keterampilan selain pelajaran bersifat adaptif maupun normatif agar menjadi pesertadidik yang kompeten secara keilmuan maupun secara akhlak setelah lulus.

Bentuk pemberian pelajaran yang banyak diterapkan pada dunia pendidikan adalah metode konvensional. Jadi banyak terjadi kecendrungan hasil dari pembelajaran tersebut tidak dapat tepat guna. Untuk mengatasi hal tersebut, para praktisi serta para ahli pendidikan terus menerus mengembangkan metode penyajian dalam proses pembelajaran.

Menurut perjalanan sejarah dunia pendidikan telah mengalami empat tahap perubahan ditinjau dan cara penyajian materi pelajarannya. Perkembangan pertama tatkala dalam masyarakat tumbuh suatu profesi baru yang disebut “guru” yang diberi tanggung jawab untuk melaksanakan pendidikan. Perkembangan kedua dimulai dengan digunakan bahasa tulisan disamping bahasa lisan dalam penyajian pelajaran.

Perkembangan ketiga terjadi dengan ditemukan teknik pencetakan yang memungkinkan diperbanyak bahan bacaan dalam bentuk teks perkembangan pendidikan yang keempat terjadi dengan mulai masuknya teknologi berikut produknya yang menghasilkan alat mekanis, optis, maupun elektronis.

Komponen pendukung lain selain manusia pada sistem pembelajaran sekarang ini menjadi terasa peran pentingnya, karena dunia pendidikan sudah tidak lagi berkonotasi pada memperoleh pengetahuan berasal dari satu sumber, yaitu sekolah yang proses informasinya hanya diperoleh dari guru sebagai orang yang berilmu. Proses pendidikan sekarang telah mulai berupaya mengarahkan kemampuan siswa untuk aktif mencari informasi dan pengetahuan melalui berbagai macam sumber.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh manusia untuk belajar sumber-sumber belajar ini diidentifikasi sebagai pesan, orang, bahasa, peralatan, teknik, dan latar atau lingkungannya.

Dalam dunia pendidikan sendiri komputer digolongkan ke dalam salah satu sumber atau media (AECT 1994) Media merupakan alat untuk menyampaikan pesan atau menghantarkan pesan dari pengirim kepada penerima

pesan penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting karena dapat membantu menyampaikan informasi dengan lebih mudah dan jelas. Sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan serta tidak membosankan bagi siswa.

Hampir dipastikan bahwa dalam setiap pembelajaran pasti menggunakan media. Penggunaan media tidak hanya akan menyenangkan bagi siswa, tapi juga sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Dengan penggunaan media siswa akan termotivasi untuk belajar kini telah banyak program komputer yang bertujuan untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satunya yang kita kenal dan mulai menjadi tren dalam dunia pendidikan saat ini adalah CAI (*Computer Assisted Instruction*). Atau dalam bahasa Indonesia yang baku dan lazim disebut dengan pembelajaran Berbantuan Komputer atau disingkat dengan PBK.

Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan kejuruan penghasil pekerja teknik tingkat menengah yang sangat dibutuhkan oleh dunia industri. Tenaga pengajar di SMK harus dapat meningkatkan kualitas lulusannya agar dipercaya oleh industri dan mempunyai daya saing tinggi. Pengetahuan yang relevan dengan dunia industri harus ditanamkan pada para peserta didik di SMK sebagai bekal masuk ke Industri nantinya.

Kegiatan ceramah yang dilakukan oleh guru sama sekali tidak salah, namun ketika ceramah, interaksi guru dengan siswa kurang begitu berjalan, guru hanya cenderung ceramah dan tidak memperhatikan situasi dan kondisi siswa di kelas. Metode ceramah juga tidak bisa dilepaskan dari proses pembelajaran. Metode ceramah akan membuat siswa mendapat hasil belajar yang maksimal jika dikemas dengan lebih baik dan menarik.

Tercapainya tujuan pembelajaran pada mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan tidak lepas dari peran utama seorang guru. Seorang guru tidak hanya dituntut sekedar menyampaikan ilmu, tetapi juga harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka diperlukan metode pembelajaran yang mampu melibatkan peran serta siswa secara menyeluruh sehingga kekuatan belajar mengajar tidak hanya didominasi oleh siswa-siswa tertentu saja. Pemilihan metode pembelajaran tersebut di harapkan dapat meningkatkan peran serta dan keaktifan siswa dalam mempelajari dan menelaah ilmu.

2. Tinjauan Pustaka

Belajar tidak pernah bisa lepas dari aktivitas kehidupan manusia. Aktivitas yang dilakukan manusia dalam kehidupan sehari-hari merupakan suatu kegiatan

belajar. Menurut Nana Sudjana (2010:28), belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Menurut Winkel (2009:59), belajar merupakan suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai-sikap. Jadi, dalam belajar terjadi perubahan karena adanya aktivitas mental, interaksi aktif dan pengaruh lingkungan.

Wena (2011:2) menyatakan bahwa pembelajaran berarti upaya membelajarkan siswa. Dengan demikian, segala upaya dikerahkan dosen dalam proses belajar agar kualitas pembelajaran maksimal. Dimiyati dan Mudjiono (2006:297) mengemukakan “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran pada hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Proses pembelajaran yang dilakukan sulit mencapai keberhasilan yang sesuai dengan harapan apabila tidak memakai media belajar. Media belajar merupakan salah satu komponen belajar yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan guru dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah. Media merupakan bentuk jamak dari perantara atau medium, yaitu sebagai sarana komunikasi. Menurut Smaldino (2012: 6) media merupakan *”To anything that carries information between a source and a receiver”*. Segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber informasi kepada yang menerima informasi disebut dengan media. Dengan demikian media menjadi perantara antara sumber dengan penerima informasi.

Menurut Heinich (2005: 9), *”A medium is a means of communications and source of information. Derived from the Latin word meaning ”between”, the term refer to anything that carries information between a source and a receiver”*. Pendapat Heinich memiliki pengertian yang sejalan dengan batasan media seperti yang dikemukakan Smaldino yaitu sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Media menurut Ansyar (2011: 5) adalah suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam proses komunikasi antara komunikator dan komunikan.

3. Metodologi Penelitian

Sesuai dengan uraian pada latar belakang, pembatasan masalah, perumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya maka penelitian ini digolongkan pada jenis penelitian deskriptif. Metode deskriptif dimaksud untuk melihat, meninjau dan

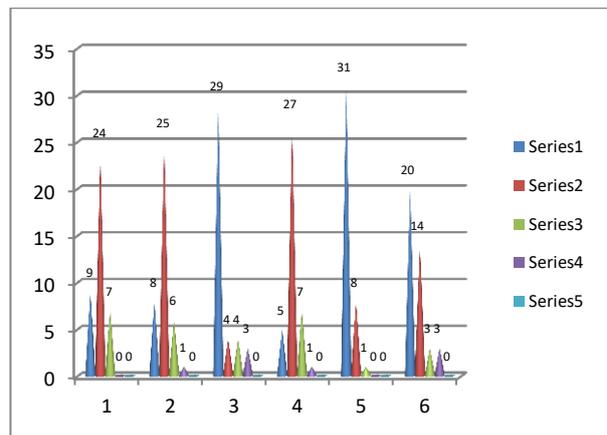
mengetahui, serta mengungkap sesuatu apa adanya saat sekarang ini.

4. Hasil dan Pembahasan

1. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Indikator Peserta

Data dari indikator peserta dapat ditampilkan yaitu sebagai berikut:

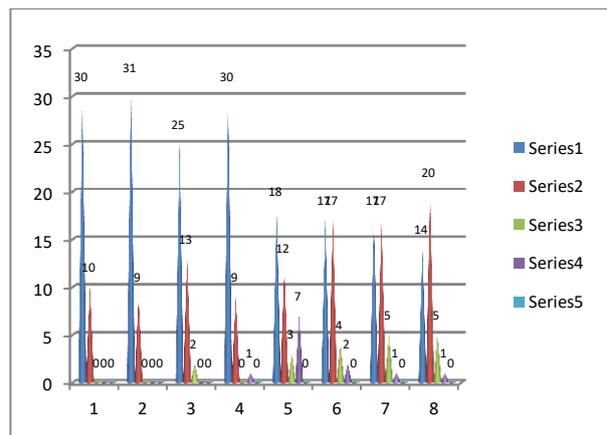


Gambar 1. Data Indikator Peserta

Dari hasil data diatas dapat dilihat pada untuk indikator peserta diperoleh rata-rata skor adalah 4,24 dengan tingkat capaian responden sebesar 84,83% yang berarti berada dalam kategori baik.

b. Indikator Fasilitator/Pelatih

Data dari indikator Fasilitator/Pelatih dapat ditampilkan yaitu sebagai berikut:

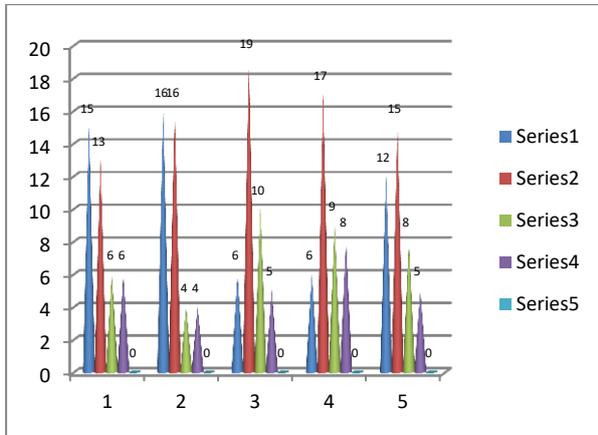


Gambar 2. Data Indikator Fasilitator/Pelatih

Dari hasil data diatas dapat dilihat pada untuk indikator fasilitator/pelatih diperoleh rata-rata skor adalah 4,43 dengan tingkat capaian responden sebesar 88,69% yang berarti berada dalam kategori baik.

c. Indikator Metode

Data dari indikator metode dapat ditampilkan yaitu sebagai berikut:

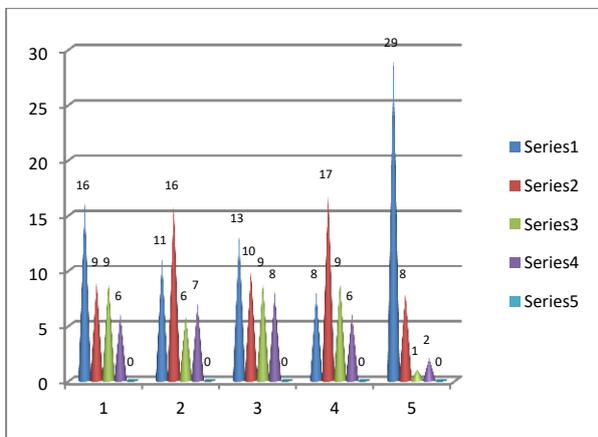


Gambar 3. Data Indikator Metode

Dari hasil data diatas dapat dilihat pada untuk indikator peserta diperoleh rata-rata skor adalah 3,81 dengan tingkat capaian responden sebesar 76,20% yang berarti berada dalam kategori cukup baik.

d. Indikator Fasilitas dan Konsumsi

Data dari indikator fasilitas dan konsumsi dapat ditampilkan yaitu sebagai berikut:



Gambar 4. Data Indikator Fasilitas dan Konsumsi

Dari hasil data diatas dapat dilihat pada untuk indikator fasilitas dan konsumsi diperoleh rata-rata skor adalah 3,93 dengan tingkat capaian responden sebesar 78,50% yang berarti berada dalam kategori cukup baik.

2. PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dibuktikan melalui deskripsi data akan di diskusikan dengan teori-teori dan hasil penelitian yang relevan.

Pertama, berdasarkan deskripsi variabel penelitian untuk indikator peserta, dapat diketahui bahwa tingkat capaian jawaban responden pada indikator peserta berada pada kategori baik. Hal ini terlihat dari tingkat capaian skor pada indikator ini sebesar 84,83%. Pada indikator ini terdapat 6 (enam) pertanyaan yang terkait dengan peserta pelatihan.

Kedua, berdasarkan deskripsi variabel penelitian untuk indikator fasilitator dan pelatih, dapat diketahui bahwa tingkat capaian jawaban responden pada indikator fasilitator dan pelatih berada pada kategori baik. Hal ini terlihat dari tingkat capaian skor pada indikator ini sebesar 88,69%. Pada indikator ini terdapat 8 item pertanyaan yang terkait fasilitator dan pelatih.

Ketiga, berdasarkan deskripsi variabel penelitian untuk indikator metode, dapat diketahui bahwa tingkat capaian jawaban responden pada indikator metode berada pada kategori cukup baik. Hal ini terlihat dari tingkat capaian skor pada indikator ini sebesar 76,20%. Pada indikator ini terdapat 5 item pernyataan terkait dengan metode dan pelaksanaan pelatihan

Keempat, berdasarkan deskripsi variabel penelitian untuk indikator fasilitas dan konsumsi, dapat diketahui bahwa tingkat capaian jawaban responden pada indikator fasilitas dan konsumsi berada pada kategori cukup baik. Hal ini terlihat dari tingkat capaian skor pada indikator ini sebesar 78,50%. Pada indikator ini terdapat 5 item pernyataan yang terkait dengan fasilitas dan konsumsi pada saat pelatihan berlangsung.

5. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Deskripsi variabel penelitian untuk indikator peserta, diperoleh skor rata-rata 4,24 dengan tingkat capaian responden sebesar 84,83%, yang berada dalam kategori baik.
- Deskripsi variabel penelitian untuk indikator fasilitator dan pelatih diperoleh skor rata-rata 4,43 dengan tingkat capaian responden sebesar 88,69%, yang berada dalam kategori baik.
- Deskripsi variabel penelitian untuk indikator metode diperoleh skor rata-rata 3,81% dengan tingkat capaian responden sebesar 76,20 yang berada dalam kategori cukup baik.
- Deskripsi variabel penelitian untuk indikator fasilitas dan konsumsi diperoleh skor rata-rata 3,93% dengan tingkat capaian responden sebesar 78,50 yang berada dalam kategori cukup baik.

6. Daftar Rujukan

[1] Priyanto Hidayatullah (2008), Making Educational Education using Flash (Membuat Animasi Pendidikan untuk

- Memvisualisasikan materi pelajaran), Penerbit Informatika Bandung
- [2] Robinson Situmorang dan Atwi Suparman (1998), Pengajaran Dengan Media, Penerbit STIA LAN Jakarta
 - [3] Heinich, Robert. 2005. *Instructional Media; and the New Technologies of Instruction*. New York: Macmilan Publishing Company.
 - [4] M. Suyanto (2007), Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran, Penerbit Andi Yogyakarta.
 - [5] Island Script (2008), Panduan Mudah Membuat Animasi dapat Dikerjakan kurang dari 10 Menit, Penerbit Media Kita Jakarta
 - [6] Smaldino, Sharon E, dkk. 2012. *Instructional Technology and Media For Learning Ninth edition*. New Jersey Columbus, Ohio: PEARSON Merrill Prentice Hall.
 - [7] Sudirman (2009), 10 Animasi Kartun Flash, Penerbit Maxikom Palembang
 - [8] Susilana, Rudi dkk. 2006. Kurikulum Pembelajaran. FIP: Universitas Pendidikan Indonesia.
 - [9] Vaughan, Tay. 2004. *Multimedia: Making It Work*, Sixth Edition. McGraw-Hill Companies, Inc.
 - [10] Wena, Made 2011. Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta: Bumi Aksara