

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar. Pendidikan didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU RI No.20 Tahun 2003).

Seperti contohnya dalam pembelajaran multimedia di SMK menekankan siswa untuk mempelajari konsep secara runtut benar akan teori, terstruktur, rinci dan dapat menerapkan dalam kegunaan sehari – hari. Wolfer (2000) menyatakan bahwa konsep belajar merupakan konsep hal yang esensial dalam belajar. Konsep yang dalam, akan memungkinkan siswa untuk memiliki berbagai macam cara untuk mencari jalan dari solusi permasalahan. Dalam jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) siswa mempelajari sesuai konsentrasi yang dipilihnya, sehingga dapat mempermudah dalam mempelajari hal baru yang nantinya akan digunakan di dunia kerja. Sesuai dengan bentukannya SMK menyelenggarakan program – program pendidikan yang sesuai yang dibutuhkan di lapangan kerja. Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang menyiapkan peserta didik agar siap kerja. Pendidikan kejuruan merupakan sub sistem pendidikan yang khusus membantu peserta didik untuk siap memasuki lapangan kerja (UU No.20 th 2003).

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat dan signifikan pengaruhnya terhadap individu dan komunitas. Segala kehidupan dalam aktivitasnya, cara kerja, metode belajar, gaya hidup hingga cara berpikir memerlukan teknologi dalam

pemanfaatnya. Pesatnya perkembangan teknologi pada zaman sekarang ini membawa pengaruh besar bagi manusia. Teknologi juga dapat memberikan efek ketergantungan kepada si pemakainya. Mulai dari belajar, bekerja, dan bahkan sekedar berkomunikasi saja harus melalui media yang dihasilkan dari proses teknologi. (Haniko et al. 2023).

Akibat dari pesatnya teknologi inilah yang mendorong masyarakat berlomba dalam belajar tentang ilmu teknologi. Semakin pesatnya teknologi juga mendorong sekolah menengah kejuruan untuk membuat jurusan ilmu teknologi seperti : teknik komputer jaringan, multimedia dan broadcasting, rekayasa perangkat lunak hingga ilmu telekomunikasi.

Menurut Turban, multimedia merupakan kombinasi dari minimal dua media input atau output data, media ini dapat audio, animasi , teks, grafik dan gambar. Multimedia berguna untuk menyampaikan informasi. Selain, multimedia mempermudah informan menyampaikan informasinya. Multimedia juga berguna untuk menarik perhatian para pembaca informasi. (Cahyono, Sujidan, and Sarwanto 2014)

Dalam dunia pendidikan teknologi informasi memiliki peran penting. Dalam dunia pendidikan teknologi informasi berkembang sangat pesat untuk memudahkan dalam belajar. Manusia tidak dapat lepas dari kegiatan yang berhubungan dari kegiatan informasi seperti di dunia pendidikan yang memerlukan kehumanisan dalam menyampaikan informasi. Bahkan informasi ilmu pengetahuan dan teknologi dapat disebarluaskan kepada generasi selanjutnya karena adanya pendidikan. Pada bidang pendidikan, peran teknologi informasi (IT) dijadikan nilai mutlak yang harus dikuasai untuk menyambut era globalisasi dengan persaingan kemajuan teknologi yang pesat. (Primawati, Niswati, and Marlina 2022)

Kemampuan siswa dalam menerima, menganalisis dan merespon pembelajaran yang diberikan oleh guru memiliki cara yang berbeda dari satu anak dan anak lainnya. Hal ini yang sering menjadi kendala dalam proses belajar mengajar di kelas. Banyak siswa yang merasakan kejenuhan di dalam kelas dalam proses belajar mengajar terutama pada pelajaran desain. Desain merupakan pelajaran produktif yang nantinya akan menjadi bekal di dunia kerja. (Putria, Maula, and Uswatun 2020)

Proses sadar dan menyadari kemampuan dan mengatur berpikir siswa dalam memecahkan masalah dikenal dengan metakognisi. Menurut Kuhn, Metakognisi merupakan proses dan produk dari yang dimiliki seseorang atau sederhananya disebut “berpikir mengenai berpikir”. Banyak ahli yang mendefinisikan sebagai “berpikir mengenai berpikir”, sementara ada pula yang mendefinisikan metakognisi sebagai “mengetahui tentang mengetahui”.(Amanda et al. 2020)

Proses menyadari kemampuan dan mengatur berpikir siswa dalam memecahkan masalah dikenal dengan metakognisi. Metakognisi pada hakikatnya memberikan penekanan pada kesadaran berpikir seseorang tentang proses berpikirnya sendiri. Metakognisi sebagai proses seseorang berpikir dalam rangka membangun strategi untuk memecahkan masalah. Beberapa ahli mendefinisikan metakognisi sebagai “berpikir mengenai berpikir” sementara beberapa ahli lain mendefinisikan sebagai mengetahui tentang mengetahui. Kemampuan refleksi diri dari proses kognitif yang berlangsung merupakan keunikan bagi individu dan memainkan peran penting dalam kesadaran manusia. Ini menunjukkan bahwa metakognisi mengikut sertakan pemikiran seseorang. (Amanda et al. 2020)

Sebagai contohnya adalah pembelajaran pada mata pelajaran teknik animasi 2D dan 3D. Teknik animasi adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan ke

peserta didik dengan keunggulan interaktivitas sendiri membuka peluang antara pengguna dengan media. Namun demikian untuk membentuk interaktivitas yang baik diperlukan pengetahuan yang baik tentang desain. Minimnya kesadaran belajar siswa dalam belajar teori maupun secara praktik tentang prinsip desain grafis pada multimedia mengakibatkan kurang berkembangnya desain grafis yang berkualitas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran teknik animasi 2D dan 3D kelas XI SMK Al-Asy'ari Bangkalan, diketahui bahwa hanya 4 siswa dari 26 siswa yang mendapatkan nilai tinggi pada saat penilaian tengah semester. Guru juga mengatakan bahwa kesadaran belajar siswa pada mata pelajaran teknik animasi 2D dan 3D masih rendah dikarenakan mata pelajaran teknik animasi 2D dan 3D tergolong dalam mata pelajaran sulit.

Dengan adanya latar belakang tersebut, maka peneliti membuat judul penelitian **“Analisis Metakognisi Mata Pelajaran Teknik Animasi 2D dan 3D Siswa Kelas XI Multimedia SMK Al – Asy’ari Bangkalan”**. Diharapkan penelitian ini bisa berguna dan menjadi bahan rujukan penelitian selanjutnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka pertanyaan pada penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana metakognisi siswa dalam mata pelajaran teknik animasi dengan kategori hasil belajar tinggi di kelas XI multimedia SMK Al – Asy’ari Bangkalan?
2. Bagaimana metakognisi siswa dalam mata pelajaran teknik animasi dengan kategori hasil belajar sedang di kelas XI multimedia SMK Al – Asy’ari Bangkalan?

3. Bagaimana metakognisi siswa dalam mata pelajaran teknik animasi dengan kategori hasil belajar rendah di kelas XI multimedia SMK Al – Asy'ari Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui metakognisi siswa dalam mata pelajaran teknik animasi 2D dan 3D ditinjau dari hasil belajar dengan kategori tinggi
2. Untuk mengetahui metakognisi siswa dalam mata pelajaran teknik animasi 2D dan 3D ditinjau dari hasil belajar dengan kategori sedang
3. Untuk mengetahui metakognisi siswa dalam mata pelajaran teknik animasi 2D dan 3D ditinjau dari hasil belajar dengan kategori rendah

1.4 Batasan Penelitian

Untuk membatasi permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini agar tidak meluas ke permasalahan lain, maka penelitian ini dibatasi oleh :

1. Penelitian ini berfokus dalam analisis kemampuan metakognisi siswa yang ditinjau dari hasil belajar siswa mata pelajaran teknik animasi yang meliputi hasil belajar tinggi, sedang dan rendah.
2. Penelitian ini untuk pengambilan datanya menggunakan soal uraian dalam mempelajari desain teknik animasi 2D dan 3D materi rendering dengan tingkatan taksonomi bloom C4 – C6 (analisis, evaluasi, dan kreasi).

3. Sasaran penelitian adalah siswa kelas XI SMK Al – Asy'ari Bangkalan
4. Fokus penelitian ini pada mata pelajaran teknik animasi 2D dan 3D.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

- a) Untuk mengetahui hasil dalam belajar desain teknik animasi 2D dan 3D
- b) Untuk meningkatkan metakognisi siswa dalam pembelajaran.

2. Bagi guru

- a) Untuk memberikan informasi terkait metakognisi siswanya dalam mata pelajaran teknik animasi 2D dan 3D.
- b) Untuk meningkatkan metakognisi belajar siswa dalam mata pelajaran teknik animasi 2D dan 3D.

3. Bagi peneliti

- a) Untuk digunakan sebagai bahan rujukan penelitian berikutnya
- b) Untuk digunakan sebagai pertimbangan hasil penelitian lainnya

1.6 Definisi Istilah

1.6.1 Metakognisi

Proses menyadari kemampuan dan mengatur berpikir siswa dalam memecahkan masalah dikenal dengan metakognisi. Metakognisi pada hakikatnya memberikan penekanan pada kesadaran berpikir seseorang tentang proses berpikirnya sendiri. Menurut Kuhn (2000), Metakognisi merupakan kesadaran dan manajemen suatu proses dan produk kognitif yang dimiliki seseorang. Atau, Kuhn menyederhanakan dengan istilah “ berpikir tentang berpikir “. Secara umum, metakognisi merupakan suatu konstruk multidimensi . Metakognisi juga didefinisikan dengan pengetahuan atau segala aktivitas yang meregulasi kognisi. (Astikasari and Murti 2011)

1.6.2 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang nantinya menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil tersebut merupakan pola, perbuatan, nilai – nilai, pengertian, sikap, apresiasi, dan interaksi. Hasil belajar juga merupakan wujud capaian dari sebuah proses belajar yang telah dilewati siswa. Hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik.(Syahniar and Dwi 2018)

1.6.3 Teknik Animasi

Animasi adalah gambar yang bergerak berasal dari sekumpulan gambar yang diatur secara khusus sehingga bergerak sesuai dengan jalan yang telah ditentukan. Berdasarkan pembuatannya dapat berupa gambar, *image*, teks, dan audio. (Dwi 2020)