

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal terpenting dan termasuk faktor yang urgen dalam membangun negara Indonesia, pendidikan juga merupakan faktor yang menentukan bagi terlaksananya suatu tujuan hidup bangsa. Begitu pentingnya pendidikan untuk mencapai tujuan yang maksimal, maka pendidikan atau pembelajaran harus disusun dan ditata demi mencapai tujuan pendidikan yang di maksud. Tujuan Pendidikan Nasional untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.¹ Pendidikan diperlukan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai salah satu cita-cita nasional. Bangsa yang cerdas dibutuhkan dalam pembangunan negaranya, baik dari segi ekonomi, sosial dan budaya. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dalam proses pembangunan negara. Melalui pendidikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mudah diserap sehingga memungkinkan suatu bangsa dan

¹ UU RI No. 20 Tahun 2003, *Tentang Sisdikas*, (Jakarta: Tamita Utama, 2003), h. 7.

negara tersebut maju.

Pentingnya tujuan pendidikan bagi pembangunan negara, diperlukan aturan-aturan yang jelas demi tercapainya tujuan pendidikan itu sendiri. Aturan dibuat pemerintah sebagai sebuah kebijakan yang harus dipatuhi oleh semua pihak yang menjalankan pendidikan. Semua tingkat pendidikan pasti ingin lulusannya cakap. Kecakapan tersebut meliputi kecakapan pribadi, kecakapan sosial, kecakapan akademik dan kecakapan vokasional. Pendidikan kecakapan hidup bertujuan untuk membentuk sumber daya manusia terampil, kreatif dan berwawasan luas. Sesuai dengan kebijakan tersebut Mahasiswa diharapkan tidak saja memiliki pribadi yang baik, tetapi juga pengetahuan dan keterampilan yang baik. Menciptakan siswa yang memiliki pribadi dan keterampilan yang baik menjadi tugas yang sulit bagi setiap instansi pendidikan.

Dunia pendidikanpun tak kalah tertinggal juga harus menghadapi revolusi industri serba canggih tersebut menuntut calon guru-guru bisa menggunakannya. Sehingga, wajar sekali setiap Kampus ataupun individual berbondong-bondong mengikuti pengajaran atau pelatihan yang berhubungan dengan pengembangan kemampuan. Dunia pendidikan saat ini sangat mendapatkan bantuan dengan adanya revolusi industri saat ini semuanya menjadi mudah didapatkan terutama bahan pengajaran dan lainnya. Dalam mata kuliah bidang kependidikan diharapkan mahasiswa mampu merancang dan menghasilkan produk berupa perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, LKS, lembar penilaian, media dan lain sebagainya. Selain itu, mahasiswa juga diharapkan memiliki kompetensi guru dan menguasai keterampilan dasar mengajar di dalam kelas.

Tantangan terdekat mahasiswa saat ini adalah menyiapkan kemampuan diri untuk menghadapi perkembangan zaman yang semakin canggih. Mereka dituntut bisa menggunakan dan menguasai semuanya. Dengan itu, mahasiswa harus dibekali ilmu-ilmu sekaligus pelatihan yang dapat mendorong kemampuan mereka. Dalam proses perkuliahan mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan *hard skill*. *Hard skill* sangat dibutuhkan terutama dalam memasuki dunia kerja setiap proses pembelajaran harus dirancang dan dilaksanakan dalam rangka pencapaian keseimbangan. Namun kenyataannya masih terjadi kesenjangan persepsi antara dunia pendidikan tinggi dengan dunia kerja. Perguruan tinggi memandang bahwa lulusan yang *high competence* adalah lulusan dengan IPK tinggi dan lulus dalam waktu cepat (< 4 tahun). Sedangkan, yang dimaksud dengan lulusan yang *high competence* dalam dunia kerja adalah mereka yang memiliki kemampuan dalam aspek teknis dan perilaku yang baik.² Rasio kebutuhan *soft skill* dan *hard skill* di dunia kerja berbanding terbalik dengan pengembangan *soft skill* di perguruan tinggi, yang membawa dan mempertahankan orang di dalam sebuah kesuksesan 80% *soft skill* dan 20% *hard skill*.³ Walaupun sedikit *hard skill* yang dibutuhkan perlu banyak hal yang dikuasai untuk mengembangkannya *hard skill* tersebut.

UIN Antasari Banjarmasin salah satu Universitas terkemuka di Kalimantan

² Sudiana. "Peningkatan Kualitas Lulusan Melalui Pengembangan Soft Skills di Perguruan Tinggi". *Makalah disajikan dalam Loka Karya Soft Skills Implementasi PHK-I*, STIE Triatma Mulya Dalung, Bandung, 29 Januari 2010. h. 73.

³ Didik Efendi, "Strategi Peningkatan Profesionalitas Guru SD/MI Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0" dalam *Prosiding Seminar Nasional dan Workshop Akreditasi Sapro 4.0*. UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, Agustus 2019. h. 403.

Selatan juga meyiapkan calon guru-guru lulusan dari jurusan PGMI utamanya memiliki *hard skill* yang mumpuni. Dengan diadakanya beberapa pengajaran latihan khusus hingga menjadi mata kuliah demi berkembangnya *hard skill tersebut*. Selain sebagai persiapan dalam dunia kerja, juga guna menyiapkan diri untuk perkembangan kemampuan untuk pendidikan di era serba canggih sekarang ini. Semua orang dimudahkan dengan adanya teknologi canggih saat ini membuat orang enggan melakukan hal berat, lebih memilih praktis walaupun mahal. Sehingga, dengan kecanggihannya yang ada saat ini semua orang dituntut pintar dalam menggunakannya. Dalam artian pintar dalam menggunakan yang utama adalah bisa mengoperasikan, mendapatkan manfaatnya dan lainnya.

Para lulusan sarjana khususnya mahasiswa yang menjadi guru dituntut memiliki kualitas yang baik, karena kualitas guru dalam hal ini kemampuan guru akan mempengaruhi prestasi siswa. Kompetennya seorang guru dalam proses pendidikan sangat vital yaitu mengajar, disamping itu juga membimbing, mengarahkan dan menjadi fasilitator. Guru menjadi fasilitator untuk membantu siswa mentransformasikan potensi yang dimiliki siswa menjadi kemampuan serta keterampilan yang ketika dikembangkan akan bermanfaat bagi kehidupan manusia. Pada proses belajar mengajar, guru selalu dituntut untuk memberikan inovasi baru agar siswa mampu mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar mengajar. Inovasi ini diperlukan agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Inovasi ini dapat berupa pengembangan media pembelajaran dan metode pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, membuat proses

pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Media pembelajaran ini contohnya *powerpoint*, video pembelajaran, multimedia interaktif, dan lain-lain.

Mengingat hal tersebut Guru belum menggunakan media pembelajaran tersebut, guru masih menggunakan buku dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Disamping itu metode pembelajaran yang digunakan oleh sebagian besar guru masih konvensional, yaitu metode ceramah. Metode tersebut dirasa sudah tidak sesuai lagi. Maka, dengan itu di UIN Antasari Sendiri memiliki mata kuliah khusus dan merupakan mata kuliah wajib, untuk mengembangkan *hard skill* mahasiswanya dalam mengembangkan media belajar dan diterapkan dalam praktek pembelajaran langsung (PPL). Sehingga media ajar yang mereka gunakan lebih inovatif dan tidak cenderung itu saja yang digunakan. Urgensinya media belajar sebagai alat penghubung pemahaman antara penyampaian guru dan pemahaman anak membuat peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut. Dimana dengan adanya penguasaan itu menjadikan mahasiswa dapat menjawab arus tantangan jaman diera revolusi industri 4.0 sekarang ini yang membuat semuanya menjadi mudah didapatkan.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Alquran. Firman Allah Swt. dalam surah an-Nahl ayat 44, yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Dalam ayat tersebut dijelaskan diturunkan Alquran kepada Nabi Muhammad Saw sebagai media penyampaian dakwah atau dasar sehingga beliau bisa menerangkan pada umat manusia apa yang harusnya mereka lakukan dan

mereka dapat memikirkannya. Disini dijelaskan bahwa Alquran sebagai media penjelas dakwah nabi untuk umat manusia. Demikian pula dalam penerapan media pembelajaran.⁴

Berfirman Allah SWT dalam Surat Al-Mujaadilah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا

يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ ۗ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa barang siapa yang memberi ilmu dan menerima ilmu disitulah derajatnya akan diangkat oleh Allah SWT. Oleh karena itu, gapailah ilmu setinggi langit baik itu ilmu akhirat ataupun ilmu dunia, seperti kata pepatah carilah ilmu walau sampai ke negeri cina yang artinya cari dan tuntutlah ilmu sejauh apapun ilmu itu berada. Maka dengan tersebut sebagai calon guru kita terus menuntut ilmu baik pengetahuan ataupun pengembangan diri.⁵

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian tentang *hard skill* yang berhubungan dengan penguasaan *hard skill*. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian ini dengan mengambil judul: **“Penguasaan *Hard Skill* Pada Mahasiswa PGMI UIN Antasari Banjarmasin Angkatan 2017”**

⁴ Hamka, *Tafsir Al Azhar Juz' XIV*, (Jakarta: Citra Serumpun Padi Jakarta, 2000), h.87.

⁵ *Ibid*, *Juz' XXVIII*, h. 213

B. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahan pemahaman judul di atas, maka peneliti merasa perlu untuk memberikan beberapa penjelasan sebagai berikut:

1. Penguasaan

Maka dalam penelitian yang dilakukan adalah penguasaan *hard skill* yaitu, penguasaan penggunaan media pembelajaran. Sulit dalam penguasaan media pembelajaran itu utamanya sering sekali kita mendapatkan materi pelajaran tetapi tidak tahu media yang cocok untuk materi tersebut. Jadi, dalam penelitian ini dimana akan melihat setiap informan menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajar, atau melihat keterampilan teknik informan dalam menggunakan media pembelajaran di pelaksanaan pembelajaran.

2. *Hard Skill*

Hard skill terdiri dari dua kata, yaitu *hard* yang berarti keras dan *skill* yang berarti keterampilan atau kecakapan.⁶ Secara sederhana *hard skill* dapat diartikan seperangkat keterampilan yang wujud konkritnya dapat ditangkap melalui indera (*visible*). Dalam penelitian ini yang digali adalah keterampilan teknik dalam menguasai media pembelajaran.

⁶ John M. Echols dan Hassan Shadily. *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1993), h. 3.

3. Mahasiswa PGMI UIN Antasari Banjarmasin Angkatan 2017.

Mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Adapun Mahasiswa dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) UIN Antasari Banjarmasin angkatan 2017.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, fokus pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penguasaan *hard skill* pada mahasiswa PGMI UIN Antasari Banjarmasin angkatan 2017.
2. Faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penguasaan *hard skill* pada mahasiswa PGMI UIN Antasari Banjarmasin angkatan 2017.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan penguasaan *hard skill* oleh mahasiswa PGMI UIN Antasari Banjarmasin angkatan 2017.
2. Menjelaskan faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penguasaan *hard skill* pada mahasiswa PGMI UIN Antasari Banjarmasin angkatan 2017.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai khasanah keilmuan sekaligus referensi pada pengembangan pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah, khususnya dalam bidang pendidikan, terutama dalam pengembangan *hard skill* (media pembelajaran).

2. Manfaat praktis

a. Untuk Mahasiswa

Membuat mahasiswa lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Sehingga berbagai macam varian media bisa dihasilkan. Juga mereka tidak gaptek dan bisa menjawab tantangan jaman yang mengharuskan semua orang bisa menggunakannya.

b. Untuk Guru

Mempermudah dalam proses pembelajaran yang sulit untuk dijelaskan dengan verbal maka akan lebih mudah dipahami apabila ada media penunjang dalam proses pelajaran tersebut.

c. Untuk siswa

Membuat siswa jauh lebih tertarik dengan adanya media tersebut sehingga membuat siswa lebih fokus memperhatikan pelajaran juga tidak gaptek akan teknologi.

F. Alasan Memilih Judul

Beberapa hal yang mendasar yang menjadi alasan penulis mengangkat judul penelitian ini, antara lain :

1. Pentingnya media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran.
2. Media pembelajaran sebagai salah satu alat agar pembelajaran menjadi lebih diperhatikan oleh anak-anak.
3. Urgensi calon guru yang diharapkan bisa menjawab tantangan jaman saat ini.
4. Sebagai calon guru, tentunya penulis perlu juga mengembangkan *hard skillnya* agar menjadi kreatif dan inovatif.

G. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan hasil penelusuran (*review*) terhadap bahan-bahan pustaka, baik yang berisi konseptual atau bahan yang memuat hasil-hasil penelitian terdahulu terkait dengan masalah yang diteliti. Di dalam beberapa karya ilmiah banyak pembahasan yang menyinggung tentang perbandingan adalah sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Angesti Nugraheni S541102006, pada tahun 2012, dengan judul: “Pengaruh penggunaan media pembelajaran dan gaya belajar terhadap prsetasi belajar mahasiswa pada mata kuliah konsep kebidanan (Studi eksperimen di Akademi kebidanan Mamba’ul ‘Ulum Surakarta). Hasil penelitian mendapatkan perbedaan pengaruh antara , media pembelajaran visual dan audiovisual terhadap prestasi belajar. Media

pembelajaran Audiovisual lebih efektif daripada visual dalam meningkatkan prsetasi belajar siswa.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Nurul Anggraeni nim. 11402249002, pada tahun 2015 dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash Cs5* Untuk Mahasiswa Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen”. Hasil penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran mendapatkan skor 3,7 dengan kategori baik dan aspek isi mendapatkan skor 4 dengan kategori baik. Hasil penilaian ahli media pada aspek tampilan mendapat skor rata-rata 4,3 dengan kategori sangat baik dan aspek pemograman mendapat skor rata-rata 4,5 dengan kategori sangat baik, hasil uji coba pada mahasiswa mendapatkan skor rata-rata 4,6 dengan kategori sangat baik, dan kelayakan media pembelajaran berdasarkan ahli materi adalah 3,8 dengan kategoribaik, ahli media adalah 4,4 dengan kategori sangat baik dan siswa dengan kategori 4,6dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mahasiswa Administrasi Perkantoran.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Handy Darmawan, pada tahun 2013, dengan judul: “Peningkatan kreatifitas mahasiswa dalam merancang media pembelajaran multimedia ipa berbasis animasi melalui model *cooperative learning*”. Dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika

Semester I Tahun Akademik 2013/2014 IKIP PGRI Pontianak dapat dilaksanakan dengan baik menggunakan 5 tahapan. Masing-masing siklus terdiri atas tindakan sebagai berikut: 1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi mahasiswa, siklus I dan II dosen telah menyampaikan tujuan pembelajaran serta memotivasi mahasiswa dalam pembelajaran dengan memperlihatkan contoh-contoh media sederhana khususnya berkaitan dengan bidang keilmuan sains. 2) Menyajikan informasi, siklus I dan siklus II dosen menyajikan informasi berkaitan dengan manfaat dan fungsi media pembelajaran, dilanjutkan dengan memberikan teknik-teknik pembuatan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak microsoft power point dan macromedia flash. 3) Mengorganisasikan mahasiswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, siklus I dan siklus II dosen membagi mahasiswa ke dalam kelompok-kelompok bekerja dan belajar secara heterogen setelah dilakukan tes awal untuk mengukur kemampuan penguasaan perangkat lunak. 4) Membimbing kelompok bekerja dan belajar, siklus I dan siklus II dosen membimbing mahasiswa dalam tiap-tiap kelompok untuk merancang dan membuat media pembelajaran, setelah terlebih dahulu membimbing mahasiswa dalam penentuan materi. 4) Evaluasi, siklus I dan siklus II dosen membimbing mahasiswa pada tiap-tiap kelompok untuk mempresentasikan media pembelajaran yang telah dibuat, setelah itu dilakukan penilaian berdasarkan teknik pembuatan media, keterkaitan antara materi dan media, serta presentasi yang dilakukan.

H. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran awal tentang penelitian ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, definisi istilah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, alasan memilih judul, tinjauan pustaka dan sistematika penulisan.

Bab II, Landasan Teori, berisikan materi tentang penguasaan keterampilan, *hard skill*, dan media pembelajaran

Bab III, metode penelitian, yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

Bab IV, laporan hasil penelitian, yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, dan analisis data.

Bab V merupakan penutup dari penelitian ini, meliputi: simpulan seluruh penelitian dan saran konstruktif berkaitan dengan penelitian ini.