

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya berlangsung dalam bentuk belajar mengajar yang melibatkan dua pihak yaitu guru dan siswa dengan tujuan yang sama dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti, berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik, yang dalam hal ini menjadi tanggung jawab guru sebagai pendidik.

Guru memiliki berbagai peran dan fungsi dalam proses pembelajaran. Guru sebagai fasilitator memberikan kemudahan kepada siswa dalam menanamkan konsep yang menjadi tuntutan kurikulum.

Sebagai dinamisator guru perlu menciptakan situasi dan kondisi hidup dan tidak monoton supaya semangat belajar siswa dapat meningkat. Sebagai mediator guru perlu bertindak sebagai media terhadap siswa, untuk mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya. Sebagai evaluator, guru perlu menilai kemajuan siswa supaya mereka dapat melakukan perbaikan-perbaikan supaya hasil belajarnya dapat meningkat. Sebagai instuktur, guru perlu memberikan perintah yang baik dan tepat dalam bentuk tugas-tugas kepada siswa supaya mereka lebih aktif belajar. Sebagai manajer, guru perlu memiliki jiwa kepemimpinan yang tinggi sehingga nampak berwibawa di mata siswa (Sudijono, 2008: 34).

Guru sebagai seorang pendidik dan sebagai orang yang memberi ilmu pengetahuan kepada anak didik harus betul-betul memahami kebijakan-kebijakan pendidikan. Namun, perlu dipahami bahwa guru memang bukanlah satu-satunya sumber belajar, walaupun tugas, peranan, dan fungsinya dalam proses belajar

Yopi Sebastian, 2012

Studi Komparasi Penggunaan...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

mengajar sangat penting. Prestasi yang dicapai anak didik tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan guru terhadap materi pelajaran yang akan diajarkan, tetapi yang juga ikut menentukan adalah media pembelajaran yang digunakan.

Keadaan kelas X Teknik Mesin di SMKN 2 Bandung pada proses belajar mengajar mata pelajaran DKKTm, pada standar kompetensi memahami komponen mesin dengan kompetensi dasar memahami komponen sambungan dan memahami komponen roda gigi, yang umumnya selalu belajar dengan model pembelajaran langsung. Khususnya metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran gambar 2 dimensi, menunjukkan bahwa siswa kurang bersemangat dalam menerima pelajaran dan menimbulkan kejenuhan mental siswa. Ketika belajar di dalam kelas, siswa mengetahui apa yang dijelaskan oleh guru namun apabila keluar dari proses belajar mengajar, kurang sekali pengetahuan dan konsep belajar yang diberikan oleh guru yang membekas di benak mereka.

Di samping hal tersebut, gangguan dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung sangatlah besar, misalnya perhatian siswa yang rendah karena dalam proses belajar-mengajar siswa terkadang mengantuk, siswa kurang bersemangat menerima materi dari penjelasan guru selain itu disebabkan karena tidak adanya media pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih tertarik di dalam memperhatikan penjelasan guru. Hal-hal tersebut di ataslah yang menyebabkan bila diberikan tes hasil belajar oleh guru, hasil belajar siswa rendah. Dari tes yang dilakukan pada semester I tahun ajaran 2010/2011 pada kelas X TP 3, sebanyak

63.33% atau 19 orang siswa dari 30 siswa yang memperoleh nilai ketuntasan belajar di atas nilai standar 70, sisanya di bawah nilai ketuntasan belajar 11 orang.

Oleh karena itu harus diberikan solusi terhadap masalah-masalah di atas. Kompetensi dasar memahami komponen sambungan dan memahami komponen roda gigi memerlukan media yang lebih mendukung karena materi seperti roda gigi, pengelasan, sambungan keling dan baut adalah suatu proses tahapan suatu kejadian sistematis dalam tiap waktu perubahan. Salah satu solusi pemecahannya adalah dengan penggunaan media dalam pembelajaran.

Media animasi dan gambar memiliki keunggulan dan kekurangannya masing-masing. Kelebihan media pembelajaran gambar adalah sifatnya konkret, lebih realistis dibandingkan dengan media verbal, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja, murah harganya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampiannya. Sedangkan kekurangan media gambar adalah gambar atau foto hanya menekankan persepsi indra mata dan ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar (Cecep Kustandi, 2011: 45).

Sedangkan media pembelajaran animasi menurut Dina Utami (8 : 2010), animasi menjadi pilihan untuk menjangkau proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dan juga memperkuat motivasi, dan juga untuk menanamkan pemahaman pada siswa tentang materi yang diajarkan.

Animasi yang pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang membentuk gerakan memiliki keunggulan dibanding media lain seperti gambar statis atau teks. Animasi dapat menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi, biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Keunggulan animasi dalam hal ini gambar yang bergerak adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan.(Dina Utami, 2010: 3).

Yopi Sebastian, 2012

Studi Komparasi Penggunaan...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Animasi gambar dibuat dengan bantuan program *macromedia flash*, tetapi dalam penelitian ini penulis mengambilnya dari internet. Sedangkan animasi yang berupa kata atau tulisan yang bergerak dapat dibuat dengan bantuan *microsoft power point*. Media ini dapat meningkatkan semangat dan perhatian siswa untuk belajar, sehingga gangguan dalam kelas dapat diminimalisir, demikian juga bagi siswa yang mengantuk, akan membuat mereka tergerak untuk memperhatikan pelajaran. Serta penggunaan animasi ini dapat menanamkan konsep dan pemaknaan yang sama dalam otak siswa dibandingkan dengan media lain seperti gambar, perpaduan gambar, gerak dan suara pada media animasi dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang disampaikan sehingga diharapkan siswa tidak terjadi miskonsepsi.

Untuk itulah penelitian ini diadakan, yaitu mengetahui seberapa besar perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran animasi dan kelas yang menggunakan media pembelajaran gambar 2 dimensi pada mata pelajaran DKKTM di SMK Negeri 2 Bandung dengan judul : **“Studi Komparasi Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Dengan Gambar Dalam Proses Belajar Mengajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Mesin”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

Yopi Sebastian, 2012

Studi Komparasi Penggunaan...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1. Proses pembelajaran untuk mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Mesin masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
2. Penggunaan media pembelajaran animasi masih jarang digunakan dalam mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Mesin.
3. Peserta didik kurang diberikan penguatan konsep dalam menguasai dasar-dasar komponen mesin, sehingga dalam pelaksanaannya beberapa peserta didik kurang memahami konsep yang seharusnya dipahami peserta didik.
4. Hasil belajar siswa yang kurang baik dalam mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Mesin.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup dari masalah diatas, maka perlu pembatasan masalah. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan disini hanya media pembelajaran animasi dan media pembelajaran gambar.
2. Kompetensi dasar dalam mata pelajaran DKKTM yang dilakukan pada penelitian yaitu : Memahami Komponen Sambungan dan Memahami Komponen Roda Gigi
3. Hasil belajar, dilihat dari hasil belajar ranah kognitif yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran pada kompetensi dasar memahami komponen sambungan dan kompetensi dasar memahami komponen roda gigi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan identifikasi masalah di atas, penulis merumuskan permasalahannya sebagai berikut:

“Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran animasi dengan media pembelajaran gambar pada mata pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Mesin standar kompetensi Memahami Komponen Mesin dengan kompetensi dasar Memahami Komponen Sambungan dan Memahami Komponen Roda Gigi”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh gambaran nyata mengenai hasil belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan media pembelajaran animasi dan media pembelajaran gambar pada kompetensi dasar Memahami Komponen Sambungan.
2. Untuk memperoleh gambaran nyata mengenai hasil belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan media pembelajaran animasi dan media pembelajaran gambar pada kompetensi dasar Memahami Komponen Roda Gigi.
3. Untuk memperoleh gambaran nyata mengenai perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik pada kompetensi dasar Memahami Komponen Sambungan dan Komponen Roda Gigi melalui penggunaan media pembelajaran animasi dan media pembelajaran gambar.

F. Manfaat Penelitian

Mengacu pada tujuan diatas maka kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, membantu dan mempermudah proses pembelajaran mengenai materi pembelajaran DKKTM.
2. Bagi guru, sebagai acuan oleh para instruktur/guru dalam memilih media yang tepat untuk mengajarkan materi pembelajaran DKKTM.
3. Bagi pihak sekolah, sebagai masukan dan menanggulangi masalah hasil belajar yang terjadi pada siswa kelas X bidang keahlian Teknik Mesin.

G. Definisi Istilah Judul

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan dalam mamahami permasalahan pada penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan mengenai istilah dan variabel penelitian, yaitu :

1. Studi adalah kajian, tela'ah, penelitian, penyelidikan ilmiah (KBBI, 2002 : 860). Komparasi berarti berkenaan atau berdasarkan perbandingan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002: 453). Jadi, studi komparasi adalah studi yang bertujuan membandingkan dua fenomena atau lebih (Suharsimi Arikunto, 2006: 267). Atau dengan kata lain studi komparasi adalah penelitian yang bertujuan untuk membandingkan sesuatu.

2. Media adalah seperangkat alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Cecep Kustandi, 2011: 7). Media merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berasal dari bahasa latin yang berarti “antara”. Istilah media dapat kita artikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara atau penyampai informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan.
3. Pembelajaran adalah suatu proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pengajar atau fasilitator atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik simbol verbal maupun simbol non verbal atau visual.
4. Animasi adalah suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan (*motion*) pada gambar yang di tampilkan (Dina Utami, 2010: 2).
5. Gambar adalah pesan yang disampaikan dan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual (Cecep Kustandi, 2011: 45)
6. Belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya (Sardiman A.M, 2008: 20).
7. Mengajar adalah sama halnya dengan belajar, mengajar pun pada dasarnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengkoordinasi lingkungan yang berada di sekitar anak didik, sehingga dapat mendorong

anak didik untuk belajar. Pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan/bantuan pada anak didik dalam belajar. (Sardiman A.M, 2008: 47). Pada hakikatnya proses mengajar adalah proses membimbing siswa untuk melakukan proses belajar. Kesimpulannya, mengajar adalah memberikan suatu proses kepada pembelajar untuk belajar dengan pengkondisian tertentu.

8. Setelah mengetahui pengertian belajar dan mengajar diatas, barulah dapat ditarik kesimpulan bahwa proses belajar mengajar (PBM) merupakan dua proses yang tidak dapat dipisahkan. Inti dari pada proses pendidikan secara formal adalah mengajar. Sedangkan proses pengajaran adalah siswa belajar. Proses belajar mengajar pada intinya tertumpu pada bagaimana guru memberi kemungkinan bagi siswa agar terjadi proses belajar yang efektif atau dapat mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan (Sardiman A.M, 2008: 52).
9. Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 200). Hasil belajar siswa dapat di ukur dengan instrument tes atau alat evaluasi belajar siswa, yang umum digunakan di sekolah.

Yopi Sebastian, 2012

Studi Komparasi Penggunaan...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

H. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 2 Kota Bandung, yang beralamat di Jl. Ciliwung No. 4 Telp./Fax (022) 4231857,7234285 Bandung 40112. NSS: 32.1.02.60.07.006. NPSN: 20219146.



Gambar 1.1 Plang SMK Negeri 2 Kota Bandung
Jl. Ciliwung No.4 Bandung

I. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam sebuah penelitian berperan sebagai pedoman penulis agar penulisannya lebih terarah dan sistematis dalam rangka menuju tujuan akhir yang hendak dicapai. Sistematika penulisan pada penelitian terbagi kedalam lima bab yaitu:

1. Bab I Pendahuluan. Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan istilah dalam judul dan sistematika penulisan.

Yopi Sebastian, 2012

Studi Komparasi Penggunaan...

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Pada Bab II Tinjauan Pustaka. Pada bab ini akan membahas mengenai teori tinjauan mengenai media pembelajaran, proses belajar mengajar, tinjauan mengenai hasil belajar, tinjauan umum mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan teknik mesin, anggapan dasar dan hipotesis
3. Bab III Metodologi Penelitian. Pada bab ini berisi mengenai metode dan desain penelitian, variabel penelitian, paradigma penelitian, data dan sumber data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pada bab ini mengemukakan hasil penelitian, pendeskripsian data, pengujian data, analisis data, pengujian hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian..
5. BAB V Kesimpulan Dan Saran . Pada bab ini berisi hasil penelitian yang disimpulkan dan sekaligus diberikan saran-saran yang perlu diperhatikan.