

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran didefinisikan sebagai sebuah proses komunikasi antara guru dan siswa yang dilakukan secara terencana untuk mencapai pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diinginkan. Sehingga terjadi perubahan pada diri siswa dari hasil proses pembelajaran tersebut, yaitu kedewasaan diri. Dalam pencapaian tujuan - tujuan tersebut, proses pembelajaran tidak akan selalu berjalan lancar, terdapat faktor – faktor yang mempengaruhinya sehingga hasil pencapaian tujuan proses pembelajaran tersebut akan berbeda pada siswa.

Muhibbin Syah dalam Musfiqon (2011: 11) menjelaskan bahwa faktor – faktor yang mempengaruhi jalannya proses pembelajaran ini diantaranya:

- a. Faktor Internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/ kondisi jasmani dan rohani siswa yang meliputi: aspek fisiologis dan aspek psikologis;
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa yang meliputi : lingkungan sosial, lingkungan nonsosial (rumah, gedung sekolah, dan sebagainya); dan
- c. Faktor pendekatan pembelajaran (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, tidak sedikit siswa yang mengalami hambatan – hambatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya faktor internal, dalam aspek psikologis siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan guru. Perhatian siswa cepat berkurang sehingga mudah mengalami kebosanan. Sehingga minat yang dimiliki siswa pun menurun, karena siswa tidak memperoleh kepuasan dari materi yang diberikan.

Faktor internal ini tidak semata – mata tumbuh dengan sendirinya, faktor pendekatan pembelajaran menjadi salah satu pemicu tumbuhnya hambatan dalam proses pembelajaran yang menjadi stimulus yang diterima siswa yang kemudian disadari dan direspon menjadi suatu persepsi yang negatif. Karena persepsi memiliki peran penting dalam keberhasilan komunikasi saat proses pembelajaran, maka jika persepsi yang dihasilkan negatif secara otomatis hambatan – hambatan dalam proses pembelajaran pun akan tumbuh.

Dalam hal ini, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan metode pembelajaran dan penggunaan medianya. Hal ini bertujuan untuk menjadi faktor yang menstimulus siswa dalam proses terjadinya persepsi sehingga tercapai penguasaan konsep. Selain itu, menumbuhkan daya tarik siswa untuk lebih memperhatikan dan sabar dalam

Syifa Nurul Hidayati, 2012

Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Penerapan Desain Interior

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

proses pembelajaran berlangsung. Sehingga persepsi yang muncul pun menjadi positif dan menumbuhkan minat yang tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, telah muncul berbagai kreasi pengembangan metode dan penggunaan media pembelajaran. Keberagaman kreasi ini dimaksudkan untuk menghasilkan persepsi siswa yang positif sehingga tumbuh minat yang tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran dan tujuan – tujuan pembelajaran pun dapat tercapai tanpa adanya hambatan.

Pada Mata Pelajaran Penerapan Desain Interior Bangunan di SMK Negeri 1 Cilaku – Cianjur, guru telah mengkreasikan media pembelajarannya dengan menggunakan animasi untuk mengatasi hambatan – hambatan yang tumbuh di dalam diri siswa. Media pembelajaran animasi ini adalah alat bantu sebagai perantara dalam proses pembelajaran berupa gambar yang bergerak yang dapat menarik perhatian siswa untuk lebih fokus dan mempermudah siswa dalam pemahaman materi yang disampaikan.

Dengan latar belakang di atas penulis mencoba melakukan penelitian setelah siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran animasi, seberapa besar pengaruh persepsi siswa yang tumbuh dari penggunaan media pembelajaran animasi tersebut terhadap minat

Syifa Nurul Hidayati, 2012

Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Penerapan Desain Interior

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

belajarnya. Hasil penelitian ini penulis tuang dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Penerapan Desain Interior Bangunan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang menjadi inti pembahasan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan guru.
2. Perhatian siswa cepat menurun sehingga mudah mengalami kebosanan.
3. Minat yang dimiliki siswa berkurang, untuk mengikuti proses pembelajaran.
4. Guru kurang mampu dalam mengembangkan metode dan penggunaan media pembelajaran.

1.3 Pembatasan dan Perumusan Masalah

1.3.1 Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini meliputi :

1. Persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran animasi pada Mata Pelajaran Penerapan Desain Interior.

Aspek yang diungkap :

- a) Faktor – faktor yang mempengaruhi persepsi
- b) Proses terjadinya persepsi

2. Minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Penerapan Desain Interior Bangunan dengan menggunakan media pembelajaran animasi.

Aspek yang diungkap:

- a) Motivasi
- b) Sikap
- c) Kebiasaan belajar
- d) Konsep diri

1.3.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran animasi pada Mata Pelajaran Penerapan Desain Interior Bangunan?
2. Bagaimana minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Penerapan Desain Interior Bangunan dengan menggunakan media pembelajaran animasi?

Syifa Nurul Hidayati, 2012

Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Penerapan Desain Interior

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3. Seberapa besar pengaruh persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran animasi terhadap minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Penerapan desain Interior?

1.4 Definisi Istilah dalam Judul

Dalam judul penelitian ini ada beberapa istilah yang perlu dipaparkan agar tidak terjadi perbedaan penafsiran dan kesalahpahaman. Uraian penjelasan istilah pada judul penelitian ini terdiri atas :

1. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.

Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah daya yang timbul dari dalam diri siswa yang menumbuhkan semangat untuk belajar.

2. Persepsi

Persepsi adalah tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu dan juga sebagai proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya. Perilaku individu seringkali didasarkan pada persepsi mereka tentang kenyataan, bukan pada kenyataan itu sendiri.

Syifa Nurul Hidayati, 2012

Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Penerapan Desain Interior

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3. Media Pembelajaran Animasi

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’.

Pembelajaran adalah proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik guru dengan siswa, siswa dengan siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Tim Pengembang MKDU Kurikulum dan Pembelajaran, 2002:48).

Media pembelajaran dapat didefinisikan secara utuh sebagai alat bantu perantara dalam proses komunikasi, berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan antara guru dan siswa dalam memahami mata pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Musfiqon, 2011:28).

Media pembelajaran animasi dapat diartikan sebagai alat bantu perantara dalam proses komunikasi berupa gambar yang bergerak.

4. Minat Belajar

Minat menurut Slameto (2003 : 180) adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Belajar menurut Winkel dalam Musfiqon (2011 : 3) adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan – perubahan dalam pengetahuan,

pemahaman, keterampilan dan nilai – nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara realtif konstan dan berbekas.

Maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu rasa ketertarikan yang disertai perhatian dan keaktifan yang akhirnya menimbulkan perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.

5. Penerapan Desain Interior Bangunan

Salah satu mata pelajaran yang mempelajari semua teori interior bangunan kemudian di terapkan atau diaplikasikan kedalam desain.

Dari uraian penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pengaruh persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran animasi terhadap minat belajar siswa merupakan pengaruh pandangan siswa mengenai penggunaan media pembelajaran animasi yang menjadi daya penggerak suatu rasa ketertarikan di dalam diri siswa sehingga menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif dan tercapainya tujuan kegiatan belajar mengajar.

1.5 Tema dan Judul Sejenis

No	Nama & Nim	Judul	Hasil
1	Teguh Prakarsa	Eksperimen	• metode penelitian berupa Quasi

Syifa Nurul Hidayati, 2012

Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Penerapan Desain Interior

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

	<p>(0706989)</p> <p>Pend. Teknik</p> <p>Arsitektur UPI</p>	<p>Pembelajaran Dengan</p> <p>Menggunakan Media</p> <p>Animasi Standar</p> <p>Kompetensi Ilmu</p> <p>Bangunan Gedung Di</p> <p>SMKN 6 Bangung</p>	<p>Experiment</p> <ul style="list-style-type: none"> • bertujuan untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berupa media animasi pada mata diklat Ilmu Bangunan Gedung. • Berdasarkan analisis data, pada responden kelompok kontrol diperoleh data yaitu 12% siswa tidak mengalami peningkatan, 75% siswa mengalami peningkatan rendah, 12,5% siswa mengalami peningkatan sedang, dan tidak ada siswa yang mengalami peningkatan tinggi. • Sedangkan pada responden kelompok eksperimen diperoleh data tidak terdapat siswa yang tidak mengalami peningkatan, 32,14% siswa mengalami peningkatan rendah, 57,4% siswa mengalami peningkatan sedang, dan 7,4% siswa mengalami peningkatan tinggi.
--	--	---	---

Syifa Nurul Hidayati, 2012

Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Penerapan Desain Interior

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

	<p>Lukman Nurhakim 2. (0606394) Pend. Teknik Arsitektur UPI</p>	<p>Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Metode Mengajar Guru Mata Pelajaran Gambar Dengan Menggunakan Media Digital Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMAN 3 Bandung</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Metode penelitian yang diunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. • Berdasarkan hasil intepretasi data, Persepsi Siswa Tentang Mengajar Guru Mata Pelajaran Gambar Teknik Dengan menggunakan Media Digital didapat skor sebesar 62,37 yang berarti faktor – faktor yang mempengaruhi variabel tersebut tergolong dalam kategori cukup • Berdasarkan hasil interpretasi data, minat belajar siswa mata pelajaran gambar teknik dengan menggunakan media digital didapatkan skor sebesar 63,58%. Yang berarti faktor – faktor yang mempengaruhi variabel tersebut tergolong dalam kategori cukup. • Berdasarkan perhitungan – perhitungan analisis data, 73% Minat Belajar ditentukan oleh Persepsi Siswa Tentang Metode Mengajar
--	---	---	---

Syifa Nurul Hidayati, 2012

Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Penerapan Desain Interior

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

			Guru mata Pelajaran Gambar Teknik Dengan Menggunakan Media Digital.
3.	Sri Purningsih (0707084) Pend. Teknik Arsitektur UPI	Pengaruh Persepsi Siswa tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> terhadap Prestasi Belajar Siswa.	<ul style="list-style-type: none"> • Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Deskriptif kuantitatif. • Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, Variabel X (persepsi siswa tentang model pembelajaran kooperatif <i>Jigsaw</i>) memiliki pengaruh sebesar 63,47% terhadap variabel Y (prestasi belajar siswa). Hal ini berarti 63,47% persepsi siswa mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Jigsaw</i> mempengaruhi faktor lain seperti keadaan internal dan eksternal dari diri siswa. Bila diinterpretasikan, besarnya koefisien determinasi ini termasuk ke dalam kategori “hubungan cukup berarti”.
4.	Abdussomad Humaedi	Pengaruh Media Pembelajaran Visual	<ul style="list-style-type: none"> • Metode penelitian dalam penelitian ini yaitu Eksplanatif (<i>Explanaotry Research</i>).

Syifa Nurul Hidayati, 2012

Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Penerapan Desain Interior

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

	(0607371) FPIPS –UPI	dan fasilitas Belajar terhadap Motivasi belajar Siswa SMS pada Mata Pelajaran Ekonomi (Studi pada SMA Negeri 19 Bandung)	<ul style="list-style-type: none"> • Media pembelajaran visual berpengaruh positif serta signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Artinya semakin efektif tingkat penggunaan media pembelajaran visual dalam proses pembelajaran oleh guru di kelas, maka semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswanya. • Fasilitas belajar berpengaruh positif serta signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Artinya semakin baik fasilitas belajar baik yang ada di sekolah maupun yang ada di rumah, maka akan semakin baik pula motivasi belajar siswa. • Media pembelajaran visual dan fasilitas belajar secara simultan berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Artinya semakin tinggi tingkat penggunaan media pembelajaran visual oleh guru di
--	-------------------------	--	--

Syifa Nurul Hidayati, 2012

Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Penerapan Desain Interior

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

			kelas serta baiknya fasilitas belajar yang dimiliki, maka akan tinggi pula tingkat motivasi belajar siswanya.
--	--	--	---

1.6 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, tujuan yang akan dicapai adalah :

1. Untuk mengetahui persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran animasi pada Mata Pelajaran Penerapan Desain Interior Bangunan.
2. Untuk mengetahui seberapa tinggi minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Penerapan Desain Interior Bangunan dengan menggunakan media pembelajaran animasi.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran animasi terhadap minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Penerapan Desain Interior Bangunan.

1.7 Manfaat Penelitian

1.7.1 Bagi Peneliti

Sebagai sumber untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman langsung dalam bidang penelitian dari segi praktis maupun teoritis.

Syifa Nurul Hidayati, 2012

Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Penerapan Desain Interior

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1.7.2 Bagi Lembaga

Sebagai bahan kajian dalam mengembangkan dan mengkreasikan animasi sebagai media pembelajaran dalam bidang pendidikan secara optimal.

1.7.3 Bagi Guru

1. Sebagai bahan evaluasi dalam memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran pada Mata Pelajaran Penerapan Desain Interior Bangunan.
2. Sebagai sumber alternatif guru dalam memilih media atau cara menstimulus keterampilan otak siswa.

