

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran sangatlah beragam dan kelompok media tersebut memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri.

Gambar teknik merupakan suatu mata pelajaran yang wajib dimengerti oleh siswa Teknik Gambar Bangunan yang di dalamnya terdapat materi-materi yang dapat membangun kompetensi para siswa baik itu dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Materi pembelajaran pada gambar teknik yang dapat membangun dari segi kognitif, seperti mengenali berbagai peralatan dan perlengkapan gambar manual sesuai dengan tujuan penggambaran, mempelajari macam-macam garis, serta mempelajari macam-macam proyeksi. Dari segi afektif, seperti menyiapkan sumber informasi standar teknik gambar bangunan, memilih dan menentukan teknik penggambaran sesuai dengan tujuan penggambaran, serta melaksanakan pemeliharaan alat dan perlengkapan gambar manual. Sedangkan kegiatan pembelajaran yang dapat membangun aspek psikomotornya, seperti menggambar segi (n) beraturan, menggambar benda dalam bentuk gambar isometrik dan proyeksi miring, serta menggambar benda sesuai dengan proyeksi yang digunakan. Untuk mencapai kompetensi aspek psikomotor tersebut, siswa harus memiliki kemampuan dalam membaca gambar terlebih dahulu.

Secara faktual, kemampuan siswa dalam membaca gambar proyeksi di kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMKN 2 Garut masih rendah. Faktor penyebab rendahnya kemampuan membaca diantaranya yaitu, adanya siswa yang tidak mendengarkan penjelasan guru dan kurangnya perhatian siswa pada saat guru menjelaskan materi pelajaran. Hal ini dapat terjadi karena media

Nuryamah, 2014

APLIKASI MEDIA ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA GAMBAR PROYEKSI PADA PEMBELAJARAN GAMBAR TEKNIK DI SMKN 2 GARUT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang digunakan oleh guru tersebut kurang menarik, sehingga materi yang disampaikan tidak mudah dipahami oleh siswa, khususnya materi gambar proyeksi. Berikut adalah data hasil nilai mata pelajaran gambar teknik siswa Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan (TGB).

Tabel 1.1 Nilai Mata Pelajaran Gambar Teknik Siswa TGB Tahun Ajaran 2013-2014

Nilai	Jumlah	Prosentase
A	-	0
B	28	36,36%
C	39	50,65%
D	3	3,90%
E	7	9,09%
Total Siswa	77	100%

Sumber: Guru Gambar Teknik SMKN 2 Garut

Kemampuan siswa dalam membaca gambar proyeksi pada hakikatnya adalah merupakan pembayangan siswa terhadap ruang tiga dimensi menjadi dua dimensi, karena untuk menyajikan sebuah benda tiga dimensi dipergunakan cara proyeksi (Sugiarto,dalam Anam, dkk. 2009, hlm. 8). Mengacu pada kutipan tersebut, perlu adanya alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca gambar dengan menggunakan media. Media yang digunakan harus dapat membantu siswa cepat dalam membaca dan memahami gambar. Hal tersebut diperkuat oleh Anam,dkk (2009, hlm. 8) ”Penggunaan media animasi di dalam pembelajaran gambar teknik tentunya akan dapat membantu khayalan (imajinasi) siswa terhadap pembayangan ruang tiga dimensi menjadi dua dimensi yang ditemukan dalam belajar”.

Faktualnya, di SMKN 2 Garut dalam proses pembelajaran menggunakan metode presentasi tanpa animasi. Dengan penggunaan media tersebut, sehingga sebagian siswa tidak paham dalam membaca gambar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang mengacu pada permasalahan dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran gambar teknik. Untuk itu akan dilakukan penelitian dengan judul **“Aplikasi Media Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Gambar Proyeksi Pada Pembelajaran Gambar Teknik Di SMKN 2 Garut”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, penulis mengidentifikasi beberapa masalah terlebih dahulu diantaranya sebagai berikut:

1. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran
2. Kurangnya kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran
3. Kurangnya tingkat pemahaman siswa dalam menyerap materi pembelajaran
4. Rendahnya kemampuan siswa dalam membaca gambar teknik
5. Rendahnya kemampuan siswa dalam pembayangan ruang tiga dimensi menjadi dua dimensi (Proyeksi)

C. Batasan Masalah

Untuk mempermudah dan menghindari kemungkinan terjadinya kesalahan dalam penafsiran judul, maka masalah ini dibatasi pada:

1. Penelitian hanya diterapkan pada kompetensi dasar mengintegrasikan persyaratan gambar proyeksi berdasarkan aturan gambar proyeksi pada mata pelajaran Gambar Teknik.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian yaitu media animasi.
3. Konsep yang diteliti yaitu berupa tingkat pemahaman siswa teknik gambar bangunan dalam membaca gambar pada mata pelajaran gambar teknik.

D. Rumusan Masalah

Merujuk dari latar belakang di atas, maka dirumuskan permasalahan dari penelitian, yaitu:

Nuryamah, 2014

APLIKASI MEDIA ANIMASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA GAMBAR PROYEKSI PADA PEMBELAJARAN GAMBAR TEKNIK DI SMKN 2 GARUT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Bagaimana deskripsi *standard operational procedure* yang tepat dalam pembelajaran gambar teknik untuk meningkatkan kemampuan membaca gambar pada siswa teknik gambar bangunan?
2. Bagaimana bentuk model diagram alir yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca gambar dalam pembelajaran gambar teknik?
3. Bagaimana hasil dari penggunaan media animasi terhadap peningkatan kemampuan membaca gambar pada pembelajaran gambar teknik?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian yang ingin dicapai antara lain:

1. Memperoleh gambaran deskripsi *standard operational procedure* yang tepat untuk pembelajaran gambar teknik sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca gambar pada siswa teknik gambar bangunan.
2. Memperoleh gambaran bentuk model diagram alir yang tepat dalam pembelajaran gambar teknik untuk meningkatkan kemampuan membaca gambar.
3. Memperoleh hasil dari metode pembelajaran gambar teknik menggunakan media animasi terhadap peningkatan kemampuan membaca gambar.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat dijadikan bahan pertimbangan ilmu pengetahuan dibidang pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini terdiri:

1. Bagi siswa, penelitian ini dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dalam meningkatkan kemampuannya dalam membaca gambar teknik.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam membaca gambar teknik dengan menggunakan media animasi.

3. Bagi sekolah, dari hasil penelitian ini dapat membantu memecahkan dan mengantisipasi masalah yang terjadi di SMKN 2 Garut yang berhubungan dengan kajian penelitian ini.
4. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi perbandingan terhadap penelitian serupa untuk pengembangan ilmu pendidikan serta sebagai upaya untuk mengembangkan pengetahuan, menambah wawasan, pengalaman dalam tahapan proses pembinaan diri sebagai calon pendidik.

G. Sistematika Penulisan

Agar skripsi ini dapat dengan mudah dipahami oleh berbagai pihak, maka skripsi ini disajikan dalam lima bab yang disusun berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

- Bab I Pendahuluan, pada bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mengidentifikasi dan membatasi masalah, merumuskan inti permasalahan, menentukan tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.
- Bab II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran dan Hipotesis Penelitian, pada bab ini membahas berbagai konsep dan teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan, kerangka pemikiran dan merumuskan hipotesis penelitian.
- Bab III Metodologi Penelitian, membahas metode dan desain penelitian, variabel dan paradigma penelitian, definisi operasional variabel, populasi dan sampel, data dan sumber data penelitian, instrumen penelitian, pengujian instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.
- Bab IV Pembahasan Hasil Penelitian, bab ini mengemukakan pembahasan yang diperoleh dari penelitian, yakni kontribusi kemampuan membaca gambar terhadap kemampuan merancang bangun tiga dimensi.
- Bab V Simpulan dan Saran, bab ini merupakan bab penutup yang berisikan simpulan akhir dan juga saran.

Daftar Isi

Table of Contents

BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
G. Sistematika Penulisan	5