

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang mengapa penelitian ini dibutuhkan, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hingga penjelasan umum mengenai definisi operasional dari media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, dan mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak.

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini merupakan salah satu kesempatan untuk memajukan kualitas pendidikan, mulai dari proses pembelajaran. Kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk berbagai hal, salah satunya adalah pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala macam hal baik berupa benda mati ataupun hidup yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau isi pembelajaran dari guru kepada siswa.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memunculkan lulusan yang ahli di bidang kejuruan terkait. SMK menyiapkan peserta didik menjadi lulusan yang siap bekerja dan bersaing di dunia industri, maka perlu adanya kesesuaian zaman dalam proses pembelajaran peserta didik, salah satunya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi pada pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan tentunya harus yang digemari siswa dan sesuai dengan metode juga materi yang akan di ajarkan sehingga dengan adanya media tersebut diharapkan akan meningkatkan mutu pembelajaran di dalam kelas dan membuat peningkatan pada hasil belajar siswa.

Saat ini proses pembelajaran di SMK cenderung satu arah dan menjadikan guru sebagai satu-satunya media dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih membosankan dan tidak optimal bagi siswa dalam memahami materi ajar, sedangkan siswa di SMK merupakan siswa-siswa yang cenderung tidak terlalu serius dalam menerima

Meta Maysita, 2015

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
MENGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK DI SMK NEGERI 1 SUMEDANG**

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

pembelajaran, maka proses pembelajaran menjadi kurang efektif karena materi yang disampaikan oleh guru tidak secara optimal diterima oleh siswa dan dapat mengurangi pemahaman siswa terhadap materi serta membuat penurunan hasil belajar siswa. Perlu adanya media pembelajaran yang menarik bagi siswa, sesuai dengan kebutuhan siswa dan pemahaman siswa. Pemilihan media pembelajaran menjadi penting, mengingat bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat berpengaruh untuk proses pembelajaran di dalam kelas.

Lembaga Riset dan Penerbitan Komputer, yaitu *Computer Technology Research* (CTR) (dalam Munir, 2013, hlm.6), menemukan bahwa:

“Seseorang hanya mampu mengingat 20% dari yang di lihat dan 30% dari yang di dengar, tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang di lihat dan di dengar, serta 80% dari yang di lihat, di dengar dan dilakukan sekaligus.”

Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang dapat diterima langsung oleh panca indera penglihatan, pendengaran, dan peraba. Namun perlu diingat pula bahwa media pembelajaran harus sesuai dengan metode pembelajaran dan jenis pelajaran itu sendiri.

Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak, merupakan mata pelajaran yang penting sebagai dasar dari keahlian komputerisasi arsitektur di dunia kerja yang akan dihadapi peserta didik setelah lulus. Waktu belajarnya yaitu 6 jam pelajaran. Waktu tersebut cukup lama dan kebanyakan siswa merasakan kebosanan pada jam-jam terakhir, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak efektif, selain itu proses pemberian materi kepada siswa tidak optimal diberikan. Maka dari itu, perlu sebuah inovasi pembelajaran berbentuk media pembelajaran baru sebagai upaya meningkatkan mutu pembelajaran di dalam kelas.

Media pembelajaran sebagai inovasi pada proses pembelajaran yang akan diterapkan adalah Media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif. Pendidik membuat sebuah media dengan menyisipkan teks, suara, dan gambar bergerak/video, serta animasi. Sebagai mediator pada proses

pembelajaran, pada pengaplikasiannya siswa akan diberi sebuah media pembelajaran multimedia interaktif mengenai materi ajar dan siswa tersebut langsung mempraktikkan isi materi yang ada dalam media tersebut pada layar kerja mereka.

Berdasarkan pemikiran tersebut, penulis mengadakan penelitian dengan judul : “**Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak di SMKN 1 Sumedang**”. Penerapan media ini sebagai sebuah proses pembelajaran inovatif, yang diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga bermanfaat bagi siswa maupun guru dalam tercapainya kompetensi pembelajaran. Bagi siswa dapat meningkatkan hasil belajar serta bagi guru dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas dan meningkatkan mutu pembelajaran di dalam kelas.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya inovasi pembelajaran kepada siswa SMK Bangunan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, khususnya pada pemilihan media pembelajaran.
2. Proses pembelajaran di dalam kelas menjadi kurang efektif, karena kurang inovatif.
3. Siswa kurang termotivasi pada proses pembelajaran sehingga berimbas pada hasil belajar siswa yang sebagian besar masih berada pada standar nilai minimum (KKM).

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat agar penelitian ini bisa lebih terarah dan jelas, berikut merupakan batasan-batasan masalah dari penelitian ini:

1. Media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif pada mata pelajaran Menggambar Perangkat Lunak dengan *Auto Cad* Materi pokok membuat Denah, Potongan, dan Tampak di kelas XI TGB B1 SMKN 1 Sumedang.

2. Hasil belajar pada aspek kognitif pada tingkat pengetahuan, pemahaman, dan penerapan serta psikomotorik pada tingkat respon dan kemahiran siswa pada mata pelajaran Menggambar Perangkat Lunak di kelas XI TGB B1 SMKN 1 Sumedang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan masalah-masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak ditinjau dari aktivitas siswa di kelas XI TGB1 SMKN 1 Sumedang ?
2. Bagaimana tingkat ketercapaian ketuntasan hasil belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif di kelas XI TGB1 SMKN 1 Sumedang?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak kelas XI TGB1 SMKN 1 Sumedang.
2. Mengetahui ketercapaian ketuntasan hasil belajar siswa dalam penerapan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Menggambar Perangkat Lunak kelas XI TGB1 SMKN 1 Sumedang.

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritik
 - a. Dapat memberikan suatu desain media pembelajaran yang dianggap cocok pada sebuah mata pelajaran di era yang mengedepankan kemajuan teknologi saat ini.
 - b. Dapat memberikan tinjauan khusus mengenai media pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak berbasis Multimedia Interaktif.

- c. Dapat memberikan hasil konkret dari penerapan Media pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak.
 - d. Dapat memberikan langkah-langkah dalam pembuatan Media pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak.
2. Praktik
- a. Dapat memberikan alternatif media pembelajaran bagi mata pelajaran terkait perangkat lunak lainnya, misalnya pada Mata Pelajaran Simulasi Digital.
 - b. Dapat meningkatkan mutu pembelajaran di dalam kelas, baik dari kemampuan guru mengajar, inovasi yang digunakan dalam proses pembelajaran berupa penerapan media pembelajaran baru, dan kegiatan siswa menjadi lebih aktif dan lebih paham materi pembelajaran.

G. Penjelasan Istilah

1. Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan gabungan dari beberapa media (teks, gambar, animasi, suara atau video) yang dikemas dalam satu kesatuan dan bertujuan untuk menyampaikan pesan, sedangkan interaktif mengandung arti adanya komunikasi dua arah. Komunikasi dua arah dari multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah interaksi antara manusia (sebagai *user*) dan komputer (*software*, aplikasi atau produk).

Perangkat lunak yang dipergunakan pada pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini adalah *Auto Cad* sebagai salah satu perangkat lunak menggambar dua dimensi di bidang komputerisasi Arsitektur, *Camtasia* berupa perangkat lunak dalam pembuatan video, dan *Macromedia Flash 8* sebagai pembuatan media pembelajaran multimedia yang disajikan secara interaktif.

2. Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak

Mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak merupakan salah satu mata pelajaran produktif di Jurusan Teknik Gambar Bangunan pada Paket Keahlian di Program Keahlian Teknik Bangunan. Menggambar dengan Perangkat Lunak merupakan mata pelajaran yang diajarkan ketika berada di kelas XI dan XII, tentunya dengan materi yang berbeda pada setiap tingkatannya. Tujuan dari mata pelajaran ini secara umum adalah agar siswa dapat mengoperasikan dengan baik dan efektif perangkat lunak dalam menggambar dua dimensi untuk kelas XI dan tiga dimensi untuk di kelas XII.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini dibahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penjelasan istilah dan sistematika penulisan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini dibahas mengenai teori-teori yang berkaitan dengan penelitian. Teori-teori yang dimaksud secara garis besar berisi mengenai tinjauan pustaka media pembelajaran, multimedia interaktif, hasil belajar siswa, mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak, hingga pada penelitian yang relevan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini dibahas mengenai metode dan prosedur yang digunakan pada saat penelitian. Sub bab pada metode penelitian ini disesuaikan dengan sistematika metode penelitian PTK yang diawali dengan subjek penelitian, *setting* penelitian, prosedur penelitian, instrumen, dan teknis analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Bab ini dibahas mengenai deskripsi data, hasil analisis data berupa analisis deskriptif dan perhitungan statistika sederhana pada data yang diperoleh pada setiap siklus, kemudian dilakukan pembahasan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Meta Maysita, 2015

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN
MENGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK DI SMK NEGERI 1 SUMEDANG

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

Bab ini dibahas mengenai simpulan dan saran yang menyajikan jawaban dari rumusan masalah pada BAB I, sebagai penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.