

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Banyak hal yang menentukan keberhasilan siswa dalam pendidikan, salah satunya adalah perbaikan proses belajar, baik dari segi metode belajar, atau bahkan media penyampaian yang dipakai oleh guru. Selain itu motivasi merupakan bagian hal yang penting yang perlu diperhatikan bagi guru dan orang tua. Seorang siswa terdorong untuk melakukan kegiatan karena mempunyai motivasi. Siswa yang mempunyai motivasi tinggi berusaha mencapai tujuan belajarnya, tercermin pada gairah dan semangat belajar serta keinginan untuk mencapai prestasi belajar.

Di lembaga pendidikan khususnya SMK di Indonesia, permasalahan yang sering timbul adalah permasalahan belajar siswa dalam memahami materi, indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi didalam mengikuti pembelajaran dikelas. Sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang diberikan oleh guru.

Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal wajar yang dialami oleh guru yang kurang memahami kebutuhan dari siswa tersebut, baik dari dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak khususnya pada pembelajaran membuat denah rumah tinggal dan dalam pengerjaan *jobsheet* yang diberikan masih menggunakan media yang konvensional membuat suasana belajar cenderung membosankan, kurang interaktif dan komunikatif dalam mentransfer pengetahuan akibatnya menurunkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media penyampaian yang tepat terutama dalam mata pelajaran produktif di SMK dianggap penting, karena terkait dengan *softskill* siswa yang nantinya akan dipakai dalam dunia kerja. Pada jurusan teknik gambar bangunan, kompetensi kejuruan yang ada salah satunya adalah menggambar dengan perangkat

lunak, dimana siswa diajarkan menggambar gambar kerja menggunakan perangkat lunak khususnya autocad, hal ini yang mendasari peneliti ingin menggunakan media penyampaian video tutorial penggambaran pada autocad yang diharapkan siswa mendapatkan pengalaman baru dalam belajar, dan tentunya dengan media ini diharapkan akan meningkatkan hasil belajar dari siswa.

Pada saat adanya kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) khususnya di kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMKN 9 Garut, pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak. Peneliti melihat media yang dipakai guru untuk menyampaikan materi pembelajaran masih bersifat konvensional yaitu dengan memberikan demonstrasi langsung bagaimana tahapan-tahapan menggambar dengan perangkat lunak, sehingga banyak siswa yang kurang paham dan tertinggal bagaimana langkah-langkah dalam penggambaran gambar kerja di perangkat lunak autocad, selain itu peneliti masih menemui siswa yang telat masuk kedalam kelas untuk mengikuti pelajaran, cenderung santai dan bahkan tidak mengerjakan tugas terstruktur yang sudah diberikan oleh guru. Masih banyak siswa yang mengerjakan tugas cenderung lamban tidak sesuai dengan jadwal yang ditentukan sehingga hasil belajar siswa dalam kelas cenderung rendah. Hal yang demikian ini menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa untuk memelihara dan meningkatkan semangat belajarnya.

Berangkat dari hal tersebut video pembelajaran dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi didalam pembelajaran menggunakan media video tutorial akan lebih menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang interaktif, sehingga materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tentunya lebih memudahkan siswa untuk mengulang materi yang disampaikan hanya dengan membuka kembali video yang diberikan guru.

Dalam uraian diatas dapat diketahui bahwa masalah pembelajaran Menggambar dengan perangkat lunak dikelas XI TGB SMKN 9 Garut ialah kurangnya motivasi

siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, yang salah satu penyebabnya adalah cara menimbulkan motivasi siswa yang kurang bervariasi dan media penyampaian yang bersifat konvensional. Penggunaan media tutorial autocad dengan sarana untuk meningkatkan hasil belajar dan memotivasi siswa agar berperan aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti tertarik mencoba untuk menerapkan media tutorial autocad dalam proses pembelajaran di kelas XI TGB pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak. Dari hal-hal di atas peneliti ingin meneliti dengan judul penelitian “PENGUNAAN MEDIA VIDEO TUTORIAL AUTOCAD UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK DI SMKN 9 GARUT”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Untuk memperjelas masalah yang akan dipecahkan atau dijawab, melalui penelitian ini penulis perlu mengidentifikasi masalah terhadap faktor-faktor penyebab timbulnya masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Kurang beragamnya motivasi yang diberikan oleh guru mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak.
2. Media penyampaian materi pembelajaran bersifat konvensional, sehingga siswa yang kurang paham tidak bisa mengulang kembali langkah-langkah penggambaran gambar kerja yang sudah dijelaskan guru.
3. Siswa yang cenderung santai dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran.
4. Pengumpulan tugas-tugas terstruktur yang dijadwalkan kurang berjalan dengan baik.
5. Banyak siswa yang telat masuk mengikuti pelajaran bahkan tidak mengikuti pelajaran menggambar dengan perangkat lunak dengan tanpa alasan.
6. Banyak siswa yang membolos ketika pembelajaran berlangsung

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Setelah adanya identifikasi masalah penulis menganggap perlunya pembatasan masalah, agar pembahasan masalah dalam penelitian ini tidak meluas dan tetap terfokus, maka peneliti membuat pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media video tutorial autocad dalam mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak di kelas XI TGB, SMKN 9 Garut .
2. Motivasi belajar siswa setelah digunakannya media video tutorial autocad yang diukur dari berbagai aspek, diantaranya rasa senang, rasa tertarik, rasa ingin tahu, rasa perhatian, rasa antusias, keaktifan dan kesiapan.
3. Hasil belajar siswa berupa gambar kerja rencana penempatan titik lampu, rencana kusen dan detail, rencana pondasi dan detail yang dikumpulkan berbentuk *softfile* yang didapat dari pembelajaran menggunakan media video tutorial autocad.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Agar penelitian ini terarah dengan baik dan lebih efektif maka penulis menganggap diperlukan rumusan masalah, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diperoleh siswa dengan menggunakan media video tutorial autocad ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diperoleh siswa dengan menggunakan media pembelajaran konvensional ?
3. Apakah terdapat perbedaan perolehan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media video tutorial autocad dan yang menggunakan media pembelajaran konvensional?
4. Bagaimana motivasi belajar yang diperoleh siswa setelah penggunaan media video tutorial autocad?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diperoleh siswa dengan menggunakan media video tutorial autocad

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diperoleh siswa dengan menggunakan media pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan perolehan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media video tutorial autocad dan yang menggunakan media pembelajaran konvensional
4. Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar yang diperoleh siswa setelah penggunaan media video tutorial autocad

## **1.6 Manfaat penelitian**

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pihak-pihak yang terkait, yaitu:

1. Bagi tenaga pendidik (Guru)
  - a. Memberikan media pembelajaran baru sehingga dapat membantu mengelola proses pembelajaran di dalam kelas.
  - b. Membantu mengembangkan kinerja guru untuk semakin produktif dan profesional.
  - c. Meningkatkan rasa percaya diri guru dalam pengelolaan kelas.
  - d. Meningkatkan pengetahuan guru dari segi kreativitas mengajar.
  - e. Memberi contoh kepada guru lain agar menggunakan metode pengajaran yang relevan terhadap mata ajar yang disampaikan untuk siswa.
2. Bagi peserta didik (Siswa)
  - a. Siswa atau peserta didik memahami benar apa yang disampaikan oleh gurunya melalui salah satu media pengajaran yang diterapkan didalamnya.
  - b. Siswa mengembangkan kemampuannya agar lebih kreatif dan mandiri.
  - c. Menumbuhkan kesadaran diri pentingnya belajar.
  - d. Siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.
3. Bagi sekolah

- a. Meningkatkan mutu pengajaran dari SMKN 9 Garut sehingga masyarakat tertarik untuk mendaftar.
- b. Meningkatkan hasil lulusan yang lebih kompeten dalam dunia kerja.
- c. Meningkatkan kerjasama antara sekolah dan perusahaan-perusahaan sebagai upaya dalam peningkatan kinerja sumber daya manusia.

### 1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan dalam memahami permasalahan dalam penilitan ini, maka perlu adanya penjelasan mengenai istilah-istilah dalam penelitian yang akan dilakukan, yaitu:

1. Media video tutorial autocad merupakan bentuk perantara atau media yang digunakan oleh guru, untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa berupa video tutorial atau penuntun tata cara penggambaran gambar kerja dalam perangkat lunak autocad
2. Motivasi adalah daya penggerak yang telah menjadi aktif (Sardiman, 2014:73). Menurut Mc.Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Adapun aspek yang diukur diantaranya rasa senang, rasa tertarik, rasa ingin tahu, ras perhatian, rasa antusias, keaktifan dan kesiapan..
3. Hasil belajar adalah pencapaian tujuan yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, atau dengan kata lain pengukuran sejauh mana siswa atau peserta didik mencapai tujuan intruksional yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik.
4. Menggambar dengan perangkat lunak adalah salah satu mata pelajaran yang menjadi kompetensi kejuruan di SMK dengan kompetensi dasar menggunakan perintah dasar dan memodifikasi gamabar dengan perangkat lunak secara efektif.

Berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini dimaksudkan untuk pengujian suatu media pembelajaran dalam sebuah proses belajar mengajar, yang memungkinkan siswa dapat berperan aktif dan dituntut untuk mandiri dalam proses belajar mengajar dengan

penggunaan media video sebagai pembimbing pembelajaran sehingga siswa dapat termotivasi, serta siswa diharapkan mendapat pengalaman baru dalam belajar menggunakan media tutorial autocad. Dan diharapkan terjadi interaksi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa dalam proses belajar mengajar tersebut sehingga tidak hanya motivasi belajar didalam kelas yang naik, namun juga hasil belajar siswa dalam mata pelajaran menggambar perangkat lunak ikut naik.

### **1.8 Sistematika Penulisan**

**BAB 1 PENDAHULUAN :** Berisi tentang latar belakang dari permasalahan yang akan di angkat sebagai bahan penelitian yang didalamnya juga terdapat identifikasi dari permasalahan, manfaat penelitian, tujuan penelitian dll.

**BAB 2 KAJIAN TEORI :** Berisi teori dasar yang mendukung penulisan Skripsi, mencakup metoda atau teknik yang digunakan, teori tentang permasalahan, uraian singkat perangkat implementasi yang dipakai, dan kerangka penyelesaian masalah.

**BAB 3 METODE PENELITIAN :** Bab ini berisi tentang metode dan rancangan penelitian yang akan diterapkan, waktu dan tempat penelitian, populasi dan sampel, Instrumen penelitian, pengumpulan data dan analisis data.

**BAB 4 HASIL PENELITIAN :** Pada bab ini dibahas jabaran variabel penelitian, hasil penelitian. pengajuan hipotesis dan diskusi penelitian, mengungkapkan pandangan teoritis tentang hasil yang didapatkan

**BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN :** Berisi kesimpulan (hasil yang berhasil diselesaikan sesuai ruang lingkup batasan masalah) dan saran (terhadap masalah yang belum terselesaikan sebagai pengembangan dan perbaikan-perbaikan) tentang Skripsi.

