

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Dalam upaya pendidikan, proses pembelajaran merupakan aktivitas yang sangat penting, Karena melalui proses itulah tujuan pendidikan akan dicapai dalam bentuk perubahan perilaku siswa. Seperti yang tercantum pada Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan mengenai fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Agar tujuan pendidikan nasional berhasil maka diperlukan kualitas pembelajaran yang baik dimana peserta didik yang melakukan kegiatan pembelajaran mempunyai minat dan motivasi belajar yang tinggi sehingga hasil belajar dan tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai secara maksimal.

Salah satu cara untuk memaksimalkan proses pembelajaran adalah dengan mengoptimalkan media pembelajaran. Media pembelajaran masa kini telah banyak berkembang seiring juga berkembangnya teknologi. Salah satu media pembelajaran yang dapat didukung oleh teknologi adalah media pembelajaran berbasis animasi.

Animasi adalah salah satu daya tarik utama di dalam suatu program multimedia interaktif. Bukan saja mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sukar dijelaskan dengan media lain, animasi juga memiliki daya tarik estetika sehingga tampilan yang menarik dan *eye-catching* akan memotivasi pengguna untuk terlibat di dalam proses pembelajaran.

Agus Suheri (2006: 29) mengatakan bahwa animasi memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja.

Menurut Agus Suheri (2006: 29) Fungsi animasi dalam presentasi diantaranya:

1. Menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras.
2. Memperindah tampilan presentasi.
3. Memudahkan susunan presentasi.
4. Mempermudah penggambaran dari suatu materi

Sebagai media ilmu pengetahuan animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan.

Animasi sendiri tidak akan pernah berkembang tanpa ditemukannya prinsip dasar dari karakter mata manusia yaitu: *persistance of vision* (pola penglihatan yang teratur). Paul Roget, Joseph Plateau dan Pierre Desvigenes, melalui peralatan optik yang mereka ciptakan, berhasil membuktikan bahwa mata manusia cenderung menangkap urutan gambar-gambar pada tenggang waktu tertentu sebagai suatu pola. Dalam perkembangannya animasi secara umum bisa didefinisikan sebagai suatu urutan gambar yang diekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak.

Prinsip dari animasi adalah mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan yang tinggi atau dapat disimpulkan animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak sehingga kelihatan hidup. Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat.

Media animasi termasuk jenis media visual audio, karena terdapat gerakan gambar dan suara. Menurut Sudrajat (2010), pembelajaran audio visual didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung kepada pemahaman kata-kata dan simbol sejenis.

Mata pelajaran Menggambar Konstruksi Beton adalah salah satu kompetensi yang harus dipelajari oleh siswa jurusan Teknik Gambar Bangunan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 6 Bandung (SMK Negeri 6 Bandung). Siswa sekolah kejuruan secara kurikulum disiapkan untuk bekerja pada industri sehingga pemahaman mereka tentang segala materi belajar perlu dipersiapkan karena berkaitan dengan dunia kerja mereka setelah mereka lulus. Kebutuhan industri yang membutuhkan lulusan siswa sekolah kejuruan yang siap kerja saat ini sangat tinggi.

Media pembelajaran berbasis animasi dapat membantu siswa memahami bagaimana konsep-konsep pemahaman tentang pembelajaran beton. Selain itu dapat pula mempermudah guru untuk menjelaskan segala macam materi ajar tentang pembelajaran beton. Sehingga guru dapat memberikan pengalaman visual tanpa harus menunjukkan bagaimana segala bentuk tentang beton secara umum maupun beton dalam struktur bangunan.

SMK Negeri 6 Bandung memiliki fasilitas yang mendukung untuk menerapkan media pembelajaran berbasis animasi. Studio Gambar SMK Negeri 6 Bandung dimana tempat melaksanakan proses pembelajaran Gambar Konstruksi Beton sudah didukung oleh media proyektor dan layar untuk menampilkan visualisasi dari perangkat komputer atau laptop.

Berdasarkan pengalaman peneliti ketika melaksanakan Program Pelatihan Lapangan (PPL) media proyektor tidak dioptimalkan sebagai media belajar selain menampilkan slide presentasi maupun foto-foto bahan ajar Gambar Konstruksi Beton. Untuk guru memang hal ini mempermudah dalam menyampaikan materi ajar tetapis ering kali guru pun masih harus menjelaskan materi ajar pada media lain seperti papan tulis ataupun *jobsheet* mata pelajaran Gambar Konstruksi Beton

yang sudah direncanakan sebelumnya karena siswa masih belum mengerti dengan presentasi atau pun foto-foto. Media belajar berbasis animasi dapat menjadi solusi untuk guru dalam membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan lebih menarik untuk siswa dalam menerima materi ajar.

Berdasarkan uraian diatas penulis mengadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Berbasis Animasi Untuk Pembelajaran Mata Pelajaran Gambar Konstruksi Beton di SMKN 6 Bandung”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran Gambar Konstruksi Beton di SMK Negeri 6 Bandung.
2. Kurang optimalnya penggunaan fasilitas media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar di SMK Negeri 6 Bandung.
3. Adanya siswa yang kesulitan mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran Gambar Konstruksi Beton dengan metode ceramah.

## **C. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian tetap pada permasalahan yang diteliti dan terarah jelas. Pembatasan masalah yang dilakukan pada penelitian ini yaitu:

1. Penggunaan media belajar berbasis animasi dalam penelitian ini dibatasi hanya pada mata pelajaran Gambar Konstruksi Beton kompetensi dasar Menggambar Kolom dan Balok Bertulang.
2. Penelitian ini dibatasi hanya pada siswa kelas XI Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 6 Bandung.
3. Pengamatan hasil belajar siswa dibatasi hanya pada mata pelajaran Gambar Konstruksi Beton kompetensi dasar Menggambar Kolom dan Balok Beton Bertulang.

## **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar siswa kelas XI Jurusan Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 6 Bandung setelah menerima media pembelajaran berbasis animasi?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang melaksanakan pembelajaran dengan media belajar berbasis animasi dengan siswa yang menggunakan metode ceramah dan tulisan papan tulis?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Memperoleh gambaran minat belajar siswa sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran gambar konstruksi beton.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang melaksanakan pembelajaran dengan media belajar berbasis animasi dengan siswa yang menggunakan metode ceramah dan tulisan di papan tulis.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis bagi penulis dan dapat digunakan sebagai literatur dalam penelitian lebih lanjut yang relevan di masa yang akan datang.

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini ditujukan kepada beberapa pihak yaitu siswa, sekolah dan guru, serta peneliti.

1. Siswa  
Menjadi masukan bahwa media belajar berbasis animasi dapat menjadi salah satu penambah minat dalam belajar.
2. Guru  
Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menggunakan berbagai jenis media dalam pembelajaran sehari-hari

guna meningkatkan minat siswa serta memberikan masukan bagaimana meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa.

### 3. Sekolah

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

### 4. Peneliti

Mengetahui dan memahami bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi dalam mata pelajaran menggambar konstruksi beton.

## **G. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penulis dalam menyusun tulisannya, diperlukan Sistematika penulisan. Sistematika penulisannya sebagai pedoman penulis agar lebih terarah dalam melaksanakan proses penulisannya.

Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang memaparkan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, penjelasan istilah dalam judul, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka. Tinjauan pustaka memuat teori-teori yang dijadikan landasan dalam penelitian beserta bukti-bukti empiris yang mendukung.

Bab III Metodologi Penelitian merupakan penjabaran tentang metode penelitian, prosedur pengumpulan data serta teknik analisis data yang digunakan.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Memuat pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan serta pembahasan atau analisis temuan.

Bab V Kesimpulan dan Saran. Kesimpulan memuat penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian, yang disajikan dalam bentuk kesimpulan penelitian. Saran memuat implikasi

dari hasil kesimpulan yang dapat ditunjukkan kepada para pengguna hasil penelitian yang bersangkutan dan kepada peneliti berikutnya.