

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

SMKN 7 Baleendah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menyelenggarakan proses pembelajaran berbagai ilmu pengetahuan berdasarkan program keahlian.

Program keahlian Teknik Gambar Bangunan (TGB) merupakan salah satu program keahlian yang terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 7 Baleendah (SMKN 7 Baleendah). Umumnya siswa lulusan dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diharapkan kompeten untuk langsung terjun ke dunia kerja sesuai dengan program keahliannya. Khususnya untuk siswa lulusan dari program keahlian Teknik Gambar Bangunan dituntut untuk paham mengenai teori dalam proses konstruksi juga mampu menggambarkan proses konstruksi dalam sebuah gambar kerja.

Kelas X merupakan tingkat awal dimana siswa mendapatkan dasar mengenai penggambaran proses konstruksi. Tingkat ini merupakan tingkat yang penting, karena materi yang diberikan menjadi dasar untuk pengerjaan gambar di mata pelajaran pada tingkat selanjutnya. Terdapat beberapa mata pelajaran yang diberikan di kelas X mengenai penggambaran proses konstruksi dalam kurikulum yang digunakan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 7 Baleendah (SMKN 7 Baleendah) yaitu kurikulum KTSP, diantaranya mata pelajaran Menggambar Konstruksi Kusen, Pintu dan Jendela yang diberikan di kelas X semester 2. Mata pelajaran ini memberikan teori mengenai cara menggambar tampak, potongan, serta detail kusen pintu dan jendela baik menggunakan bahan kayu maupun aluminium sehingga dapat dijadikan pegangan bagi siswa yang berencana bekerja di dunia industri konstruksi sebagai perencana, pelaksana ataupun pengawas.

Pada kenyataannya saat ini terdapat siswa yang belum memahami mata pelajaran Menggambar Konstruksi Kusen, Pintu dan Jendela. Hal ini dapat terlihat dari hasil belajar berupa ulangan harian dan UTS dari 25% siswa yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran tersebut

yaitu 75, yang disebabkan adanya beberapa hambatan pada proses penyelesaian mata pelajaran Menggambar Konstruksi Kusen, Pintu dan Jendela.

Salah satu hambatan pada proses penyelesaian berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Menggambar Konstruksi Kusen, Pintu dan Jendela adalah keterbatasan materi yang dapat disampaikan oleh guru, yaitu media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat ini belum dapat secara detail menjelaskan mengenai materi.

Terdapat alternatif media yang dapat digunakan, salah satunya adalah media komputer. Program komputer dapat dijadikan media penunjang untuk meningkatkan motivasi serta kemampuan siswa dalam pembelajaran di sekolah. Salah satu program tersebut adalah *Aurora 3D Interactive Presentation*.

Aurora 3D Interactive Presentation merupakan sebuah program media presentasi yang dapat menampilkan gambar 3D secara interaktif. Program ini dapat menampilkan materi yang mengandung unsur gabungan antara audio dan visual. Selain dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran, media ini dapat memudahkan dalam menampilkan materi pelajaran dengan gambar 3D.

Atas dasar pemikiran inilah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mengangkat permasalahan tersebut sebagai Skripsi dengan judul :

“PENGUNAAN MEDIA *AURORA 3D INTERACTIVE PRESENTATION* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR KONSTRUKSI KUSEN, PINTU DAN JENDELA, DI SMKN 7 BALEENDAH”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah yang berkaitan yaitu sebagai berikut:

1. Siswa lulusan dari program keahlian Teknik Gambar Bangunan diharapkan kompeten untuk terjun langsung ke dunia kerja dimana siswa dituntut untuk paham mengenai teori juga mampu menggambarkan sistem konstruksi kedalam gambar kerja, sedangkan rata-rata nilai gambar siswa belum memenuhi standar “kompeten”

2. Terdapat 25% siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Menggambar Konstruksi Kusen, Daun Pintu dan Jendela
3. Media pembelajaran yang digunakan saat ini bisa jadi merupakan salah satu alasan siswa mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), karena media tersebut belum dapat secara detail menjelaskan mengenai materi, serta belum dapat menarik perhatian dan motivasi belajar siswa

C. Pembatasan Masalah

Dalam melakukan penelitian, diperlukan batasan masalah agar ruang lingkup jelas dan tidak terlalu luas. Penulisan penelitian skripsi ini dibatasi oleh hal-hal yang relevan dengan judul skripsi. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka permasalahan penelitian ini dibatasi pada masalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada penggunaan media pembelajaran, yaitu penggunaan media *Aurora 3D Interactive Presentation*
2. Penelitian dilakukan pada perbandingan hasil belajar mengacu pada tiga aspek penilaian, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik pada mata pelajaran Menggambar Konstruksi Kusen, Pintu dan Jendela
3. Objek penelitian yaitu seluruh siswa kelas X program keahlian Teknik Gambar Bangunan (TGB) yang terdiri dari X TGB 1 dan X TGB 2, semester genap tahun ajaran 2015/2016.

D. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas dan mempermudah penelitian, maka sebelum dilakukan penelitian perlu adanya perumusan masalah terlebih dahulu. Adapun rumusan masalah penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media *Aurora 3D Interactive Presentation* pada mata pelajaran Menggambar Konstruksi Kusen, Pintu dan Jendela?

2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar selama kegiatan pembelajaran antara siswa yang menggunakan media papan tulis dengan siswa yang menggunakan media *Aurora 3D Interactive Presentation*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada persoalan yang ada sebagaimana telah dijelaskan diatas, maka penelitian dalam Skripsi ini dilakukan dengan tujuan:

1. Untuk mengetahui penggunaan media *Aurora 3D Interactive Presentation* pada mata pelajaran Menggambar Konstruksi Kusen, Pintu dan Jendela
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar selama kegiatan pembelajaran antara siswa yang menggunakan media papan tulis dengan siswa yang menggunakan media *Aurora 3D Interactive Presentation*

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat penelitian yang hendak dicapai pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Teoritik

- a. Dapat memberikan rancangan media pembelajaran yang dianggap cocok digunakan di era globalisasi yang mengedepankan teknologi
- b. Dapat memberikan tinjauan khusus mengenai media pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran Menggambar Konstruksi Kusen, Pintu dan Jendela
- c. Dapat memberikan hasil konkret dari penerapan media *Aurora 3D Interactive Presentation* pada mata pelajaran Menggambar Konstruksi Kusen, Pintu dan Jendela

2. Praktik

- a. Dapat memberikan alternatif media pembelajaran bagi mata pelajaran menggambar konstruksi lainnya

- b. Dapat meningkatkan mutu pembelajaran di dalam kelas, berupa inovasi dalam penerapan media pembelajaran sehingga kegiatan siswa menjadi lebih aktif dan lebih paham materi pembelajaran.

G. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah:

BAB I = PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II = KAJIAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai kajian teori, dan hipotesis penelitian

BAB III = METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan desain penelitian, partisipan, lokasi dan waktu penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, serta analisis data

BAB IV = TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyampaikan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

BAB V = SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Implikasi dan rekomendasi ditujukan kepada pembuat kebijakan, kepada pengguna hasil penelitian, kepada peneliti selanjutnya, dan pemecahan masalah di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Marissa An Nisa P.K., 2016

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AURORA 3D INTERACTIVE PRESENTATION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR KONSTRUKSI KUSEN, PINTU DAN JENDELA, DI SMKN 7 BALEENDAH

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

