

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LatarBelakang

SMK Negeri 6 Bandung merupakan sekolah menengah kejuruan terbesar di kota Bandung, berlokasi di jalan Soekarno Hatta Komplek Riung Bandung Kecamatan Gede Bage, kawasan paling timur Kota Bandung yang sangat strategis untuk lingkungan pendidikan karena mudah dilalui oleh kendaraan umum dan lokasinya jauh dari pusat keramaian kota, seperti pusat pemerintahan, kawasan hiburan, kawasan industri maupun kawasan perdagangan. SMK Negeri 6 Bandung didirikan pada tahun 1953 dengan nama Sekolah Guru Pengajar Teknik (SGPT) yang berkedudukan di jalan Dr. Rum nomor 17. Tahun 1965 SGPT diubah menjadi STM instruktur. Pada tahun 1979 terjadi lagi perubahan nama menjadi STM negeri 5 Bandung dengan lokasi di Jalan Pajajaran nomor 92 Bandung. Mulai tahun pelajaran 1992/1993, kampus STM Negeri 5 Bandung pindah dari jalan Pajajaran nomor 92 Bandung ke jalan Soekarno Hatta Komplek Riung Bandung. Selanjutnya pada tahun pelajaran 1996/1997 STM Negeri 5 Bandung berubah nama menjadi SMK Negeri 6 Bandung dengan SK Mendikbud Nomor 036/O/1997. Program keahlian yang ada di SMK N 6 Bandung terdiri dari lima, yaitu Teknik Elektro, Teknik Pemesinan, Teknik Bangunan, Teknik Listrik, Teknik otomotif. Teknik bangunan yang sekarang dipisah menjadi teknik gambar bangunan (arsitek) dan teknik konstruksi kayu (sipil).

Silabus terbaru pendidikan kurikulum 2013 terdapat mata diklat/pelajaran mekanika teknik untuk kelas TKK dan TGB. Pembelajaran mekanika teknik di SMK program keahlian bangunan bertujuan untuk memenuhi standar kompetensi yang telah ditetapkan atau yang disebut dengan KKM. Nilai KKM siswa pada mata diklat mekanika teknik rata-rata dibawah KKM hal ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang tidak tuntas pada mata diklat ini sehingga perlu adanya

remedial disetiap latihan soal maupun ujian semester. Kesulitan siswa dalam pemahaman materi dan langkah pengerjaan terhadap suatu soal adalah salah satu faktor penyebab tidak ketuntasan nilai siswa. Mekanika teknik merupakan salah satu teori kejuruan yang akan diujikan untuk ujian sekolah dan ujian nasional yang dirangkum dalam ujian teori kejuruan, mekanika teknik juga merupakan salah satu dasar dari perhitungan kekuatan konstruksi untuk menghitung beban, gaya dalam, yang erat kaitannya dengan dunia teknik sipil. Oleh karena itu siswa dituntut harus paham dan mengerti dasar perhitungannya, terlebih untuk jurusan TKK (teknik konstruksi kayu) di SMK N 6 Bandung. Pemahaman tentu saja lahir dari sebuah proses pembelajaran.

Proses

pembelajaran mekanika teknik selama ini dilakukan dengan menggunakan media slide berupa power point yang dijelaskan oleh guru mata diklat. Proses pembelajaran menggunakan power point dalam membantu pemahaman siswa mungkin relatif lebih lama karena siswa masih harus bisa membayangkan sebuah struktur yang nyata dari sebuah contoh soal. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung, peserta didik mengantuk dan merasa bosan, ruang kelas yang cukup panas juga mengganggu konsentrasi terhadap siswa sehingga mereka tidak fokus terhadap apa yang dijelaskan oleh guru, sehingga peserta didik kurang aktif bertanya. Kurangnya motivasi belajar juga menghambat pemahaman siswa dalam pembelajaran. Sebagian besar dalam pembelajaran ini masih menggunakan metode ceramah, siswa mencatat apa yang ditampilkan oleh guru dalam slide yang ada dalam power point kemudian guru menjelaskan apa yang ada dalam power point, hal ini dirasakan masih kurang efektif dan perlunya ada sebuah inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran yang nantinya akan membuat siswa merasa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas dan dapat membantu pemahaman siswa. Perhatikan uraian tersebut,

ma ka dapat digambarkan bahwa masih banyak permasalahan yang timbul di

sekolah. Salah satunya adalah terkaitan dengan penggunaan media pembelajaran. Penulis ingin memberikan sebuah cara pembelajaran alternatif baru dengan menggunakan bentuk media yang lain pada mata diklat mekanika teknik.

Ludwig.dkk (2004) mengungkapkan tiga poin yang didapat dalam menggunakan media di dalam kelas, yaitu (1) untuk meningkatkan ketertarikan siswa (*to raise interest level*) sehingga siswa akan berharap menggunakan berbagai macam media, (2) untuk meningkatkan pemahaman siswa (*to enhance understanding*) dimana media yang mengandung kaya materi dapat meningkatkan pemahaman siswa pada topik yang kompleks, dan (3) untuk meningkatkan daya ingat (*to increase memorability*) dimana media mengandung kaya materi akan membuat pemrosesan dan pengambilan informasi lebih baik dan mudah

Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia adalah salah satu alternatif yang akan diberikan kepada para siswa melalui penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Penelitian ini akan menggunakan media berbasis multimedia berupa presentasi yang menggunakan flash yang berisikan tidak hanya berupa teks dan gambar saja, melainkan ditambahkan sebuah animasi dan video sehingga dapat menarik perhatian siswa agar siswa tidak merasa bosan dan mengantuk di kelas dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman. Flash adalah salah satu program pembuatan animasi yang sangat andal. Keandalan flash dibandingkan dengan program yang lain adalah dalam hal ukuran file dari hasil animasinya yang kecil (Darmawan, 2012). Oleh karena itu, penulis mengangkat judul “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Diklat Mekanika Teknik Di SMK N 6 Bandung”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Maftukha, 2015

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA DIKLAT MEKANIKA TEKNIK DI SMK N 6 BANDUNG

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

1. Bagaimanakah kondisi pembelajaran mekanika teknik yang selamainiberlangsung di SMK N 6 Bandung?
2. Bagaimanakah efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan pemahaman siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kondisi pembelajaran mekanika teknik yang berlangsung di SMK N 6 Bandung.
2. Mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan pemahaman siswa di SMK N 6 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran.
2. Bagi guru, media pembelajaran berbasis multimedia ini bisa menjadi referensi dan pertimbangan dalam menggunakan media pembelajaran.
3. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan sehingga lebih mudah dalam menyelesaikan soal.
4. Bagi penulis, hasil dari penelitian ini dapat menjadi aplikasi dari ilmu yang tidak diperoleh di perkuliahan dan memperluas wawasan dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Maftukha, 2015

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA DIKLAT MEKANIKA TEKNIK DI SMK N 6 BANDUNG

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

Sistematika penulisan dalam sebuah penelitian sebagai pedoman penulis agar penulisan lebih sistematis dan terarah dalam rangka mencapai tujuan akhir yang dicapai. Sistematika penulisan penelitian sebagai berikut:

BAB I, meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi penelitian.

BAB II, berisi kajian pustaka mengenai efektivitas, media pembelajaran, multimedia, mekanika teknik, hasil penelitian terdahulu.

BAB III, berisi metode penelitian, yang terdiri dari desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV, berisi temuan dan pembahasan dalam penelitian.

BAB V, berisi tentang kesimpulan dari penelitian dan rekomendasi.