

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menurut Megawanti (2015, hlm.227) adalah hal terpenting bagi setiap negara untuk dapat berkembang pesat. Negara yang hebat akan menempatkan pendidikan sebagai prioritas pertamanya, karena dengan pendidikan, kemiskinan pada rakyat di negara tersebut akan dapat tergantikan menjadi kesejahteraan. Penjelasam lain juga terdapat pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam Pasal 1 No. 1 dijelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan diperoleh melalui proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat interaksi antara guru (pendidik) dan siswa (peserta didik) seperti yang dijelaskan pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam Pasal 1 No. 4 dan 6 bahwa Peserta didik adalah anggota masyarakat yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu dan Pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.

Proses pembelajaran yang baik akan meningkatkan kualitas guru dan siswa. Namun dalam pelaksanaannya, muncul beberapa masalah pendidikan yang dihadapi khususnya di Indonesia. Menurut Musyaddad (2013, hlm.53-55) terdapat masalah-masalah penting dalam pendidikan yaitu kurikulum, biaya, tujuan pendidikan, ujian nasional dan fasilitas pendidikan. Sedangkan menurut Sujarwo (2008, hlm.1-6) masalah di Indonesia dikelompokkan

menjadi 2 (dua) bagian yaitu arah dan tujuan pendidikan serta potret pendidikan di Indonesia antara harapan dan kenyataan. Dari kedua pendapat

tersebut, terdapat masalah yang paling menonjol yaitu tujuan pendidikan yang masih belum maksimal. Faktor yang mempengaruhi tidak tercapainya tujuan pendidikan adalah satunya yaitu kurangnya strategi yang digunakan. Sama halnya dalam proses pembelajaran, strategi belajar mengajar penting untuk direncanakan dan dilaksanakan guru agar tercapainya tujuan pembelajaran. Sesuai dengan Standar Proses Pendidikan bahwa pada kegiatan inti proses belajar siswa membutuhkan strategi pembelajaran dengan menggunakan metode dan media pembelajaran tertentu, hal ini disesuaikan dengan kondisi siswa, kelas dan mata pelajaran. Dari penjelasan-penjelasan tersebut, strategi penggunaan media pembelajaran yang akan penulis fokuskan pada hasil penelitian ini.

Banyak cara dan media yang digunakan dalam penyampaian materi ajar, salah satunya dalam hal presentasi arsitektur cenderung menggunakan media berupa gambar dan model. Media yang digunakan untuk presentasi ini penting untuk diperhatikan, penyampaian informasi berupa teks saja itu tidak cukup menjelaskan kepada *viewers*. Akibatnya terkadang *viewers* salah tangkap mengenai materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis selama melakukan PPL di SMKN 3 Kuningan, media pembelajaran yang digunakan khususnya pada jurusan Teknik Gambar Bangunan masih konvensional karena kebanyakan Guru di SMK Negeri 3 Kuningan masih menggunakan media papan tulis dibanding dengan media lainnya.

Ada beberapa mata pelajaran Kejuruan di SMK Negeri 3 Kuningan yang masih menggunakan cara konvensional, salah satunya yaitu mata pelajaran Gambar Teknik (GAMTEK). Saat guru menyampaikan materi ajar hanya menggunakan media buku cetak dan papan tulis, hal ini menyebabkan beberapa siswa masih banyak yang belum paham mengenai materi ajar tersebut terutama pada mata pelajaran praktek menggambar. Hal ini terbukti oleh beberapa hal, yaitu hasil gambar siswa 50% masih di bawah rata-rata 80 (batas rendah nilai yang ditentukan guru mata pelajaran), rata-rata nilai ujian teori dari 4 (empat) kelas masih 67% di bawah KKM dan hasil observasi penulis secara langsung bahwa masih banyak siswa yang belum mengerti

tentang apa yang sedang digambar, serta siswa belum terbayang pada objek yang akan digambarkan karena media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku cetak dan alat bantu papan tulis.

Pemilihan media yang tepat di dalam proses pembelajaran akan menambah motivasi belajar bagi siswa. Media yang digunakan juga harus sesuai dengan kebutuhan mata pelajarannya. Menurut Harjanto (2010, hlm.237-238) ada beberapa media pembelajaran, yaitu media grafis (gambar), media 3 (tiga) dimensi (model), media proyeksi (film) dan penggunaan lingkungan. Sedangkan menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2005) jenis media dari segi perkembangan teknologi dikategorikan menjadi media tradisional seperti visual proyeksi (film), visual non proyeksi (gambar), audio (rekaman), cetak (buku), permainan realia (model) dan teknologi mutakhir seperti telekomunikasi (pembelajaran jarak jauh) dan *mikroprosesor* (permainan komputer). Media-media tersebut dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan suatu pembelajaran.

Pemilihan media harus disesuaikan dengan kebutuhan suatu pembelajaran, salah satunya disesuaikan dengan perkembangan anak dari kanak-kanak hingga dewasa. Puncak dari tahapan perkembangan manusia terdapat pada masa remaja (12-25 tahun) karena pada masa ini mengalami perubahan yang sangat drastis dalam diri manusia. Menurut Havighurs dalam Yusuf (2010, hlm. 86) dijelaskan perkembangan anak remaja khususnya pada keterampilan intelektual bahwa anak harus mampu mengembangkan kemampuan nalar (berpikir) yang penting bagi upaya memecahkan masalah-masalah secara efektif. Kemampuan nalar sangat dibutuhkan khususnya pada mata pelajaran menggambar karena siswa harus mampu menalar objek yang akan digambar. Karena mata pelajaran Gambar Teknik merupakan mata pelajaran praktek menggambar, sehingga siswa akan lebih banyak mengerjakan tugas dalam bentuk gambar. Maka, media yang cocok digunakan adalah media yang mampu melatih siswa untuk menalar objek yang akan digambar yaitu media grafis dan media 3 (tiga) dimensi.

Media grafis yang digunakan oleh siswa dan guru program Teknik Gambar Bangunan biasanya menampilkan gambar berupa gambar manual

atau melalui hasil *print out* dari aplikasi *AutoCAD* dan *SketchUp*. Sedangkan media 3 (tiga) dimensi yang digunakan adalah pembuatan Maket, *Mock Up* dan Alat Peraga lainnya. Penulis akan memfokuskan penelitian ini pada media *SketchUp* dan media *Mock Up*.

Setiawan (2011, hlm.7) menyatakan bahwa *SketchUp* menghasilkan gambar 3-D secara digital, objek tidak dapat disentuh langsung namun dalam proses pembuatannya lebih praktis. Sedangkan menurut Dayanti (2014, hlm.3) *Mock Up* menghasilkan benda/ alat tiruan secara fisik/ nyata/ konkrit, objek dapat disentuh langsung namun dalam proses pembuatannya lebih rumit. Dengan adanya perbedaan tersebut, penulis ingin melihat peningkatan pemahaman siswa dalam menyerap materi melalui hasil gambar 3-D yang hanya dapat dilihat saja dan benda/ alat tiruan yang dapat dilihat dan disentuh langsung sehingga siswa dapat melihat rupa nyata sebuah objek tersebut. Sehingga penulis ingin membandingkan hasil belajar siswa menggunakan Media *Mock Up* dan *SketchUp* pada Mata Pelajaran Gambar Teknik program Teknik Gambar Bangunan SMKN 3 Kuningan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media *Mock Up* pada mata pelajaran Gambar Teknik?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media *SketchUp* pada mata pelajaran Gambar Teknik?
3. Manakah hasil belajar siswa yang lebih baik dengan menggunakan media *Mock Up* atau media *SketchUp* pada mata pelajaran Gambar Teknik?

C. Batasan Masalah

1. Media pembelajaran yang digunakan yaitu *Mock Up* dan *SketchUp*.
2. Hasil belajar siswa dalam memahami materi ajar pada mata pelajaran Gambar Teknik.
3. Hasil belajar siswa dilihat dari skor nilai tes ujian dari hasil pembelajaran di dalam kelas.

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik dengan media *Mock Up*.
2. Mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik dengan media *SketchUp*.
3. Mengetahui hasil belajar siswa yang lebih baik dengan menggunakan media *Mock Up* dan *SketchUp* pada mata pelajaran Gambar Teknik.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a) Dapat menjadi bahan acuan dalam penerapan media pembelajaran di kelas siswa program Teknik Gambar Bangunan.
- b) Dapat menjadi pembaharuan dalam sistem penggunaan media pembelajaran di sekolah yaitu media *Mock Up* dan *SketchUp* khususnya pada mata pelajaran Gambar Teknik.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa dapat meningkatkan pemahaman materi pada mata pelajaran Gambar Teknik melalui media *Mock Up* dan *SketchUp*.
- b) Bagi guru dapat menerapkan media *Mock Up* dan *SketchUp* sebagai media pembelajaran di kelas pada mata pelajaran Gambar Teknik.
- c) Bagi penulis dapat menambah ilmu dan mengembangkan keterampilan diri terkait penggunaan media *Mock Up* dan *SketchUp* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Gambar Teknik

F. Sistematika Penulisan

Halaman Judul

Halaman judul pada dasarnya memuat beberapa komponen yaitu judul skripsi, pernyataan penulisan sebagai syarat mendapatkan gelar, logo UPI yang resmi, nama lengkap penulis beserta Nomor Induk Mahasiswa dan identitas Program Studi/ Departemen, Fakultas, Universitas dan tahun penulisan.

Halaman Pengesahan

Halaman pengesahan untuk memberikan legalitas untuk semua isi dalam skripsi yang telah disetujui dan disahkan oleh pembimbing dan Ketua Departemen/ Progam Studi. Format penulisannya yaitu nama lengkap dan gelar serta kedudukan tim pembimbing yaitu Pembimbing I dan Pembimbing II.

Kata Pengantar

Halaman ini berisi tentang rasa syukur penulis kepada Sang Pencipta karena penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Halaman Pernyataan

Halaman pernyataan berisi tentang keaslian yang berisi penegasan bahwa skripsi dibuat benar-benar asli karya mahasiswa yang bersangkutan, serta bebas plagiarisme.

Halaman Ucapan Terima Kasih

Halaman ini untuk mengemukakan ucapan terima kasih dan apresiasi kepada pihak-pihak yang berperan dalam penyelesaian skripsi yang disampaikan secara singkat.

Abstrak

Abstrak berisi tentang informasi penting terkait tulisan yang dibuat sebagai ringkasan dari keseluruhan isi penelitian.

Daftar Isi

Daftar isi merupakan penyajian isi tulisan menurut bab, sub bab dan topiknya secara berurutan berdasarkan posisi halamannya.

Daftar Tabel

Daftar tabel menyajikan informasi mengenai tabel-tabel yang digunakan dalam isi skripsi beserta judul tabel dan posisi halamannya secara berurutan.

Daftar Gambar

Daftar gambar menyajikan gambar secara berurutan mulai dari gambar pertama sampai akhir yang tercantum dalam isi skripsi.

Daftar Grafik

Daftar grafik menyajikan hasil grafik sebuah data yang terdapat dalam isi skripsi beserta judul grafik dan posisi halamannya secara berurutan

Daftar Lampiran

Daftar lampiran menyajikan lampiran secara berurutan mulai dari lampiran pertama sampai akhir. Nomor lampiran didasarkan pada kemunculannya dalam skripsi. Cara penomorannya menggunakan angka seperti Lampiran 1 dan seterusnya.

BAB I Pendahuluan

Pada Bab I berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka

Pada bagian kajian pustaka berisi konteks yang jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Kajian pustaka berisi teori-teori, penelitian yang relevan dan posisi teoritis penulis serta membandingkan, mengontraskan kedudukan penelitian dengan masalah yang sedang diteliti.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini bersifat prosedural yaitu bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui teknik perancangan alur penelitian mulai dari desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini membahas dua hal utama yaitu 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 simpulan, implikasi dan rekomendasi menyajikan penafsiran dan pemaknaan penulis terhadap hasil analisis temuan penelitian dari hasil penelitian tersebut.

Daftar Pustaka

Daftar pustaka digunakan untuk menekankan bahwa sumber-sumber yang dikutip pada isi skripsi dipastikan ditulis pada daftar rujukan atau referensi, serta mendorong dan meminimalisir potensi plagiarisme dalam penulisan karya ilmiah.