

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menurut (UU SISDIKNAS No.20, 2003) adalah merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mampu mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian yang baik, pengendalian diri, berakhlak mulia, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah pendidikan formal yang melaksanakan pendidikan kejuruan dengan menyediakan lulusan yang siap terjun di dalam dunia industri. SMK merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mempunyai karakteristik yaitu terdapat mata pelajaran produktif sesuai dengan program keahlian yang dipilih. Proses pembelajaran tidak berbeda dengan sekolah umum.

Proses pembelajaran erat hubungannya dengan kualitas pembelajaran, salah satunya adalah pemilihan metode dan media pembelajaran. Metode pembelajaran yang cenderung membosankan, dapat menyebabkan turunnya motivasi siswa dalam pembelajaran. Metode pembelajaran membutuhkan adanya media pembelajaran yang dapat membantu terlaksananya pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif, dapat dibuat suatu pembelajaran dengan media berbasis computer atau biasa disebut media pembelajaran interaktif. Media ini dapat memudahkan pengguna karena adanya interaksi dan bersikap aktif, misalnya memperhatikan tulisan yang berwarna, melihat gambar, memutar video, dan mendengarkan suara. Dengan macam-macam perangkat lunak/*software*, perangkat keras/*hardware* dan bisa berupa gabungan dari

keduanya. Media ini dapat diakses menggunakan komputer dan laptop, dapat di *copy-paste* melalui *flash drive*, dan CD.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 3 Kuningan merupakan salah satu sekolah yang menyediakan Program Keahlian dalam bidang studi yang menyiapkan lulusan terampil dan kompetitif. Teknik Gambar Bangunan (TGB) adalah Program Keahlian dimana siswa dituntut untuk mempelajari tentang kaidah bangunan. Baik dari segi cara menggambar maupun dari konstruksi bangunan itu sendiri. Sebelum siswa dapat menggambar, diharapkan mampu menguasai ilmu konstruksi bangunan. Dalam Program Keahlian TGB terdapat mata pelajaran Konstruksi Bangunan (KB) yang diampu pada kelas X.

Penelitian dilaksanakan awalnya penulis melakukan pra-penelitian. Berdasarkan hasil pengamatan, dalam pembelajaran konstruksi bangunan di SMKN 3 Kuningan, guru menggunakan buku teks dalam menyampaikan materi kepada siswa, hal ini yang biasa digunakan oleh guru dengan metode ceramah sehingga berpusat pada penjelasan guru dan bersifat pasif dalam pembelajaran. Permasalahan ini mengakibatkan kurang efektifnya suatu pembelajaran dan siswa mendapat pengetahuan terbatas karena buku merupakan pengetahuan bagi siswa untuk memahami teori dan praktik.

Faktor kendala ini dapat dilihat dari perspektif guru yaitu keterbatasan fasilitas untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran yang efektif. Kendala dalam perspektif siswa yaitu ingin lebih banyak ke lapangan, melihat benda atau konstruksi yang berhubungan dengan ilmu konstruksi bangunan. Siswa ingin dijelaskan fungsi dari apa yang sudah mereka gambar, dikarenakan pemaparan materi yang kurang jelas. Ada beberapa siswa yang tidak mentaati aturan pengumpulan tugas dikarenakan kurangnya sumber materi dan kejelasan pemaparan materi pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa membuat esai tentang pemilihan materi yang dirasa sulit, dari empat materi yang disajikan yaitu materi tentang dinding bata, pondasi, kusen, dan sambungan kayu,

Shopiatur Rochmah, 2017

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI BANGUNAN
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK GAMBAR BANGUNAN
DI SMKN 3 KUNINGAN**

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

ternyata siswa lebih banyak memilih materi pondasi dan sambungan kayu, hal ini disebabkan materi tersebut terlalu rumit. Dalam penelitian ini, materi yang dipilih hanya materi sambungan kayu.

Berdasarkan latar belakang di atas perlu dilakukan penelitian “*Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan Di SMKN 3 Kuningan*”. Penelitian ini diharapkan agar siswa dapat lebih aktif dan belajar mandiri serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran mata pelajaran KB dikarenakan guru menyampaikan materi hanya dengan metode ceramah, sehingga siswa cenderung bosan;
2. Siswa kurang memahami teori dan praktik dilapangan, sehingga menyebabkan turunnya motivasi belajar siswa;
3. Belum adanya media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga guru memberikan materi dalam pembelajaran hanya memakai buku.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka batasan masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Materi mata pelajaran yang akan dikembangkan hanya berhubungan dengan sambungan kayu pada konstruksi rangka kuda-kuda;
2. Produk media yang dikembangkan adalah dalam bentuk media flash. Ada beberapa macam media flash yaitu *macromedia flash*, *animpixels*, *alligator flash designer*, *flash CS4*, dan lain-lain. Media

Shopiatur Rochmah, 2017

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI BANGUNAN
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK GAMBAR BANGUNAN
DI SMKN 3 KUNINGAN**

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

flash yang dipakai pada penelitian ini yaitu *macromedia flash* versi 8.0;

3. Hasil belajar yang diteliti pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses penerapan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan media *flash* versi 8.0 pada mata pelajaran KB di SMKN 3 Kuningan?;
2. Bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran KB?.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan penelitian yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses penerapan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran KB khususnya dalam materi sambungan kayu pada konstruksi kuda-kuda bagi siswa kelas X Program Keahlian TGB SMKN 3 Kuningan;
2. Menganalisis penerapan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran KB.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu menciptakan cara-cara efektif dalam proses pembelajaran siswa terhadap hasil belajar siswa;
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti lain yang menggunakan objek yang sama.

1.6.1 Manfaat Praktis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemikiran terhadap pemecahan masalah dalam pembelajaran yang berkaitan dengan masalah pemilihan media pembelajaran untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran.
2. Hasil penelitian ini dijadikan acuan secara teknis untuk memperbaiki, meningkatkan, dan dapat dijadikan solusi bagi pemecahan masalah dalam pemilihan media pembelajaran untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran.

1.7 Sistematika Penulisan Penelitian

Penelitian ini disajikan dalam lima bab berupa sistematika yang disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini berisi uraian tentang latar belakang, permasalahan, tujuan, manfaat penelitian, dan sistematika skripsi.

BAB II LANDASAN TEORITIS

Bab II ini berisi uraian tentang deskripsi teori, baik dari sumber buku, maupun sumber lain yang mendukung penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III ini berisi uraian tentang desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini berisi uraian tentang hasil temuan dan pembahasan dari data yang telah diperoleh.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Shopiatur Rochmah, 2017

*PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI BANGUNAN
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK GAMBAR BANGUNAN
DI SMKN 3 KUNINGAN*

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

Bab V ini berisi uraian tentang simpulan, implikasi, dan rekomendasi hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi uraian tentang sumber yang dipakai untuk isi penelitian.