

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Dalam dunia pendidikan formal (sekolah), akan ada hal yang pasti ialah belajar mengajar. Belajar dan mengajar merupakan suatu proses pengajaran di dalam lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi siswa untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Proses belajar mengajar atau proses pengajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi siswa mencapai tujuan pendidikan telah ditetapkan. Dalam metode pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar (Sudjana, 2005).

Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar mengajar semakin beragam. Hal ini didukung juga oleh adanya teknologi baru seperti keberadaan perangkat lunak yang berkembang cukup pesat. Pengetahuan akan teknologi komputer, perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*) akan sangat membantu dalam mengerjakan tugas-tugas dengan hasil yang lebih baik dan waktu yang lebih cepat. AECT (*Association of Education and Communication Technologi*, 1977) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming (1987: 234) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya (Azhar Arsyad, 2013).

Dengan adanya pengalaman dan observasi pada Proglam Pelatihan Lapangan (PPL) di SMK Negeri 4 Bandung pada proses belajar mengajar di Jurusan Teknik Tenaga Instalasi Listrik, pada saat kegiatan proses belajar mengajar berlangsung masih menggunakan media pembelajaran konvensional. Dari pandangan yang telah dipaparkan, penulis ingin mencoba membandingkan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media pembelajaran konvensional dengan media pembelajaran AutoCAD pada mata pelajaran gambar teknik. Ada beberapa perangkat lunak (*software*) untuk gambar teknik yaitu, Sculptris, sketchUp Make, DraftSight,

FreeCAD, dan AutoCAD. Media pembelajaran yang akan dibandingkan pada mata pelajaran Gambar Teknik menggunakan perangkat lunak (*software*) AutoCAD, alasan memilih perangkat lunak (*software*) dikarenakan perangkat lunak ini mudah digunakan, dipahami dan tidak berbayar seperti perangkat lunak yang lainnya.

Dengan menggunakan media pembelajaran ini, diharapkan guru dan siswa tidak terpaku pada keterbatasan alat yang tersedia, siswa dapat meningkatkan daya analisis dan memudahkan siswa dalam penguasaan materi yang disampaikan oleh guru sehingga perbedaan persepsi bisa ditekan sekecil mungkin. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Perangkat Lunak AutoCAD Dengan Media Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Di SMK Negeri 4 Bandung”**.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan indentifikasi masalah diatas, maka peneliti mempunyai rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran AutoCAD dengan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran gambar teknik dilihat dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian perbandingan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran AutoCAD dengan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran gambar teknik di SMK Negeri 4 Bandung, yaitu:

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran AutoCAD dengan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran dasar gambar teknik dilihat dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

1.4. Batasan Masalah

Untuk materi AutoCAD yang di teliti hanya pengetahuan dasar gambar teknik.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang berarti bagi peserta didik, guru dan sekolah sebagai suatu sistem pendidikan yang mendukung peningkatan proses belajar mengajar diantaranya:

1. Bagi siswa, tersedianya sarana media pembelajaran yang menarik untuk merencanakan gambar teknik langsung dengan bantuan perangkat lunak tersebut.
2. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan untuk memahami materi pada kompetensi dasar merencanakan gambar teknik.
3. Bagi guru, sebagai bahan masukan guna penyempurnaan dan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran.
4. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran setelah diseminarkan.

1.6. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini terdiri dari bab yang dikelompokkan menjadi lima bab yang bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Struktur organisasi skripsi ini terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN, pada bab ini berisi latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. BAB II KAJIAN PUSTAKA, pada bab ini berisi teori-teori penunjang, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti. BAB III METODE PENELITIAN, pada bab ini berisi desain penelitian, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN, pada bab ini berisi temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, pada bab ini berisi penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian

sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.