

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh guru sebagai peserta didik, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa atau peserta didik, Peranan guru bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar agar siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang disampaikan. Sehingga tercipta pembelajaran yang baik dan menghasikan lulusan yang berkompeten di bidangnya.

Proses pembelajaran memiliki dua unsur yang sangat penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua unsur ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, dan terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media, yaitu 1) tujuan pengajaran; dan 2) jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa dapat menguasai setelah pengajaran berlangsung.

Media pembelajaran merupakan suatu fasilitas atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran menjadi salah satu dari sekian banyak masalah dalam pembelajaran di SMK termasuk pada mata pelajaran Mekanika Teknik. Berdasarkan pengamatan peneliti selama pembelajaran ketika PPL, pemanfaatan *microsoft powerpoint* sebagai media pembelajaran lebih sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran Mekanika Teknik. Guru juga memberikan materi dalam bentuk *file text*.

Permasalahan yang ditemukan adalah kurang efektifnya penggunaan media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran mekanika teknik. Sebagian besar siswa hanya mencatat materi yang diberikan oleh guru dan menyalin materi yang diberikan

guru, tanpa banyak menggunakan inovasi media pembelajaran yang lainnya. Hal ini membuat siswa kurang aktif dan sangat berdampak pada hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat diketahui ketika belajar di kelas. Siswa kurang memperhatikan dan tidak memberi respon pada guru untuk bertanya maupun menjawab ketika guru mengajar di kelas.

Ada banyak cara yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran. Salah satunya bisa dengan mengoptimalkan peran media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa klasifikasi, diantaranya 1) Media Audio, berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan, media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran; 2) Media Visual, media yang mengandalkan indra penglihatan. Media visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam, dan media visual gerak; 3) Media Audiovisual, merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Media audiovisual dibagi menjadi dua yaitu media audiovisual diam, dan media audiovisual gerak.

Media animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan, dan termasuk kedalam media visual gerak. Animasi digunakan untuk memberikan pemahaman kepada murid atas materi yang akan diberikan, media animasi sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Mata pelajaran mekanika teknik merupakan salah satu kompetensi yang memerlukan tingkat pemahaman tinggi dalam memahami prosedur dan urutan kejadian. Oleh karena itu media animasi dirasa tepat untuk membantu proses pembelajaran.

Berangkat dari latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan media animasi untuk dikembangkan pada mata pelajaran Mekanika Teknik, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya penelitian ini diberi judul **“KONTRIBUSI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK DI SMK NEGERI 6 BANDUNG”**.

1.2 Perumusan Masalah

Peneliti perlu mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang timbul dalam penelitian agar menjadi jelas dan terarah. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada pelajaran mekanika teknik pada umumnya masih rendah.
2. Dalam proses pembelajaran siswa cenderung kurang memperhatikan.
3. Media pembelajaran yang digunakan pada pelaksanaan pembelajaran mekanika teknik kurang optimal.

Mengingat terlalu banyak dan luasnya permasalahan serta mengingat keterbatasan peneliti, maka permasalahan tersebut perlu dibatasi. Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian ini hanya dilakukan terhadap mata pelajaran mekanika teknik.
2. Penggunaan media pembelajaran animasi dikembangkan berbasis *3ds Max*.
3. Hasil belajar dibatasi pada perolehan nilai hasil uji.

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kondisi pembelajaran dengan menggunakan media animasi pada mata pelajaran mekanika teknik?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media animasi pada mata pelajaran mekanika teknik?
3. Seberapa besar kontribusi penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan gambaran penggunaan media animasi pada mata pelajaran Mekanika Teknik.

2. Mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan menggunakan media animasi pada mata pelajaran Mekanika Teknik.
3. Mendeskripsikan besarnya kontribusi penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini ditinjau secara teoritis maupun praktis, adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan gambaran yang jelas mengenai penerapan media pembelajaran animasi pada mata pelajaran Mekanika Teknik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, diharapkan media pembelajaran animasi dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan juga memberikan pengalaman belajar yang bervariasi.
- b. Bagi guru, diharapkan hasil penelitian ini memberikan gambaran mengenai pentingnya dalam pemilihan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
- c. Bagi peneliti sebagai tambahan pengalaman, wawasan ilmu pengetahuan, serta pengetahuan lebih mendalam terutama dalam bidang pendidikan.

1.5 Sistematika Penulisan

Skripsi ini tersusun dari lima bab.

Bab I Pendahuluan berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka berisi tentang kajian pustaka secara teoritis yaitu mengenai teori-teori yang mendukung dengan permasalahan penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian berisi tentang desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, paradigma penelitian, instrumen penelitian, pengujian instrumen dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan berisi tentang deskripsi data, hasil analisis data beserta pembahasannya yang diperoleh dalam penelitian.

RIVA VAHMY JENIANSYAH, 2019

KONTRIBUSI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK DI SMK NEGERI 6 BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi berisi tentang simpulan akhir penelitian, implikasi dari penelitian dan rekomendasi bagi para pengguna hasil penelitian.