

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia berdasarkan UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) dalam **Himpunan Peraturan Perundang-undangan (2003:7)** bahwa :

Untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Saat ini dunia pendidikan perlu sekali mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi secara dahsyat seperti yang terjadi dibidang-hidang lain. Pernyataan ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh **Cece Wijaya (1989:5)** bahwa :

Pembaharuan dalam pendidikan merupakan upaya lembaga pendidikan untuk menjembatani masa sekarang dengan masa yang akan datang, yaitu dengan jalan memperkenalkan program kurikulum dan metodologi pengajaran yang baru atas jawaban perkembangan internal dan eksternal dunia pendidikan yang cenderung mengejar efisiensi dan efektifitas.

Sehingga dalam rangka mewujudkan perubahan-perubahan dibidang pendidikan, terutama dalam tujuan proses belajar mengajar dapat dicapai dengan baik, diperlukan beberapa faktor penunjang diantaranya media pembelajaran yang memadai.

Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran karena membantu mahasiswa dan pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan

dalam perencanaan pengajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Hamalik (2004: 64) “penggunaan media pendidikan dapat meningkatkan efisiensi proses dan mutu hasil belajar mengajar”. Sehingga Belajar yang efektif harus mulai dengan pengalaman langsung atau pengalaman kongkret jika dibantu dengan alat peraga pengajaran daripada bila mahasiswa belajar tanpa dibantu dengan alat pengajaran.

Beberapa aspek yang merupakan hambatan-hambatan dalam proses belajar mengajar seperti verbalisme, kekacauan, penafsiran, perhatian anak didik yang bercabang, kurangnya respon anak, kurang perhatian dan keadaan fisik lingkungan belajar sangat perlu diatasi. Sehingga diperlukan suatu cara untuk mengatasinya. Dalam hal ini kegunaan media pembelajaran tampak jelas pengaruhnya, yakni untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri peserta didik. Pengajaran yang menggunakan banyak verbalisme tentu akan membosankan, sebaliknya pengajaran akan lebih menarik bila peserta didik gembira belajar atau senang karena mereka merasa tertarik dan mengerti pelajaran yang diterimanya.

Kehadiran media Audiovisual membuka satu era baru dalam perkembangan media yang akan digunakan untuk proses belajar-mengajar. Kemampuan media Audiovisual yang bisa menggabungkan berbagai media seperti teks, suara, gambar, numerik, animasi dan video dalam satu software digital serta mempunyai kemampuan interaktif, menjadi satu alternatif yang baik sebagai alat bantu proses belajar dan mengajar. Media Audiovisual dianggap

sebagai media belajar dan mengajar yang berkesan berdasarkan kemampuannya menyentuh berbagai indra seperti penglihatan dan pendengaran.

Penggunaan media harus didasarkan atas pemilihan yang tepat sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Mata kuliah Pilihan Simulasi Komputer Arsitektur di Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan khususnya program studi Diploma 3 (D3) Teknik Perumahan, bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa dalam menggunakan program aplikasi *AutoComputer Aided Design 3 Dimension* (AutoCad 3D) dan program aplikasi *3 Dimension Studio Max* (3DS MAX). Sehingga media pembelajaran Audiovisual ini diharapkan bisa menjadi alat bantu alat bantu proses belajar dan mengajar pada mata kuliah Pilihan Simulasi Komputer Arsitektur di Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan khususnya program studi D3 Teknik Perumahan.

Memperhatikan hasil studi pendahuluan yang penulis lakukan, adanya mahasiswa yang mendapat kesulitan dalam memahami penggunaan Program AutoCAD 3D dan 3D Studio MAX dalam bidang Arsitektur khususnya dalam pengolahan gambar visual. Sebagian mahasiswa tidak dapat atau dapat mengerjakan suatu pengolahan gambar visual dengan hasil yang kurang optimal.

Beranjak dari dasar pemikiran di atas, penulis bermaksud untuk meninjau mengenai penggunaan media Audiovisual yang dikaitkan dengan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah simulasi komputer Arsitektur. Untuk memperoleh kejelasan dalam penelitian ini, maka penulis memfokuskan pengamatan dengan mengambil judul sebagai berikut :

*“Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Simulasi Komputer Arsitektur”.*

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, untuk memperjelas permasalahan di dalam penelitian ini terdapat beberapa hal yang teridentifikasi, yaitu:

1. Adanya hambatan dalam proses belajar mengajar seperti kurangnya sikap positif dan respon serta perhatian mahasiswa Program Studi D3 Teknik Perumahan dalam menggunakan program AutoCAD 3D dan 3D Studio MAX.
2. Adanya keragaman kemampuan dasar mahasiswa Program Studi D3 Teknik Perumahan dalam menggambar dengan menggunakan program AutoCAD 3D dan 3D Studio MAX.
3. Adanya mahasiswa program studi D3 Teknik Perumahan mendapat kesulitan dalam memahami penggunaan program AutoCAD 3D dan 3D Studio MAX.

## **1.3 Pembatasan dan Perumusan Masalah**

Agar permasalahan tidak terlalu meluas ruang lingkupnya dan untuk lebih mengarahkan penelitian yang hendak dicapai, maka perlu adanya pembatasan masalah. Dalam penelitian ini penulis membatasi pada:

1. Aspek yang diungkap ialah sikap dan respon serta perhatian mahasiswa mengenai penggunaan media audiovisual dalam proses belajar mengajar.
2. Penggunaan Media Audiovisual ini dibatasi pada program AutoCAD 3D dan 3D Studio MAX
3. Hasil belajar mahasiswa yang mengikuti perkuliahan mata kuliah simulasi komputer, dibatasi pada wujud penyelesaian tugasnya yang dapat dilihat dari nilai akhir mahasiswa setelah mengikuti mata kuliah simulasi komputer.
4. Yang dijadikan subjek penelitiannya adalah mahasiswa program studi D3 Teknik Perumahan Jurusan Pendidikan Teknik Bangunan FPTK UPI yang telah mengikuti mata kuliah simulasi komputer arsitektur.

Dari uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah yang dikemukakan yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimanakah gambaran sikap dan respon serta perhatian mahasiswa mengenai penggunaan media audiovisual dalam proses belajar mengajar pada mata kuliah simulasi komputer arsitektur?
2. Bagaimanakah gambaran hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah simulasi komputer arsitektur?
3. Seberapa besar keterkaitan penggunaan media Audiovisual dengan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah simulasi komputer arsitektur?

#### **1.4 Penjelasan Istilah dalam judul**

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan beberapa istilah dan kata-kata yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka perlu dibuat penjelasan istilah. Istilah-istilah yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut :

##### **Pengaruh**

Sesuatu yang menyebabkan perubahan atau perbedaan watak kepercayaan dan tingkah laku termasuk perubahan atau perbedaan prestasi belajar. Jadi yang dimaksud pengaruh dalam penelitian ini adalah perbedaan yang muncul pada hasil belajar mahasiswa sebagai akibat dari penggunaan media audiovisual.

##### **Media Audiovisual**

Media Audiovisual adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi yang ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media itu.

##### **Hasil Belajar**

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar mahasiswa dalam menyerap materi kuliah, baik pengetahuan, pemahaman, maupun penguasaannya dalam mata kuliah simulasi komputer.

##### **Mata Kuliah Simulasi Komputer Arsitektur**

Mata kuliah simulasi komputer Arsitektur adalah mata kuliah yang didalamnya membahas tentang dasar-dasar keterampilan menggambar melalui program aplikasi komputer Auto Cad 3d dan 3ds maxs dan pengaplikasian atau penerapan dalam berbagai konsep menggambar teknik dalam merencanakan dan membuat persentasi arsitektural.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Setiap manusia dalam menentukan perencanaan kerja selalu didasari atas pertimbangan-pertimbangan, juga usaha berdasarkan tujuan yang ingin dicapai.

Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendapatkan gambaran sikap dan respon serta perhatian mahasiswa mengenai penggunaan media audiovisual dalam proses belajar mengajar pada mata kuliah simulasi komputer arsitektur?
2. Untuk mendapatkan gambaran hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah simulasi komputer arsitektur?
3. Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan ingin membuktikan adanya keterkaitan penggunaan media Audiovisual dengan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah simulasi komputer arsitektur?

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan berkaitan dengan pelaksanaan dan temuan dari penelitian ini, sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa, media pembelajaran Audiovisual dapat dijadikan salah satu cara untuk memahami AutoCAD 3D dan 3D Studio MAX.
2. Untuk menambah pengetahuan mahasiswa tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran materi AutoCAD 3D dan 3D Studio MAX pada mata kuliah Pilihan Simulasi Komputer Arsitektur, sehingga sikap positif mahasiswa dalam proses belajar dapat ditingkatkan.

3. Bagi peneliti sebagai sumbangan pengetahuan yang berkaitan dengan subjek dan objek yang diteliti serta bahan untuk penelitian selanjutnya.
4. Bagi pengajar, media pembelajaran Audiovisual dapat dijadikan sebagai salah satu sarana dan media alternatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran mata kuliah pilihan simulasi komputer arsitektur.
5. Bagi Jurusan Pendidikan Teknik bangunan FPTK UPI Bandung Khususnya program studi D3 Teknik Perumahan dengan diketahuinya gambaran mengenai penggunaan media audiovisual dalam proses belajar mengajar pada mata kuliah simulasi komputer arsitektur dapat dijadikan bahan masukan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran sehingga kualitas belajar mahasiswa dapat ditingkatkan.