

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Saat ini dengan tingkat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang dimiliki oleh suatu negara, dan dengan semakin luasnya informasi yang kita dapat banyak teknologi yang diciptakan yang menyediakan fasilitas agar pendidikan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik serta lebih mudah untuk dipergunakan. Media sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa dimana ilmu pengetahuan menggunakan media sebagai alat transfer ilmu, pendidik biasanya menggunakan media termasuk media audio visual dalam pembelajarannya. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Azhar Arsyad, 2011, hlm 3) media adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Lebih khusus lagi, konsep media dalam belajar mengajar sering didefinisikan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan mengatur ulang informasi visual atau verbal. Sebagai alat untuk membantu pendidik mentransfer pengetahuan kepada siswa, media dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima, sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi, penggunaan media menjadi pilihan yang tepat dalam dunia pendidikan. Media audiovisual adalah jenis media yang mengandung unsur visual tampak selain unsur suara, seperti rekaman video, film dengan berbagai ukuran, tayangan slide audio, dan lain-lain

Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, karena mengandung kedua jenis media yaitu media audio dan media visual. Media berbasis gambar (visual) memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media visual dapat mempermudah pemahaman siswa, misalnya dengan menggambarkan struktur dan organisasi serta memperkuat koneksi. Visual juga dapat mengembangkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata. Salah satu pekerjaan penting yang dibutuhkan media audiovisual adalah presentasi materi, yang membutuhkan persiapan materi yang akan disampaikan, dan desain presentasi/slide.

Untuk menggunakan media visual ini, perlu disiapkan alat-alat yang diperlukan untuk media visual, seperti gambar, grafik, dll. Media audio dan audiovisual merupakan media pembelajaran yang terjangkau. Setelah Anda membeli peralatan seperti monitor LCD, laptop, speaker, tape dan tape recorder, ada sedikit biaya tambahan karena monitor LCD, laptop, speaker, tape dan recorder dapat dihapus setelah digunakan dan dapat dibaca atau re-record. Di samping itu tersedia materi visual yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa misalnya slide *powerpoint* tentang prosedur pembuatan gambar potongan gedung.

Pendidik dilihat sebagai seseorang yang berdiri di depan kelas untuk menyampaikan ilmu pengetahuan. Seorang pendidik hendaknya mampu menguasai dan memahami keadaan siswa dalam belajar agar siswa tidak merasa bosan karena penyampaian materi yang bersifat monoton. Oleh karena itu, untuk mengajar dengan baik diperlukan keterangan yang selengkap-lengkapnyanya tentang siswa. Sedemikian rupa sehingga sekolah modern sengaja mengumpulkan informasi sejak anak-anak masuk sekolah.

Dalam pembelajaran terdapat alat bantu yang diperlukan pendidik untuk memberikan pemahaman pada siswa yang biasa disebut media, media sebagai alat komunikasi, lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, dalam penggunaan media diharapkan ada hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar adalah kompetensi yang dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajar. Dari penjelasan diatas, hasil belajar adalah keterampilan, sikap, dan keterampilan yang

Farina Nugrahani, 2022

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG DI SMKN 9 GARUT

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

diperoleh siswa setelah diperlakukan oleh seorang pendidik sehingga dapat membangun pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Nawawi (dalam Ahmad Susanto, 2013, hlm 5) memberikan pengertian bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Dari penjelasan diatas, hasil belajar adalah seberapa besar nilai yang diperoleh seorang siswa setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian kompetensi berdasarkan tujuan khusus program. Dengan demikian, tugas utama pendidik dalam kegiatan ini adalah merancang instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran terutama dalam materi konstruksi dan utilitas gedung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung pada hari kamis tanggal 22 Maret 2022 di SMKN 9 Garut, bahwa pembelajaran mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di kelas XI program kejuruan Desain Permodelan Ilmu Bangunan (DPIB) sudah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual yaitu dengan aplikasi *powerpoint* dengan menyampaikan terkait materi yang sudah dipersiapkan lalu para murid mengerjakan penggambaran yang sebelumnya sudah diterangkan.

Pada tahun ajaran 2020/2021 dari awal bulan pembelajaran hingga bulan Juni pembelajaran dilakukan dengan daring dikarenakan adanya pandemi yang masih berlangsung, dengan begitu penyampaian materi menggunakan modul berupa format PDF melalui *google classroom* dan terkadang untuk penyampaian materi menggunakan *powerpoint* dilakukan menggunakan aplikasi *google meeting*. Untuk mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung sekolah telah menentukan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah dengan nilai rata-rata 75.

Berikut daftar nilai siswa berdasarkan hasil observasi ke sekolah yang diperoleh guru mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung kelas XI program keahlian DPIB seperti pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Daftar Hasil Belajar Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung Siswa Kelas XI DPIB SMKN 9 Garut

NO	KELAS	TAHUN AJARAN	NILAI			JUMLAH SISWA
			80-99	79-60	≤60	
1	XI DPIB 1	2020/2021	12	9	15	36
2	XI DPIB 2	2020/2021	14	8	9	31
3	XI DPIB 3	2020/2021	14	12	9	35
Jumlah			40	29	33	102

Sumber: Data Nilai PAT SMKN 9 Garut

Untuk tahun pembelajaran ajaran 2021/2022 masuk ajaran baru dimana kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring untuk beberapa bulan lalu kemudian dilakukan tatap muka 50% ditutup atau daring dan kemudian tatap muka 50% hingga sekarang. Sehingga penyampaian materi dilakukan langsung berupa presentasi menggunakan *powerpoint* langsung di dalam ruangan kelas. Dimana para siswa langsung mengerjakan tugas didampingi tenaga pendidik dengan maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti melakukan penelitian lebih lanjut tentang penggunaan media audio visual yang dihubungkan dengan hasil belajar siswa, kemudian lanjutkan dengan mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa yang dilaksanakan di SMKN 9 Garut. Berdasarkan penjelasan sebelumnya maka akan dibahas penelitian yang berjudul: “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di SMKN 9 Garut*”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Dampak kondisi dan situasi penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual dalam pendidikan berpengaruh pada siswa dalam proses belajar mengajar mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung di kelas XI DPIB SMKN 9 Garut.

2. Capaian hasil belajar siswa cukup beragam dalam penggunaan media audio visual sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran konstruksi dan utilitas gedung.

Dari identifikasi masalah tersebut, penulis membatasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Masalah penelitian ini tentang penggunaan media audio visual yang berupa aplikasi *powerpoint* pada siswa kelas XI DPIB SMKN 9 Garut.
2. Hasil belajar siswa yang diteliti dengan mempertimbangkan hasil nilai penilaian akhir tahun (PAT) di kelas XI DPIB SMKN 9 Garut.

Berdasarkan batasan masalah tersebut, ditentukan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung kelas XI DPIB SMKN 9 Garut?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung kelas XI DPIB SMKN 9 Garut?
3. Adakah pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas XI DPIB SMKN 9 Garut?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di kelas XI DPIB SMKN 9 Garut
2. Media pembelajaran audio visual dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dalam mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas XI DPIB SMKN 9 Garut.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu sebagai karya ilmiah dan hasil dari penelitian ini menambah pemahaman informasi tentang pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar nantinya diharapkan bisa memberikan kontribusi pada tenaga pengajar, siswa dan masyarakat pada umumnya serta diharapkan bisa memberikan kontribusi yang baik bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk memperluas informasi bagi persekolahan, bahan pertimbangan bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran, dan memberikan sumbangan yang positif terhadap kualitas pembelajaran.

1.5 Sistematika Penulisan

Terdapat beberapa sistematika penulisan dalam menyusun penelitian. Sistematika penulisan sebagai pedoman peneliti agar lebih terarah dalam melaksanakan proses penelitian.

Bagian awal penelitian berisi judul penelitian, lembar pengesahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran. Sedangkan bagian isi penelitian terdiri dari:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi kajian mengenai topik atau permasalahan yang diangkat yaitu *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di*

Farina Nugrahani, 2022

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG DI SMKN 9 GARUT

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

SMKN 9 Garut. Selain itu dibahas penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti dan kerangka berpikir pada penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini merupakan bagian prosedural, yaitu bagian peneliti merancang alur penelitian yang dibuatnya mulai dari desain penelitian, variabel penelitian, lokasi dan waktu penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknis analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan kemungkinan bentuknya sesuai dengan rumusan permasalahan penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal – hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian