

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dengan lingkungan. Dalam proses pembelajaran, pendidik harus memiliki strategi agar siswa dapat mencapai tujuan dalam mendapatkan hasil pembelajaran yang efektif dan optimal, sehingga penerapan pendidikan harus diselenggarakan sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional berdasarkan UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional), dalam pasal 3 bahwa :

“Pendidikan nasional berfungsi 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 bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan memegang peranan penting, pembelajaran merupakan jantung dari proses pendidikan dalam suatu institusi pendidikan. Sehingga perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah pola pikir dan kemajuan dalam berbagai bidang.

Saat ini proses peningkatan pendidikan tidak terlepas dari pembelajaran dan faktor-faktor yang berperan penting dalam proses pembelajaran baik secara internal maupun eksternal. Cakupan guru sebagai seorang pendidik harus bisa memberikan kontribusi dalam penyampaian materi lebih luas, penggunaan metode pembelajaran yang digunakan guru saat ini dianggap monoton dengan kata lain

siswa tidak diberi peluang untuk berpikir kreatif, serta masih ada pendidik yang kurang menguasai materi.

Dilain pihak materi pembelajaran dipandang oleh siswa terlalu teoritis dan kurang mengaplikasikan atau memberi contoh-contoh kontekstual. Dengan ini media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan dan mendukung peserta didik dan pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran, sehubungan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Fathurrohman dan Sutikno (2011 : 65) bahwa :

“Belajar tidak selamanya hanya bersentuhan dengan hal-hal konkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam realitasnya belajar seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya dan berada di balik realitas. Karena itu, media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi. Ketidakjelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Bahkan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran”.

Kehadiran media *audiovisual* membuka satu era baru dalam perkembangan media yang akan digunakan untuk proses pembelajaran. 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 pembelajaran. Media *audiovisual* dianggap sebagai media pembelajaran yang berkesan, berdasarkan kemampuannya menyentuh berbagai indra seperti penglihatan dan pendengaran.

Penggunaan media harus didasarkan pada pemilihan media yang tepat sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Standar kompetensi Menggambar *Layout* Dekorasi Interior dan Eksterior pada Kompetensi Keahlian Gambar Bangunan di SMKN 1 Kota Sukabumi, bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam kompetensi dasar mendeskripsikan fungsi, suasana, harmoni interior dan eksterior. Sehingga media pembelajaran *audiovisual* ini diharapkan bisa menjadi alat bantu proses pembelajaran pada standar kompetensi Menggambar *Layout* Dekorasi Interior dan Eksterior pada Kompetensi Keahlian Gambar Bangunan di SMKN 1 Kota Sukabumi.

Upaya perbaikan kearah yang lebih baik terus dilakukan demi terwujudnya kualitas mutu pendidikan yang lebih baik, namun demikian permasalahan tak elak untuk dilepas. Salah satu masalah yang terlihat adalah, pada standar kompetensi Menggambar *Layout* Dekorasi Interior dan Eksterior adanya siswa yang mendapat kesulitan dalam memahami khususnya dalam kompetensi dasar mendeskripsikan fungsi, suasana, harmoni interior dan eksterior. Sebagian siswa kurang dapat memahami spesifikasi atau karakteristik warna sesuai dengan fungsinya dikarenakan metode yang disampaikan terlihat kurang menarik tanpa ada perubahan, sehingga siswa merasa jenuh dengan apa yang disampaikan. Hal ini terlihat dari rendahnya nilai yang diperoleh siswa dimana banyak siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebesar 75.

Beranjak dari dasar pemikiran di atas, penulis bermaksud untuk meninjau mengenai penggunaan media *audiovisual* yang dikaitkan dengan hasil belajar

siswa dalam standar kompetensi Menggambar *Layout* Dekorasi Interior dan Eksterior. Untuk memperoleh kejelasan dalam penelitian ini, maka penulis memfokuskan pengamatan dengan mengambil judul sebagai berikut: **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Keahlian Gambar Bangunan Dengan Menggunakan Media *Audiovisual* di SMK Negeri 1 Kota Sukabumi”**.

## **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, identifikasi masalah ditetapkan untuk menjelaskan kemungkinan-kemungkinan masalah yang timbul dari topik penelitian ini. Dan untuk memperjelas permasalahan di dalam penelitian ini terdapat beberapa hal yang teridentifikasi, yaitu:

1. Hasil belajar siswa dalam standar kompetensi Menggambar *Layout* Dekorasi Interior dan Eksterior masih rendah, nilai yang diperoleh siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebesar 75.
2. Siswa mendapatkan kesulitan dalam memahami dan mendiskripsikan fungsi, suasana, harmoni eksterior dan interior.

## **C. PEMBATASAN DAN PERUMUSAN MASALAH**

### **1. Pembatasan 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:

- a. Penggunaan media *audiovisual* ini dibatasi pada program flash.

- b. Hasil belajar siswa yang mengikuti standar kompetensi Menggambar *Layout* Dekorasi Interior dan Eksterior, dibatasi pada wujud penyelesaian tugasnya yang dapat dilihat dari nilai akhir siswa setelah mengikuti standar kompetensi Menggambar *Layout* Dekorasi Interior dan Eksterior.
- c. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas X Kompetensi Keahlian Gambar Bangunan di SMK Negeri 1 Kota Sukabumi yang telah mengikuti standar kompetensi Menggambar *Layout* Dekorasi Interior dan Eksterior.

## 2. Perumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini maka di dapatkan rumusan masalah yang akan diteliti meliputi :

- a. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan media *audiovisual* pada standar kompetensi Menggambar *Layout* Dekorasi Interior dan Eksterior?
- b. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *audiovisual* pada standar kompetensi Menggambar *Layout* Dekorasi Interior dan Eksterior?

## D. DEFINISI OPERASIONAL

Untuk menghindari terjadinya perbedaan pemahaman dalam menafsirkan permasalahan dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan istilah-istilah yang terdapat dalam judul. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

### 1. Media *audiovisual*

Media *audiovisual* merupakan penggabungan antara media *audio* dengan media *visual* yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini

mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi sesuatu yang bersifat dapat didengar dan dilihat atau juga dapat berupa alat peraga yang bersifat dapat didengar dan dilihat pula, seperti film.

## 2. Hasil belajar

Menurut Siregar dan Nara (2010 : 143) menyatakan bahwa hasil belajar adalah segala macam prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai unjuk kerja (*performance*) siswa atau seberapa jauh siswa dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

## **E. 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 yang jelas mengenai hasil belajar menggunakan media *audiovisual* pada standar kompetensi Menggambar *Layout* Dekorasi Interior dan Eksterior.
2. Untuk dapat mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *audiovisual* pada standar kompetensi Menggambar *Layout* Dekorasi Interior dan Eksterior.

## **F. MANFAAT PENELITIAN**

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

1. **Bagi siswa**, media pembelajaran *audiovisual* dapat dijadikan salah satu cara untuk memahami dan menambah pengetahuan siswa tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran materi warna pada standar kompetensi Menggambar *Layout* Dekorasi Interior dan Eksterior, sehingga sikap positif (afektif, kognitif, dan psikomotor) siswa dalam proses belajar dapat ditingkatkan.
2. **Bagi pengajar**, media pembelajaran *audiovisual* dapat dijadikan sebagai salah satu sarana dan media alternatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran pada standar kompetensi Menggambar *Layout* Dekorasi Interior dan Eksterior.
3. **Bagi Kompetensi Keahlian Gambar Bangunan di SMK Negeri 1 Kota Sukabumi**, dengan diketahuinya gambaran mengenai penggunaan media *audiovisual* dalam proses pembelajaran pada standar kompetensi Menggambar *Layout* Dekorasi Interior dan Eksterior dapat dijadikan bahan masukan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran sehingga kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.
4. **Bagi penulis**, sebagai sumbangan pengetahuan yang berkaitan dengan subjek dan objek yang diteliti serta bahan untuk penelitian selanjutnya agar dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Arsitektur dalam memilih metode pembelajaran sebagai bahan penelitian.