

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Mengajar merupakan usaha mengorganisasikan sistem lingkungan yang terdiri dari komponen yang saling mempengaruhi yakni tujuan instruksional yang ingin dicapai dan materi yang disampaikan, pendidik dan peserta didik yang harus memainkan perannya dalam proses belajar mengajar, sarana dan prasarana belajar mengajar yang tersedia, dalam hal ini media pembelajaran. Media pembelajaran untuk setiap mata diklat berbeda-beda, dengan menggunakan media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan instruksional khusus dan umum dari setiap mata diklat, biasanya untuk memudahkan dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran melalui ditingkatkan agar dapat meningkatkan minat dan kreativitas belajar.

Teknologi baru terutama multimedia mempunyai peranan semakin penting dalam pembelajaran. Banyak orang percaya bahwa multimedia akan dapat membawa kita kepada situasi belajar dimana *learning with effort* akan dapat digantikan dengan *learning with fun*. Apalagi dalam pembelajaran orang dewasa, *learning with effort* menjadi hal yang cukup menyulitkan untuk dilaksanakan karena berbagai faktor pembatas, seperti kemauan berusaha, mudah bosan dan lain-lain. Jadi proses pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan tidak membosankan menjadi pilihan para guru/fasilitator. Jika situasi belajar seperti ini tidak tercipta, paling tidak multimedia dapat membuat belajar lebih efektif menurut pendapat beberapa pengajar (Jelarwin Dabutar, 2007:1).

Secara umum pelaksanaan pembelajaran terintegrasi pada berbagai aspek, termasuk diantaranya guru sebagai perencana dan pelaksana teknis. Salah satu tugas penting seorang guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yaitu meningkatkan kompetensi siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif dan

psikomotorik siswa. Guru sebagai fasilitator diharapkan dapat mengembangkan metode, model dan media pembelajaran yang relevan untuk mengefektifkan proses pembelajaran sehingga dapat mempermudah siswa, yang tercermin dengan hasil belajar siswa yang sesuai dengan standar.

SMKN 4 Garut khususnya pada jurusan Teknik Mekanik Otomotif, telah mengupayakan pengefektifan pembelajaran dengan didukung tenaga pengajar yang berkompeten dan fasilitas belajar yang terus dilengkapi. Namun hal ini masih dirasa belum cukup dalam pencapaian realisasi kurikulum. Kendala lainnya yang memungkinkan hal tersebut yaitu kurangnya pengemasan pelaksanaan pembelajaran yang cenderung tidak variatif dan kurang menarik minat siswa, dengan demikian perlu adanya evaluasi pelaksanaan pembelajaran.

Kendala dalam pelaksanaan beberapa mata diklat diantaranya pada mata diklat Gambar Teknik kelas X TMO menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Data yang didapat oleh penulis mengenai hasil belajar siswa SMKN 4 Garut pada mata diklat Gambar Teknik materi pembelajaran Menggambar Perspektif, Proyeksi dan Potongan adalah sebagai berikut.

**Tabel 1.1**  
**Presentase Hasil Belajar**  
**Materi Pembelajaran Menggambar Perspektif, Proyeksi dan Potongan**  
**Siswa Kelas X SMKN 4 Garut**  
**Tahun Pembelajaran 2007/2008 dan 2008/2009**

| NILAI         | KELAS     |           |           |           |           |           |
|---------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
|               | X TMO A   |           | X TMO B   |           | X TMO C   |           |
|               | 2007/2008 | 2008/2009 | 2007/2008 | 2008/2009 | 2007/2008 | 2008/2009 |
| $X \geq 7$    | 11        | 12        | 9         | 10        | 8         | 12        |
| $X < 7$       | 20        | 21        | 17        | 22        | 20        | 19        |
| <b>JUMLAH</b> | <b>31</b> | <b>33</b> | <b>26</b> | <b>32</b> | <b>28</b> | <b>31</b> |

(Sumber : Dokumen Instruktur Program Diklat)

Berdasarkan data di atas dapat kita lihat bahwa prosentase siswa yang lulus dan menguasai materi pembelajaran Menggambar Perspektif, Proyeksi dan Potongan masih rendah. Permasalahan diatas menunjukkan bahwa pada umumnya siswa masih merasa kesulitan dalam memahami konsep yang diberikan. Hal ini menunjukkan kemungkinan terjadinya suatu kesalahan dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi, materi pembelajaran Gambar Teknik masih sulit untuk dipahami oleh siswa. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran untuk mata pelajaran Gambar Teknik masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Sedangkan di negara-negara maju, penggunaan media komputer dan media benda tiruan (*mockup*) telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam proses pelaksanaan pembelajaran di kelas. Namun tidak demikian halnya di Indonesia. Meskipun semakin banyak Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang dilengkapi dengan laboratorium komputer dan alat peraga berupa benda tiruannya, pemanfaatannya untuk pembelajaran masih jarang dilakukan. Sampai saat ini, penerapan media pembelajaran komputer (animasi) dan benda tiruan (*mockup*) masih jarang digunakan guru mata pelajaran Gambar Teknik sebagai media pembelajaran dalam penyampaian materi Gambar Teknik.

Media animasi dan *mockup* memiliki keunggulan dan kekurangannya masing-masing, perpaduan gambar, gerak dan suara pada media animasi dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang disampaikan sehingga diharapkan siswa tidak terjadi miskonsepsi. Sedangkan untuk media benda tiruan (*mockup*) siswa dihadapkan langsung pada bentuk benda aslinya sehingga diharapkan siswa tidak kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Penerapan media pembelajaran animasi dan *mockup* diharapkan mampu memberikan perubahan dalam suasana belajar, sehingga dapat menimbulkan motivasi khususnya dalam mengikuti pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lena Nuryanti pengembangan model pembelajaran pembuatan media interaktif berefek animasi untuk menumbuhkan minat dan kteativitas mahasiswa, menyimpulkan bahwa model pembelajaran media interaktif berpengaruh terhadap minat dan kreativitas belajar siswa. Beberapa keuntungan penggunaan model berbentuk tiga dimensi atau bukan benda sebenarnya (*mockup*), sebagaimana yang dikemukakan oleh (sihkabuden, 2009: 8) bahwa:

Terdapat beberapa keuntungan penggunaan media ini diantaranya: Dengan adanya perubahan ukuran, model lebih mudah dipelajari. Karena bagian-bagian yang tidak penting dihilangkan, Dapat mempertunjukkan struktur bagian dalam suatu benda, melalui model irisan orang dapat melihat bagian dalam suatu benda yang tidak mungkin melihat dalam keadaan aslinya. Kekongkritan yang tak langsung. Melalui model siswa mendapatkan pengalaman yang kongkrit walaupun tidak melalui benda yang sebenarnya.

Melihat pengaruh positif yang ditimbulkan oleh penerapan media pembelajaran animasi dan *mockup* di atas, maka penulis tertarik untuk mengetahui perbedaan penerapan media pembelajaran animasi dengan media pembelajaran *mockup* terhadap hasil belajar siswa apabila diterapkan pada mata pelajaran Gambar Teknik.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian tentang penerapan media pembelajaran animasi dan *mockup* terhadap hasil belajar siswa penting dilakukan dengan melakukan studi komparasi. Adapun penelitian yang dilakukan diberi judul “Studi Komparasi Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Media

Pembelajaran *Mockup* dengan Media Pembelajaran Animasi pada Mata Diklat Gambar Teknik Standar Kompetensi Menginterpretasikan Gambar Teknik.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Tahap awal penguasaan masalah terlebih dahulu perlu dilakukan pengidentifikasian masalah guna memfokuskan penelitian yang akan dilaksanakan, masalah diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran untuk mata pelajaran Gambar Teknik masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
2. Penggunaan media pembelajaran *mockup* masih jarang dilakukan dalam mata pelajaran Gambar Teknik.
3. Penggunaan media pembelajaran animasi masih jarang dilakukan dalam mata pelajaran Gambar Teknik.
4. Rendahnya nilai hasil belajar siswa kelas X OTO di SMKN 4 Garut pada materi pelajaran Gambar Teknik.

## **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan identifikasi masalah di atas, penulis merumuskan permasalahannya sebagai berikut:

“Bagaimanakah perbandingan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *mockup* dengan media pembelajaran animasi pada mata diklat Gambar Teknik Standar Kompetensi Menginterpretasikan Gambar Teknik”.

#### **D. Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya lingkup permasalahan dalam penelitian ini, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran animasi yang digunakan dalam pembelajaran Gambar Teknik di buat dalam program macromedia flash
2. Materi pembelajaran Gambar Teknik meliputi: menggambar perspektif, proyeksi dan potongan
3. Hasil belajar siswa yang diukur adalah hasil belajar ranah kognitif sampai tingkat aplikasi, ranah psikomotor sampai tingkatan respon terbimbing, dan ranah afektif sampai level merespon.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *mockup*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran animasi.
3. Untuk memperoleh gambaran perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *mockup* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran animasi.



## **F. Kegunaan Penelitian**

Ditinjau dari tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat menambah atau memberikan masukan, sebagai berikut:

1. Bagi siswa, membantu dan mempermudah proses pembelajaran mengenai materi pembelajaran Gambar Teknik.
2. Bagi guru, sebagai acuan oleh para instruktur/guru dalam memilih media yang tepat untuk mengajarkan materi pembelajaran Gambar Teknik.
3. Bagi pihak sekolah, sebagai masukan dalam menanggulangi masalah hasil belajar yang terjadi pada siswa kelas X bidang keahlian Teknik Mekanik Otomotif.

## **G. Definisi Operasional**

Definisi operasional dimaksudkan untuk memberikan persamaan persepsi sehingga terdapat persamaan pemahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Untuk menghindari kesimpangsiuran dan salah pengertian terhadap istilah yang terdapat dalam judul, pengertian serta maksud yang terkandung dalam judul penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Studi komparasi adalah suatu penelitian ilmiah membandingkan suatu objek dengan objek lainnya untuk memperoleh gambaran tentang persamaan dan perbedaan serta kelebihan dan kekurangannya. Studi komparasi dimaksudkan sebagai studi perbandingan hasil belajar siswa tingkat 1 SMKN 4 Garut pada mata pelajaran Gambar Teknik, yaitu antara

PBM menggunakan media Animasi dan PBM menggunakan media *Mockup*

2. Hasil belajar adalah “Penilaian terhadap suatu lulusan (*out put*) dilakukan untuk mengetahui tingkat tercapainya hasil belajar mereka selama mengikuti suatu program pelajaran” (Arikunto, 2005: 20). Hasil belajar diartikan sebagai suatu bukti keberhasilan belajar siswa dalam mempelajari pelajaran di sekolah, setelah menempuh ruang waktu tertentu, dalam bentuk angka-angka/nilai-nilai yang diperoleh dari hasil tes atau pengukuran suatu elevasi. Hasil belajar yang dimaksud adalah berupa nilai atau angka yang diberikan guru setelah siswa melakukan *test* yang meliputi kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor.
3. Media pembelajaran. adalah alat yang menyampaikan atau yang mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media disebut media pembelajaran Arsyad (2006:4). Dalam penelitian ini yang dimaksud media pembelajaran yaitu media *mockup* dan media animasi yang digunakan untuk menyampaikan materi pada mata pelajaran Gambar Teknik.
4. Media pembelajaran *mockup* adalah perangkat pembelajaran yang memanfaatkan benda tiruan sebagai penunjang pencapaian tujuan pembelajaran. *Mockup* adalah alat tiruan tiga dimensi yang dapat memperlihatkan fungsi atau gerakan dari aspek tertentu saja dari benda, alat atau obyek yang akan diterangkan (sihkabuden, 2009: 21)



5. Media pembelajaran animasi adalah perangkat pembelajaran yang memanfaatkan program komputer untuk menunjang pencapaian tujuan pembelajaran.

## **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi yang digunakan adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini penulis akan menjelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, penjelasan istilah dalam judul, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori. Pada bab ini penulis menjelaskan landasan teori, anggapan dasar dan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini.

Bab III Metodologi Penelitian. Pada bab ini penulis menjelaskan metode penelitian yang digunakan, paradigma penelitian, data dan sumber data, populasi dan sampel, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil dan pembahasan penelitian. Pada bab ini penulis menguraikan dan membahas hasil penelitian yang diperoleh seperti deskripsi data, analisis data dan hasil penelitian.

Bab V Kesimpulan dan saran. Pada bab ini penulis menjelaskan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan serta saran sebagai tindak lanjut dari kesimpulan penelitian.