

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang masalah**

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan suatu institusi pendidikan yang diharapkan mampu menghasilkan generasi muda yang berkualitas, kreatif dan mampu bersaing pada dunia industri. Wahana membentuk siswa yang berkualitas salah satunya dengan meningkatkan prestasi belajar para siswa untuk setiap jenis standar kompetensi baik itu produktif, normatif dan adaptif. Pendidikan kejuruan perlu mengajar dan melatih peserta didik untuk menguasai kompetensi dan kemampuan lain yang dibutuhkan untuk menjalani kehidupan sebagai modal untuk pengembangan dirinya di kemudian hari.

SMK Negeri 6 Bandung merupakan SMK rintisan Sekolah Berbasis Internasional (SBI) dengan berbagai kompetensi teknik yang menjanjikan pada setiap jurusan yang ada di dalamnya dan berorientasi pada penyuplai tenaga kerja yang siap pakai yang dituntut untuk mempersiapkan lulusan berkualitas dan memiliki daya saing dengan orientasi dunia industri. Atas dasar itu, pengembangan kurikulum dalam rangka menyempurnakan pendidikan SMK harus disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan dunia kerja. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan hasil dari penyempurnaan kurikulum-kurikulum sebelumnya.

Kurikulum yang diterapkan di SMK Negeri 6 Bandung adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang membagi standar kompetensi menjadi 3 golongan yaitu adaptif, normatif, serta produktif. Terdapat banyak standar

kompetensi yang dipelajari di Jurusan Teknik Bangunan di SMK Negeri 6 Bandung salah satunya adalah standar kompetensi Ilmu Bangunan Gedung yaitu standar kompetensi yang mempelajari bangunan yang mencakup berbagai macam konstruksi, syarat, serta ukuran bangunan.

Berdasarkan wawancara awal dengan guru dan siswa, peneliti menemukan bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran tidak tersalurkan. Dalam mengikuti Standar kompetensi Ilmu Bangunan Gedung di dalam kelas, siswa cenderung tidak bergairah dan selalu terdapat beberapa orang siswa yang sengaja tidak mengikuti standar kompetensi ini. Selain itu, waktu pengumpulan tugas pun biasanya telat dari jadwal pengumpulan yang telah ditetapkan oleh guru yang bersangkutan.

Proses pembelajarannya dilakukan dengan metode ceramah dengan menggunakan media ajar konvensional seperti buku paket dan papan tulis lalu siswa mencatat apa yang telah diterangkan guru. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran masih belum optimal, sehingga siswa banyak yang kurang memperhatikan pelajaran karena bosan.

Akibat dari penggunaan media pembelajaran tersebut, siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal kompetensi yang akhirnya berpengaruh kepada hasil belajar siswa yang rendah. Dalam standar kompetensi tersebut ditemukan masalah, yaitu banyaknya peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, sehingga perlu diberikan program remedial. Hal ini bisa dilihat dari nilai ujian siswa dibawah ini :

**Nilai tes Ulangan Akhir Semester Ilmu Bangunan Gedung Tahun pelajaran 2009/ 2010**

<b>Nilai</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Prosentasi (%)</b>
90,00-100	<b>A</b>	3	<b>9.75</b>
75,60-89,90	<b>B</b>	10	<b>31.25</b>
60,00-74,00	<b>C</b>	14	<b>43.75</b>
<5,99	<b>D</b>	5	<b>15.62</b>

(Sumber : Observasi Peneliti)

Agar hal demikian tidak terjadi kembali, perlu dilakukan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran diantaranya penggunaan media untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar yang dicapainya. Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, akan tetapi media yang akan digunakan sangatlah bergantung kepada tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, kemudahan memperoleh media yang diperlukan serta kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan media animasi berlainan dengan pembelajaran ceramah biasa karena memerlukan persiapan khusus, waktu dan biaya yang tidak sedikit, tetapi pembelajaran dengan media ini bagus digunakan dari cara menyajikannya. Materi yang disampaikan kepada siswa berupa gambar-gambar gerak seakan-akan siswa mengalami pembelajaran secara langsung atau sesuai dengan kenyataan, dengan diiringi uraian-uraian secara lisan oleh guru bila dirasa perlu.

Penggunaan media animasi di dalam pembelajaran ilmu bangunan gedung tentunya akan dapat membantu khayalan (imajinasi) siswa terhadap pembayangan

ruang tiga dimensi menjadi dua dimensi yang ditemukan dalam belajar. Sebagai metode yang mengaktifkan indera pandangan siswa dalam suatu kegiatan, tentunya ini akan lebih dapat membantu siswa dalam berkreasi untuk bisa memahami materi.

Berdasarkan kondisi tersebut, perlu adanya suatu media pembelajaran yang berfungsi untuk mengilustrasikan serta memantapkan materi yang diajarkan. Pembelajaran dengan menggunakan media animasi adalah salah satu cara untuk mengatasi permasalahan diatas. Penggunaan media animasi dalam kegiatan pembelajaran menjadikan cara belajar yang lebih efektif. Siswa diharapkan lebih tertarik dengan materi pembelajaran yang disampaikan gurunya. Melalui media ini, diharapkan siswa lebih aktif mengemukakan pendapat, mencari, menemukan membentuk dan mengembangkan pengetahuannya.

Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai permasalahannya, penulis melakukan penelitian melalui **"Eksperimen pembelajaran dengan menggunakan media animasi pada standar kompetensi ilmu bangunan gedung di SMKN 6 Bandung"**.

## **B. Identifikasi masalah**

Dari hal yang disebutkan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran standar kompetensi Ilmu Bangunan Gedung masih menggunakan media konvensional.
2. Sebagian besar siswa kurang memahami materi yang disampaikan.

3. Adanya sebagian besar siswa yang mempunyai nilai UTS yang rendah pada Standar Kompetensi Ilmu Bangunan Gedung.

### **C. Pembatasan dan perumusan masalah**

Agar ruang lingkup penelitian konsisten pada masalah yang diteliti dan tidak terlalu luas serta terarah pada tujuan yang ingin dicapai, maka perlu adanya pembatasan masalah penelitian. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan dibatasi pada beberapa hal, yaitu:

1. Media pembelajaran pada standar kompetensi Ilmu Bangunan Gedung adalah animasi.
2. Objek penelitian adalah Siswa Kelas X TKK 1 dan X TKK 2, kompetensi keahlian Teknik Konstruksi Kayu, Jurusan Teknik Bangunan, SMKN 6 Bandung. Kelas X TKK 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas kelas X TKK 2 sebagai kelas kontrol dengan prestasi belajar kelas X TKK 2 lebih rendah dari X TKK 1.
3. Hasil belajar siswa pada ranah kognitif dalam standar kompetensi Ilmu Bangunan Gedung yang dilihat dari hasil Pre-Test dan Post-Test.
4. Materi Pembelajaran yang diteliti dibatasi pada Sub Kompetensi sambungan dan hubungan kayu.

Adapun perumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Adakah peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media animasi dalam standar kompetensi Ilmu Bangunan Gedung, Jurusan Teknik Konstruksi Kayu, SMKN 6 Bandung ?
2. Adakah peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media konvensional dalam standar kompetensi Ilmu Bangunan Gedung, Jurusan Teknik Konstruksi Kayu, SMKN 6 Bandung ?

#### **D. Pejelasan istilah dalam judul**

Dibawah ini akan diuraikan definisi operasional dari istilah yang digunakan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Eksperimen

Eksperimen menurut kamus besar bahasa indonesia adalah percobaan.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

3. Media animasi

Media animasi adalah Instrumen / Alat yang digunakan dalam proses penyampaian materi berupa gambar yang bergerak.

4. Ilmu Bangunan Gedung

Ilmu Bangunan Gedung adalah Ilmu yang mempelajari tentang macam-macam komponen dari suatu bangunan serta syarat, ukuran, dan cara pembuatan dari komponen-komponen bangunan tersebut.

Jadi eksperimen pembelajaran dengan menggunakan media animasi pada standar kompetensi ilmu bangunan gedung adalah suatu percobaan perlakuan pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan animasi 3 dimensi dari benda yang sebenarnya pada standar kompetensi ilmu bangunan gedung.

#### **E. Tujuan penelitian**

Tujuan Penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media animasi dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional pada standar kompetensi Ilmu Bangunan Gedung.

#### **F. Kegunaan penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, yaitu menemukan solusi proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar pada siswa di Jurusan Teknik Bangunan, SMK Negeri 6 Bandung.

Adapun kegunaan penelitian ini ditujukan kepada tiga pihak yaitu siswa, peneliti/guru, dan sekolah.

##### **1. Siswa**

Pembelajaran dengan menggunakan media animasi diharapkan dapat menjadi bahan rujukan siswa untuk belajar, karena dengan adanya media animasi, siswa akan lebih cepat mengerti dan memiliki bayangan mengenai materi yang

diajarkan. Ini secara tidak langsung akan meningkatkan motivasi mahasiswa yang selanjutnya dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

## 2. Peneliti / dosen

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memudahkan proses pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas dan juga dapat mengurangi beban peneliti/dosen. Oleh karena itu, pembelajaran dengan menggunakan media animasi ini dapat menjadi sumber rujukan dan motivasi kepada peneliti/dosen untuk membuat inovasi agar proses pembelajaran lebih di pahami dan diikuti oleh siswa.

## 3. Sekolah

Untuk sekolah, diharapkan penelitian ini paling tidak dapat di jadikan masukan untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar yang pada gilirannya akan dapat meningkatkan mutu pembelajaran disekolah pada khususnya dan mutu pendidikan pada umumnya.