

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Kemajuan suatu bangsa salah satunya ditentukan oleh pendidikan, pendidikan merupakan suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia, yang mencakup pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilannya. Secara lengkap tujuan pendidikan nasional tertuang dalam Bab 2 pasal 3 UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang berbunyi sebagai berikut :

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.

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang mempunyai peranan penting dalam usaha menjadikan manusia yang dapat mengembangkan diri sesuai dengan kecerdasan, bakat, dan minat masing-masing, sehingga memiliki kepribadian yang seimbang serta bertanggung jawab terhadap kesejahteraan dan tanah air.

Berkaitan dengan itu, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai suatu lembaga pendidikan yang siswanya sudah diarahkan pada masing-masing keterampilan sehingga lulusannya diharapkan dapat terjun langsung di dunia kerja. SMK merupakan lembaga pendidikan formal yang 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) yang merupakan hasil dari penyempurnaan kurikulum-kurikulum sebelumnya. Pencapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya metode dan media yang digunakan guru dalam proses mengajarnya.

Pada dasarnya hakikat pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang mulia hanya dapat dicapai melalui program yang terarah, terpadu, dan disertai dengan semangat yang tinggi untuk selalu memperbaharui mekanisme dan pola pembelajaran kearah tercapainya tujuan pendidikan sesuai dengan tuntutan zaman. Oleh karena itu, kesadaran untuk selalu melakukan inovasi-inovasi dan terobosan-terobosan dari insan-insan pendidikan perlu dikembangkan dan disebarluaskan. Hal yang terjadi umumnya pada metode pembelajaran kita yaitu dengan variasi media pembelajaran, yang pada kenyataannya belum memperoleh hasil yang memuaskan.

Berdasarkan pengamatan penulis ketika melaksanakan Program Latihan Profesi (PLP) dan wawancara dengan guru mata diklat Menggambar Konstruksi Lantai dan Dinding. Dalam proses pembelajaran Menggambar Konstruksi Lantai dan Dinding merupakan rangkaian pembelajaran pada pembentukan aspek kognitif dan psikomotor atau pembekalan pemahaman dan kemampuan. Metode pembelajaran yagn diterapkan guru dalam menjalankan kegiatan belajar

mengajar, yaitu guru menyajikan materi dengan pemanfaatan media pembelajaran masih belum optimal, sehingga siswa banyak yang kurang memperhatikan pelajaran karena bosan. Akibatnya 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. Agar hal demikian tidak terjadi kembali, perlu dilakukan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran.

Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	Prosentasi
90,00-100	A	3	8,5%
75,00-89,90	B	12	34,2%
< 75,00	C	21	59,9%

**Tabel 1.1. Nilai tes Ulangan Tengah semester Menggambar konstruksi Lantai dan Dinding Tahun pelajaran 2010/2011**

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik pada dasarnya dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik itu dari diri peserta didik seperti kemampuan dasar, kecerdasan, minat, dan motivasi maupun dari luar peserta didik, seperti kondisi di lingkungan peserta didik.

Berdasarkan pengamatan penulis, fenomena yang terjadi, seperti proses belajar mengajar seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Sajian audio visual atau lebih dikenal

dengan sebutan multimedia menjadikan visualisasi lebih menarik. Pembelajaran berbasis multimedia merupakan suatu model pembelajaran yang perlu diperhatikan dan dilakukan dalam kegiatan belajar dan mengajar. Tetapi pembelajaran multimedia saja tidak cukup apabila tidak disertai dengan sarana pendukung, seperti komputer dan proyektor yang akan terdapat keterpaduan dalam pembelajaran. Keterpaduan dalam suatu pembelajaran sangat diperlukan terutama dalam kaitannya dengan hasil belajar siswa. Hal ini penting sekali untuk mendorong siswa dalam hal memahami materi pelajaran yang disampaikan. Sehingga dapat diperoleh kenaikan hasil belajar siswa dan menunjang keberhasilan siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia audio visual adalah salah satu cara untuk mengatasi permasalahan diatas. Penggunaan multimedia audio visual 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. Nyoman (2007:4) berpendapat bahwa “ Tersedianya media penting sekali untuk merangsang kegiatan belajar siswa.” Kehadiran guru, untuk mengarahkan kegiatan belajar, buku teks, sebagai sumber informasi; *in focus*, untuk menampilkan film; media-media lain , amat diperlukan untuk merangsang kegiatan belajar siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut diatas, untuk mengetahui lebih lanjut mengenai permasalahannya, penulis melakukan penelitian mengenai *“Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Standar Kompetensi Menggambar Konstruksi Lantai Dan Dinding Bangunan Siswa SMK N 6 Bandung”*.

Penelitian ini dilakukan pada standar kompetensi Menggambar Konstruksi lantai dan Dinding peserta didik tingkat I SMK Negeri 6 Bandung.

### **B. Identifikasi Masalah**

Guna lebih mengarahkan penelitian, maka permasalahan yang ada perlu diidentifikasi. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Proses pembelajaran pada kompetensi dasar menggambar konstruksi lantai dan dinding masih berjalan monoton.
- b. Siswa kurang bergairah dalam proses pembelajaran.
- c. Siswa sulit memahami materi karena keterbatasan penggunaan media pembelajaran.
- d. Banyak peserta didik memperoleh nilai kurang dari 75 sebagai batas minimal yang menggambarkan ketuntasan penguasaan materi.

### **C. Pembatasan dan Perumusan Masalah**

Untuk menghindari meluasnya permasalahan dan keterbatasan waktu, maka masalah penelitian dibatasi sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan pada Standar Kompetensi Menggambar Konstruksi Lantai dan Dinding pada sub kompetensi pekerjaan pondasi dan pekerjaan dinding pada ranah kognitif.
2. Multimedia audio visual yang digunakan dalam penelitian ini meliputi suara, gerakan, bentuk.
3. Hasil belajar yang dicapai siswa diukur dengan menggunakan soal-soal tes, yakni *pre test* dan *pos test* dalam bentuk soal pilihan ganda pada ranah kognitif, tingkat pengetahuan dan pemahaman.

Berdasarkan uraian dari permasalahan diatas , maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah hasil belajar melalui penggunaan media pembelajaran multimedia audio visual?
- b. Bagaimanakah hasil belajar melalui penggunaan media pembelajaran konvensional pada kelas kontrol?
- c. Adakah perbedaan hasil belajar peserta didik pada penggunaan media pembelajaran multimedia audio visual dengan penggunaan media pembelajaran konvensional pada kelas kontrol?

#### **D. Penjelasan Istilah dalam Judul**

Menghindari berbagai penafsiran terhadap definisi yang digunakan dalam penelitian ini maka diberikan penjelasan beberapa istilah, sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran audio visual adalah suatu program pembelajaran yang berbasis teknologi komputer yang terdiri atas berbagai jenis media



(teks, suara, grafis, animasi, dan aspek interaktif) yang digunakan untuk pembelajaran standar kompetensi menggambar konstruksi lantai dan dinding. Penulis menggunakan Macromedia Flash dan video sebagai media.

- b. Hasil belajar adalah hasil yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya yang dinyatakan dengan skor atau angka yang diperoleh melalui pre-test dan post test pada standar kompetensi menggambar konstruksi lantai dan dinding.
- c. Kompetensi menggambar konstruksi lantai dan dinding adalah suatu kompetensi yang terdapat dalam KTSP teknik gambar bangunan SMK Negeri 6 Bandung.

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

Tujuan penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran multimedia audio visual.
- b. Untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran konvensional.
- c. Untuk membandingkan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran multimedia audio visual dengan media konvensional.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

- a. Bagi Penulis

Sebagai alat untuk mempraktikkan teori-teori yang telah diperoleh selama di bangku kuliah sehingga penulis dapat menambah pengetahuan secara

praktis mengenai masalah-masalah yang dihadapi oleh lembaga pendidikan.

b. Bagi SMK Negeri 6 Bandung

Dapat memacu guru agar lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Sebagai motivasi belajar.

c. Bagi Pihak Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan sebagai referensi bagi akademisi lain yang melakukan penelitian serupa. Memberikan masukan pada peneliti lebih lanjut sebagai bahan literatur bagi yang berminat dalam masalah yang bersangkutan.

