

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melakukan jenis pekerjaan tertentu. Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan persiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. Sesuai dengan bentuknya, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menyelenggarakan program-program pendidikan yang disesuaikan dengan jenis-jenis lapangan kerja (Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari Sekolah Menengah Pertama (SMP), Madrasah Tsanawiyah (MTs) atau bentuk lain yang sederajat. Kompetensi keahlian yang dilaksanakan di SMK menyesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja yang menyertakan permintaan dari masyarakat dan pasar.

Dunia pendidikan, peran dan fungsi guru merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Terdapat dua aspek penting dalam proses belajar mengajar yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan sehingga pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai (Arsyad, 2011: 15). Media pembelajaran yang dimanfaatkan dengan tepat dapat membuat hal-hal yang abstrak menjadi kongkrit dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan

sehingga pemahaman peserta didik untuk suatu materi dapat ditingkatkan (Basri, 2013: 66).

SMK Negeri 4 Tangerang Selatan merupakan SMK yang mempunyai dua kompetensi keahlian, yaitu Teknik Gambar Bangunan (TGB) dan Keperawatan. Teknik gambar bangunan merupakan salah satu kompetensi keahlian yang membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan, serta sikap, agar kompeten, kreatif dan pandai mendesain bangunan. Standar Kompetensi yang digunakan sebagai acuan pengembangan kurikulum ini adalah Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) pada keahlian Teknik Gambar Bangunan. Standar Kompetensi dan level kualifikasi keahlian Teknik Gambar Bangunan salah satunya yaitu adalah Menerapkan Dasar-Dasar Gambar Teknik. Terdapat beberapa Kompetensi Dasar dalam Standar Kompetensi tersebut diantaranya adalah mengenal macam-macam alat gambar, menggambar macam-macam garis, menggambar bentuk bidang, dan menggambar bentuk 3 dimensi. Materi pelajaran tersebut diberikan pada saat kelas X, semester ganjil.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu media yang dapat diterapkan untuk menunjang hasil belajar siswa yaitu media pembelajaran animasi. Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun secara berurutan dan ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak. Dalam hal ini tidak semua kompetensi dasar dapat diterapkan dengan menggunakan media animasi. Salah satu contohnya adalah kompetensi dasar mengenal macam-macam alat gambar, kompetensi ini cukup menggunakan media *powerpoint* karena hanya menjelaskan teori-teori alat dan

bahan untuk menggambar. Kompetensi dasar yang tepat diterapkan dalam media pembelajaran animasi adalah menggambar bentuk bidang. Kompetensi dasar ini mempelajari cara atau teknik menggambar bentuk bidang dengan langkah-langkah sesuai dengan gambar bentuk bidang yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi awal pada saat PKM bulan Agustus – Oktober 2016 di SMKN 4 Tangerang Selatan, peserta didik kurang memahami materi pelajaran dengan baik. Berdasarkan hasil ketuntasan di SMKN 4 Tangerang Selatan pada mata pelajaran Dasar Gambar Teknik ditentukan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang harus dicapai oleh peserta didik adalah 80. Selain itu menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 Tahun 2008, standar sarana dan prasarana Sekolah Menengah Kejuruan / Madrasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK) pada kompetensi keahlian Teknik Gambar Bangunan harus memenuhi standar ruang pembelajaran umum kompetensi keahlian diantaranya yaitu ruang praktik gambar teknik. Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai hasil belajar pada kelas X teknik gambar bangunan tahun ajaran 2016/2017 menunjukkan dari 104 siswa terdapat 33 siswa yang telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), sedangkan 71 siswa lainnya belum memenuhi KKM. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat 68% siswa yang nilainya masih belum memenuhi KKM. Selain itu, belum tersedianya ruang praktik gambar teknik di SMKN 4 Tangerang Selatan. Melalui pemilihan media yang tepat diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang diberikan sehingga peserta didik dapat mencapai kompetensi yang telah ditetapkan.

Bertolak dari latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pelajaran Menggambar Bentuk Bidang Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMKN 4 Tangerang Selatan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka teridentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana pemilihan metode mengajar yang digunakan dalam pelajaran menggambar bentuk bidang?
2. Bagaimana ketuntasan nilai sesuai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ada di SMKN 4 Tangerang Selatan?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi menggambar bentuk bidang kompetensi keahlian teknik gambar bangunan di SMKN 4 Tangerang Selatan?
4. Bagaimana kondisi sarana dan prasarana yang ada di SMKN 4 Tangerang Selatan?

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk dapat membahas masalah menjadi lebih fokus dan terarah pada tujuan yang diharapkan, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengaruh media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi menggambar bentuk bidang kompetensi keahlian teknik gambar bangunan di SMKN 4 Tangerang Selatan.

2. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda dengan materi soal menggambar bentuk bidang.
3. Instrumen penelitian hanya mengukur kemampuan ranah kognitif siswa pada materi menggambar bentuk bidang.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, dapat disusun suatu perumusan masalah, yaitu: Adakah pengaruh media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi menggambar bentuk bidang kompetensi keahlian teknik gambar bangunan di SMKN 4 Tangerang Selatan?

1.5. Perumusan Masalah

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi pelajaran menggambar bentuk bidang.
2. Untuk mengetahui bahwa setelah menggunakan media animasi ini hasil belajar akan meningkat atau tidak.
3. Untuk mengetahui berapa hasil belajar menggambar bentuk bidang yang diajarkan dengan menggunakan media animasi.
4. Untuk mengetahui berapa hasil belajar menggambar bentuk bidang yang diajarkan tanpa menggunakan media animasi.
5. Media pembelajaran berbasis animasi dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dalam mata pelajaran dasar gambar teknik.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis bagi pendidik, peserta didik, penulis, serta semua pihak yang terkait dengan dunia pendidikan, adapun manfaatnya adalah:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam rangka mensukseskan proses kegiatan belajar mengajar di lembaga pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan kajian atau informasi bagi yang membutuhkan.

1.6.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian yang berupa media animasi diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada proses belajar mengajar kompetensi dasar menggambar bentuk bidang di sekolah.

Penggunaan media animasi ini dapat menambah pemahaman tentang urutan dan cara menggambar bentuk bidang, media animasi ini juga menambah kreatifitas dan menambah motivasi belajar peserta didik sehingga akan mencapai hasil belajar yang signifikan.

Menambah wawasan tentang model atau strategi pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, serta sebagai sumbangan karya ilmiah bagi perkembangan ilmu pengetahuan yang berguna bagi masyarakat.