

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Satu diantara faktor yang menentukan perubahan dan perkembangan aspek kehidupan adalaholeh proses pendidikan yang bermutu tinggi. Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas serta mampu bersaing di era globalisasi. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat besar dalam membentuk karakter, perkembangan ilmu dan mental seseorang, yang nantinya akan tumbuh menjadi seorang manusia dewasa yang akan berinteraksi dan melakukan banyak hal terhadap lingkungannya, baik secara individu maupun sebagai makhluk sosial.

Keseluruhan komponen pendidikan saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional (Nomor, 20AD). Hal ini berarti bahwa pemerintah, orang tua murid, tenaga pendidik, siswa dan masyarakat merupakan suatu sistem yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional.

Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang kreatif, mandiri, bertanggung jawab, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang maha Esa. Di Indonesia pendidikan dilaksanakan melalui dua jalur yaitu jalur formal dan non formal. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu lembaga pendidikan formal bertujuan untuk menyiapkan tenaga tingkat menengah yang memiliki pengetahuan dan keterampilan serta sikap sesuai dengan spesialisasi kejuruannya. Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan

menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dibidang tertentu (Nomor, 20AD).

Sejak awal, bidang ilmu pendidikan telah mengatasi berbagai tantangan dan perubahan dalam masyarakat. Kenyataan yang terjadi pada saat ini bahwa dunia terus berubah sehingga orang memerlukan pengetahuan dan keterampilan baru untuk mengelola kehidupan mereka sehari-hari (Lehner & Wurzenberger, 2013). Perubahan terbaru dalam pendidikan menekankan perlunya untuk meningkatkan pengajaran yang mengarahkan siswa pada pemecahan masalah, komunikasi, keterampilan menalar, pengetahuan dan sikap, sebagai pengukuran hasil dari apa yang telah dipelajari oleh siswa (Nasrullah, 2014). Perubahan hasil belajar siswa dapat diukur dari prestasi dan tingkat dari hasil belajar siswa itu sendiri (Németh & Long, 2012) yang dibangun melalui proses pembelajaran (Srivastava et al., 2015).

Setiap proses pembelajaran tentunya diharapkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik. Namun pada kenyataannya hasil belajar yang diperoleh siswa tidak selalu baik dan sesuai harapan. Sebagaimana yang menjadi standar baik atau tidaknya hasil belajar atas dasar KKM yang telah ditetapkan sebagai patokan keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini harus menjadi perhatian dan bahan evaluasi dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa yang belum baik menjadi salah satu permasalahan dalam pendidikan. Hasil belajar siswa menunjukkan kemampuan dan kualitas siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran yang telah dilaluinya. Melton menyiratkan bahwa hasil belajar merupakan tindakan dan pertunjukan yang mengandung dan mencerminkan kompetensi peserta didik yang berhasil menggunakan konten, informasi, ide-ide

dan alat-alat dalam pembelajaran. Oleh karena itu hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah masa pembelajaran (Mølstad & Karseth, 2016).

Gambar Teknik merupakan alat komunikasi orang teknik, atau merupakan bahasa orang teknik. Penerusan informasi adalah fungsi yang penting untuk bahasa maupun gambar. Gambar bagaimanapun juga adalah "bahasa teknik", oleh karena itu diharapkan gambar harus meneruskan keterangan-keterangan secara tepat dan obyektif. Dalam hal bahasa, kalimat pendek dan ringkasan harus mencakup keterangan-keterangan dan pikiran-pikiran yang melimpah (Masaki et al., 2013).

Keterangan-keterangan dalam gambar yang tidak dapat dinyatakan dalam bahasa harus diberikan secukupnya sebagai lambang-lambang. Oleh karena itu berapa banyak dan berapa tinggi mutu keterangan yang diberikan dalam gambar tergantung dari bakat perancang gambar (design drafter). Sebagai juru gambar, sangat penting untuk memberikan gambar yang "tepat" dengan mempertimbangkan pembacanya (Masaki et al., 2013).

Fungsi gambar digolongkan menjadi tiga, yaitu:

1. Penyampaian informasi Gambar mempunyai tugas meneruskan maksud dari perancang dengan tepat kepada orang-orang yang bersangkutan, yaitu kepada bagian perencanaan, proses pembuatan, pemeriksaan, perakitan, dan sebagainya. Penafsiran gambar diperlukan untuk penentuan secara obyektif, maka standar-standar sebagai tata bahasa teknik diperlukan untuk menyediakan ketentuan-ketentuan yang diperlukan.

2. Pengawetan, penyimpanan dan penggunaan keterangan Gambar merupakan data teknis yang sangat rapuh, dimana teknologi dari suatu perusahaan dipadatkan dan dikumpulkan, oleh karena itu gambar bukan hanya diawetkan untuk mensuplai bagian-bagian produk untuk perbaikan (reparasi) atau diperbaiki. Gambar-gambar ini diperlukan juga untuk disimpan dan dipergunakan sebagai bahan informasi untuk rencana-rencana baru di kemudian hari, maka diperlukan cara-cara penyimpanan kodifikasi nomor urut gambar dan sebagainya. Kodifikasi nomor urut gambar dan cara-cara penyimpanan gambar tidak cukup untuk keperluan tugas ini. Cara penyimpanan ini memerlukan tempat yang luas maka dibuatlah foto mikro yang ditempelkan pada kartu-kartu berlubang untuk disimpan.
3. Cara-cara pemikiran dalam penyiapan informasi. Dalam perencanaan, konsep abstrak yang melintas dalam pikiran diwujudkan dalam bentuk gambar melalui proses. Pertama konsep dianalisa dan disintesa dengan gambar. Kemudian gambarnya diteliti dan dievaluasi. Proses ini diulang-ulang sehingga dapat dihasilkan gambar-gambar yang sempurna. Gambar tidak hanya melukiskan gambar tetapi berfungsi juga sebagai peningkatan daya berpikir atau perencanaan (Masaki et al., 2013).

Namun pada kenyataannya sebagian besar siswa tidak memahami konsep dan cara membaca gambar teknik mesin dengan baik. dari hasil pratindakan ketika pembelajaran menggambar teknik mesin berlangsung pembelajaran yang dilakukan guru masih menggunakan metode ceramah, mencatat, dan penugasan sehingga aktivitas pembelajaran membosankan. Selain itu guru belum menerapkan model atau media pembelajaran sehingga siswa hanya mendengarkan

guru saat menyampaikan materi. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa. Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa dan perubahan dalam hasil belajar siswa yang menjadi lebih baik dari kegiatan belajar(Susanto, 2013). Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil psikomotorik dan afektif yang lebih meningkat dari domain kognitif(Kurniawati, Wahyuni, & Putra, 2017). Siswa termotivasi untuk belajar karena alat pembelajaran interaktif dan diterapkan dalam kehidupan nyata pengalaman dan situasi peserta didik dan dalam pengajaran.

Media is expected to play a critical role in enhancing academic performance. (Media diharapkan dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan prestasi akademik)(Benson & Odera, 2013). Media adalah sarana yang digunakan untuk suatu berita atau informasi kepada penerima informasi(Suranto, 2005).

Media used to supplement the teacher by enhancing his effectiveness in the classroom and media used to substitute the teacher through instructional media system (Media yang digunakan untuk melengkapi guru dengan meningkatkan keefektifitasannya dalam kelas dan media yang digunakan untuk menggantikan guru melalui sistem media pembelajaran)(Taiwo, 2009).

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar(Sadiman, 2002). Menurut UU RI No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20: "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Indonesia, 2003).

Media pembelajaran adalah orang, alat, bahan, yang dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik untuk menerima pengetahuan, ketrampilan serta sikap. Dan media itu bisa dari guru, dosen, buku ajar, bahan ajar, serta lingkungan sekitarnya termasuk media (Anitah, 2008).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya.

Alasan memilih media pembelajaran audiovisual dengan media berupa video adalah karena dapat membangun kepercayaan diri siswa dan mendorong partisipasi siswa dalam kelas agar siswa belajar dalam kelompok saling aktif dan melalui penggunaan media pembelajaran dengan video yang ditampilkan siswa lebih mengerti, mudah dalam memahami konsep pembelajaran menggambar teknik.

Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia didapatkan hasil bahwa terdapat Hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya aspek menyimak dengan penggunaan media audiovisual siklus I di kelas III Sekolah Dasar Mazmur 21 Pontianak Selatan, data hasil penelitian memiliki persentase rata-rata hasil belajar siswa mencapai 77,70% artinya hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya aspek menyimak dengan menggunakan media audiovisual pada siklus II sudah mencapai standar ketuntasan minimal karena nilai rata-ratanya 77,70% lebih besar dari standar ketuntasan minimal sekolah yaitu $77,70\% > 70$. Dengan

kata lain hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya aspek menyimak dengan menggunakan media audiovisual pada siklus II mengalami perbaikan yang sangat berarti. Melalui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya aspek menyimak dengan penggunaan media audiovisual pada siklus II yang sudah mencapai standar ketuntasan minimal sekolah yaitu nilai 70, maka tidak perlu dilakukan lagi perbaikan pada kegiatan siklus berikutnya, oleh karena itu kegiatan penelitian dihentikan. Pada siklus II, hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual, menunjukkan adanya peningkatan, hasil tes yang diperoleh pada siklus II terdapat 13 anak yang memperoleh nilai diatas 70 (tuntas) atau sebesar 87%, sedangkan siswa yang mendapat nilai dibawah 70 hanya berjumlah 2 orang atau sekitar 13% (tidak tuntas). Hasil tes siswa mengalami peningkatan, rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II mencapai 77,70% berarti hasil belajar siswa sudah mencapai ketuntasan belajar (Saragih & Salimi, n.d.).

Dengan demikian pelajaran menggambar teknik ini dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual berbasis video dan gambar-gambar teknik yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, siswa lebih tertarik dalam menerima pelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari latar belakang yang telah dikemukakan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Menggambar Teknik Kelas X TKR SMK PAB 12 Saentis Tahun Ajaran 2018/2019”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar Belakang dan hasil observasi yang telah dilakukan, maka ditemukan masalah sebagai berikut:

1. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi hasil belajar menggambar teknik siswa kelas X TKR di SMK PAB 12 Saentis
2. Media yang dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran menggambar teknik.
4. Kendala-kendala apa saja yang dihadapi dalam meningkatkan hasil belajar menggambar teknik pada siswa kelas X TKR di SMK PAB 12 Saentis.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah dan keterbatasan peneliti, maka dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah pada tataran bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Menggambar Teknik Melalui Media Pembelajaran Audiovisual Pada Siswa Kelas X TKR SMK PAB 12 Saentis Tahun Ajaran 2018/2019.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada pada penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar Menggambar Teknik pada Siswa Kelas X TKR SMK PAB 12 Saentis Tahun Ajaran 2018/2019 yang diajarkan dengan menggunakan media audiovisual dan yang tidak menggunakan media audiovisual?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar Menggambar Teknik pada Siswa Kelas X TKR SMK PAB 12 Saentis Tahun Ajaran 2018/2019 yang diajarkan dengan menggunakan media audiovisual dan yang tidak menggunakan media audiovisual.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar serta meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.
- b. Selain itu, penelitian ini memberikan masukan atau informasi bagi guru dalam pembelajaran menggambar teknik dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual bagi siswa.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai acuan demi pelaksanaan tindakan pembelajaran menggambar teknik pada waktu berikutnya dan diharapkan pihak sekolah dapat meningkatkan sarana dan prasarana penunjang peningkatan minat belajar pada siswa.

2. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai tambahan ilmu pengetahuan bagi penelitian terkait Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Menggambar Teknik Kelas X TKR SMK PAB 12 Saentis Tahun Ajaran 2018/2019.
- b. Memberikan gambaran untuk siswa belajar lebih aktif lagi di dalam kelas.

- c. Sebagai bahan kajian bagi peneliti yang lain yang bermaksud mengadakan penelitian dengan permasalahan yang relevan.

