

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Perkembangan teknologi yang begitu pesat saat ini telah memberikan banyak manfaat dan kemudahan dalam dunia pendidikan. Komputer sebagai salah satu bentuk dari kemajuan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi dimanfaatkan oleh manusia sebagai media pembelajaran. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mendorong manusia untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitasnya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pendidikan.

Pendidikan merupakan masalah yang penting bagi manusia, karena menyangkut kelangsungan hidup manusia dan tingkat kecerdasan bangsa. Manusia tidak cukup hanya tumbuh dan berkembang dengan dorongan alamiah saja, tetapi perlu pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan sumber daya manusia yang tangguh. Dengan pendidikan dan ilmu pengetahuan manusia dapat mengembangkan dirinya, sehingga dapat mengatasi dan memenuhi kebutuhan hidup yang semakin kompleks. Pendidikan sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan, baik seseorang, keluarga, masyarakat, dan bangsa.

Maka dari itu adalah tugas utama para pendidik memiliki peran yang sangat penting dan berpengaruh terhadap kemajuan pendidikan bangsa Indonesia. Karena usaha pendidikan merupakan usaha pendewasaan yang meliputi pendewasaan secara fisik maupun mental, yang dilakukan secara terorganisir. Dan

sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan formal diharapkan mampu mencapai tujuan pendidikan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu subsistem dari Sistem Pendidikan Nasional mempunyai fungsi untuk membentuk manusia pembangunan yang bermoral Pancasila. Dan secara lebih khusus lagi pada GBPP (Kurikulum SMK edisi 2004:7) dijelaskan bahwa tujuan SMK sebagai bagian dari sistem Pendidikan Menengah dalam Pendidikan Nasional mempunyai tujuan sebagai berikut : (1) Menyiapkan siswa menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya. (2) Menyiapkan siswa agar mampu memilih karier, ulet dan gigih dalam berkompentensi, beradaptasi di lingkungan kerja, dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya. (3) membekali siswa dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, agar mampu mengembangkan diri dikemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi. (4) Membekali siswa dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

Jelaslah bahwa pada dasarnya SMK merupakan suatu lembaga yang diharapkan dapat menghasilkan manusia-manusia yang memiliki orientasi pada dunia kerja, dengan dibekali oleh ilmu pengetahuan , teknologi dan seni serta memiliki keahlian khusus.

Namun lembaga pendidikan SMK khususnya di Indonesia memiliki permasalahan yang sering timbul dapat diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena

faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa berminat didalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang diberikan oleh guru.

Program Keahlian Konstruksi Batu dan Beton khususnya, dengan metode ceramah lebih cenderung membosankan, kurang efektif dan komunikatif dalam mentransfer pengetahuan akibatnya menurunkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Feryanto (2012) rendahnya minat siswa sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar yang berakibat pula pada rendahnya hasil belajar. Mengingat pentingnya minat siswa yang berpengaruh terhadap semangat belajar siswa, maka perlu dicari solusi yang tepat untuk meningkatkan minat siswa. Beberapa cara untuk meningkatkan minat belajar siswa antara lain: 1) menggunakan metode mengajar yang bervariasi, 2) menumbuhkan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif, 3) menghubungkan pelajaran dengan pengalaman siswa, 4) memberi hadiah kepada siswa yang berprestasi dan sebaliknya, 5) menggunakan alat peraga, 6) belajar dan bermain, 7) menggunakan media pembelajaran.

Kesulitan maupun kegagalan yang dialami siswa tidak hanya bersumber dari kemampuan siswa yang kurang tetapi ada faktor lain yang turut menentukan keberhasilan siswa dalam belajar yaitu faktor dari luar diri siswa salah satunya adalah kurangnya perhatian siswa saat guru menerangkan, metode yang digunakan guru juga kurang menarik. Metode pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, menyebabkan tidak seimbang kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik, misalnya pembelajaran yang monoton dari waktu ke waktu, sehingga siswa merasa bosan dan kurang minat belajar.

Berkaitan dengan hal tersebut, pembelajaran yang sama juga terjadi di SMK Negeri 2 Pematangsiantar. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas x program keahlian batu beton SMK Negeri 2 Pematangsiantar pada tanggal 23 Juli 2015, melalui pengamatan peneliti di kelas dan wawancara dengan Drs. Esman Hutasoit selaku guru yang mengajar di kelas X program keahlian konstruksi batu dan beton, ditemukan permasalahan bahwa dalam pembelajaran dikelas minat siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari minat siswa dalam mempersiapkan buku pelajaran, mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan, dan memperhatikan pelajaran masih sangat rendah dan nilai siswa kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Pematangsiantar tahun ajaran 2012/2013 adalah 75,12, pada tahun ajaran 2013/2014 nilai rata-ratanya adalah 70,40, dan pada Tahun Ajaran 2014/2015, nilai rata-rata mata diklat menggambar teknik dasar siswa adalah 75. Itu artinya nilai yang dicapai siswa sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu  $\geq 70$ . Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1. Nilai Rata-rata hasil belajar Menggambar Teknik Dasar Kelas X SMK Negeri 2 Pematangsiantar**

No	Tahun Ajaran	Jumlah Siswa	Nilai Rata
01	2012/2013	28 orang	75,12
02	2013/2014	30 orang	70,40
03	2014/2015	27 orang	73,40

*Sumber: DKN SMKN 2, Pematangsiantar.*

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dalam mengajar guru harus berusaha agar siswa lebih tertarik dan mengikuti pelajaran dengan perasaan gembira sehingga dapat meningkatkan minat dalam pembelajaran. Menurut Saals & Glasgow (dalam Arsyad, 2002: 36) media pembelajaran merupakan suatu

sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Media sangat penting untuk menarik minat belajar siswa dan membuat siswa antusias dengan materi yang diberikan. Ada berbagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan teknologi komputer yang saat ini sedang marak dikembangkan sebagai media yang mampu membuat siswa tertarik belajar.

Berangkat dari hal tersebut pemanfaatan video sebagai media pembelajaran dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi didalam pembelajaran akan lebih menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang efisien, sehingga semua materi pelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tuntutan silabus dan alokasi waktu yang diberikan jika dimanfaatkan berbagai media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Menggambar Teknik Dasar X Program Keahlian Konstruksi Batu dan Beton SMK Negeri 2 Pematangsiantar.”**

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Pembelajaran dengan metode ceramah cenderung membosankan, kurang efektif dan komunikatif.

2. Kurangnya minat belajar siswa dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.
3. Rendahnya hasil belajar mata diklat Menggambar Teknik Dasar pada siswa kelas X Program Keahlian Konstruksi Batu dan Beton SMK Negeri 2 Pematangsiantar.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian dapat lebih terarah, efektif, efisien dan dapat dikaji lebih mendalam, maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dengan menggunakan media video.
2. Usaha peningkatan minat belajar siswa yakni meliputi meningkatkan perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa pada pelajaran menggambar teknik dasar .
3. Usaha peningkatan hasil belajar siswa dibatasi pada materi yang terdapat pada silabus SMK Negeri 2 Pematangsiantar.
4. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Menggambar Teknik Dasar.
5. Penelitian ini dilakukan terhadap kelas X Program Keahlian Konstruksi Batu dan Beton SMK Negeri 2 Pematangsiantar.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu:

1. Apakah pemanfaatan video sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajarsiswa pada mata pelajaran menggambar teknik dasar kelas X program keahlian konstruksi batu dan beton SMK Negeri 2 Pematangsiantar ?
2. Apakah pemanfaatan video sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran menggambar teknik dasar kelas X program keahlian konstruksi batu dan beton SMK Negeri 2 Pematangsiantar ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Sebuah tindakan pasti memiliki tujuan begitu pula dengan penelitian ini. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswapada mata pelajaran menggambar teknik dasar kelas X program keahlian konstruksi batu dan beton SMK Negeri 2 Pematangsiantar dengan menerapkan pemanfaatan video sebagai media pembelajaran.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran menggambar teknik dasar kelas X program keahlian konstruksi batu dan beton SMK Negeri 2 Pematangsiantar dengan menerapkan pemanfaatan video sebagai media pembelajaran.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memberikan manfaat utamanya kepada pembelajaran, peningkatan mutu, proses, dan hasil pembelajaran.

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pembelajaran utamanya dalam meningkatkan minat belajar siswa menggunakan pemanfaatan video sebagai media pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk siswa, guru, sekolah, dan peneliti.

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat, selain itu untuk menekankan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar dan memberi kesempatan siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
- c. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan pertimbangan pemilihan media pembelajaran dan perbaikan pembelajaran dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi acuan atau pedoman dalam penelitian di sekolah guna memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran dengan pemanfaatan video sebagai media pembelajaran.