

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Beberapa komponen pendidikan yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran yaitu tujuan pendidikan, pendidik, dan peserta didik. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, pemerintah telah merealisasikannya ke berbagai lembaga pendidikan, diantaranya adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Salah satu program studi keahlian yang terdapat pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah Tata Busana, dimana kompetensi keahlian tata busana adalah mempersiapkan peserta didik dan membekali keterampilan, pengetahuan di bidang busana serta sikap agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri, menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet, dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi di lingkungan kerja, membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Sehubungan dengan tujuan kompetensi keahlian diatas, maka untuk mewujudkannya adalah mengupayakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan guna membangkitkan semangat dan gairah siswa dalam belajar

sehingga penyampaian informasi dan ilmu pengetahuan dari guru dapat terserap dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengadakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran. Media sebagai alat bantu guru dalam mengajar dan sumber belajar bertujuan untuk menyamakan konsep yang diterima oleh siswa, memunculkan motivasi belajar siswa, dan dapat melibatkan siswa dalam pengalaman belajar. Keberadaan media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menunjang keberhasilan belajar siswa.

Terdapat salah satu mata pelajaran pokok dan mendasar yang harus dikuasai para siswa kelas X SMK Negeri 1 Stabat adalah mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit. Tujuan dari teknologi dasar menjahit adalah memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kepada siswa sebagai dasar dalam menjahit. Salah satu kompetensi belajar yang harus dicapai pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit kelas X SMK Negeri 1 Stabat adalah membuat macam-macam kampuh. Teknik dasar menjahit ini harus diketahui siswa sebelum melanjutkan pada praktek belajar membuat busana lainnya karena kampuh merupakan pengetahuan dasar yang sangat penting. Pihak SMK Negeri 1 Stabat telah menyediakan fasilitas yang bertujuan untuk menunjang proses belajar mengajar di kelas, salah satunya dengan menyediakan LCD (proyektor) dan sarana komputer yang memadai. Tugas guru adalah membuat inovasi berkaitan dengan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengajar, namun para guru nampaknya belum memanfaatkan fasilitas yang ada secara maksimal dalam hal membuat media pembelajaran yang inovatif.

Selama proses belajar mengajar di SMK Negeri 1 Stabat, terkadang guru menerapkan media *PowerPoint* untuk menyampaikan materi dengan tampilan yang sederhana, setelah itu mendemonstrasikannya kepada para siswa. Hal tersebut dirasa belum cukup untuk memunculkan perhatian dan semangat belajar siswa. Penerapan media pembelajaran yang digunakan masih kurang dilengkapi dengan teknologi yang dapat menarik minat belajar siswa. Kemajuan teknologi dan berkembangnya kurikulum pembelajaran saat ini menuntut siswa lebih aktif, dan guru juga diharuskan mampu mengelola dan memanfaatkan serta menerapkan penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Stabat, diketahui pada mata pelajaran Dasar Teknologi Menjahit materi pokok membuat macam-macam kampuh, nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan adalah 75. Pada pembelajaran sebelumnya di kelas X BB² dengan jumlah siswa 35 orang, dari jumlah tersebut didapat hasil 19 orang yang mendapat nilai kurang dari 75, sementara itu 9 orang mendapat nilai 75-85, dan hanya 7 orang yang mendapat nilai lebih dari 85. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar membuat macam-macam kampuh tidak seluruhnya mencapai nilai ketuntasan. Salah satu faktor yang membuat hasil belajar siswa tidak tuntas dikarenakan siswa kelas X baru mengenal teknik dasar menjahit dan belum memiliki keterampilan yang memadai untuk membuat jahitan dengan baik. Selain itu, dibutuhkan variasi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat siswa terhadap proses pembelajaran di kelas. Untuk menunjang keberhasilan siswa dalam mencapai nilai ketuntasan dan keterampilannya dalam

membuat macam-macam kumpuh, dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Media pembelajaran memiliki banyak ragam, salah satunya adalah media audio-visual yakni jenis media yang mengandung unsur suara dan gambar, misalnya rekaman video, film, slide suara dan lainnya. Dalam penelitian ini, penulis memilih media video yang nantinya akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media video dalam proses pembelajaran akan merangsang penglihatan dan pendengaran siswa sehingga mereka lebih fokus belajar. Di sisi lain, media video dapat memaparkan tahapan-tahapan kerja praktek yang akan dilakukan sehingga siswa lebih terarah dan mencapai hasil yang diinginkan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Nasution (2015), bahwa penggunaan media video pembelajaran memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami langkah-langkah kerja karena dari media video pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung, memiliki susunan gerak yang lebih teratur dan jelas sehingga setiap siswa tidak kesulitan lagi dalam memecahkan masalah. Selain itu video tutorial sangat praktis, karena media ini dapat dibawa siswa dan dipelajari di rumah. Media video pembelajaran tutorial ini sangat memberikan sumbangan positif dan praktis terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran bagi siswa dan guru dimana media video pembelajaran tutorial dapat membuat ketertarikan siswa pada mata pelajaran yang bersangkutan sehingga dapat menggali daya kreatifitas dan inovatif siswa.

Dengan demikian, sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar dan kualitas pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar membuat macam-macam kempuh, penulis akan menerapkan media pembelajaran berupa video tutorial kedalam proses pembelajaran membuat macam-macam kempuh. Diharapkan dengan keberadaan media video tutorial yang diterapkan, dapat memberikan variasi yang berbeda dalam proses belajar mengajar dan siswa merasa nyaman dan lebih tertarik dalam proses pembelajaran serta aktif untuk mencoba membuat macam-macam kempuh secara mandiri.

Penerapan media video tutorial ini akan menampilkan gambar/ objek gerak serta pengajaran secara langsung kepada siswa sehingga siswa dapat lebih fokus dan tergugah minat belajarnya. Selain itu diharapkan siswa bisa lebih memahami dan mengetahui dengan jelas tentang cara proses pembuatan macam-macam kempuh secara tahap demi tahap dan mengulang-ulang materi yang belum dimengerti secara mandiri. Pembelajaran dengan memanfaatkan media video tutorial ini menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyajikan sebuah materi dalam bentuk demonstrasi langsung dengan cara menampilkan langkah-langkah pembuatan macam-macam kempuh secara sistematis dan mudah dipahami siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis menyadari pentingnya melakukan penelitian dengan judul, **“Penerapan Media Berbasis Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membuat Kempuh Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Stabat”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi berbagai masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang diterapkan guru yang dapat memberi kontribusi terhadap hasil belajar membuat macam-macam kempuh.
2. Kurangnya media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan demonstrasi guru dan latihan kerja bagi siswa pada materi membuat macam-macam kempuh.
3. Siswa merasa kesulitan dalam membuat macam-macam kempuh.
4. Rendahnya minat siswa dalam belajar membuat macam-macam kempuh karena media pembelajaran yang kurang menunjang aktivitas siswa dalam latihan membuat macam-macam kempuh.
5. Pencapaian kompetensi belajar membuat macam-macam kempuh yang belum maksimal mencapai nilai ketuntasan yang ditetapkan sekolah.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah perlu dilakukan mengingat keterbatasan penulis dalam hal waktu, tenaga, dan biaya dan agar penulis lebih teliti dan fokus serta efektif dalam melaksanakan penelitian untuk mencapai hasil yang diharapkan, maka dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar adalah media audio-visual berupa video tutorial membuat macam-macam kampuh, yakni kampuh balik, kampuh pipih, dan kampuh sarung.
2. Hasil belajar membuat macam-macam kampuh berupa fragmen, yakni fragmen kampuh balik, kampuh pipih, dan kampuh sarung.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas X program keahlian tata busana SMK Negeri 1 Stabat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kecenderungan hasil belajar membuat macam-macam kampuh dengan menerapkan media berbasis video tutorial pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Stabat?
2. Apakah ada pengaruh yang signifikan dari penerapan media berbasis video tutorial terhadap hasil belajar membuat macam-macam kampuh siswa kelas X SMK Negeri 1 Stabat?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah tersebut maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar membuat macam-macam kumpuh dengan menerapkan media berbasis video tutorial pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Stabat.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan dari penerapan media berbasis video tutorial terhadap hasil belajar membuat macam-macam kumpuh siswa kelas X SMK Negeri 1 Stabat.

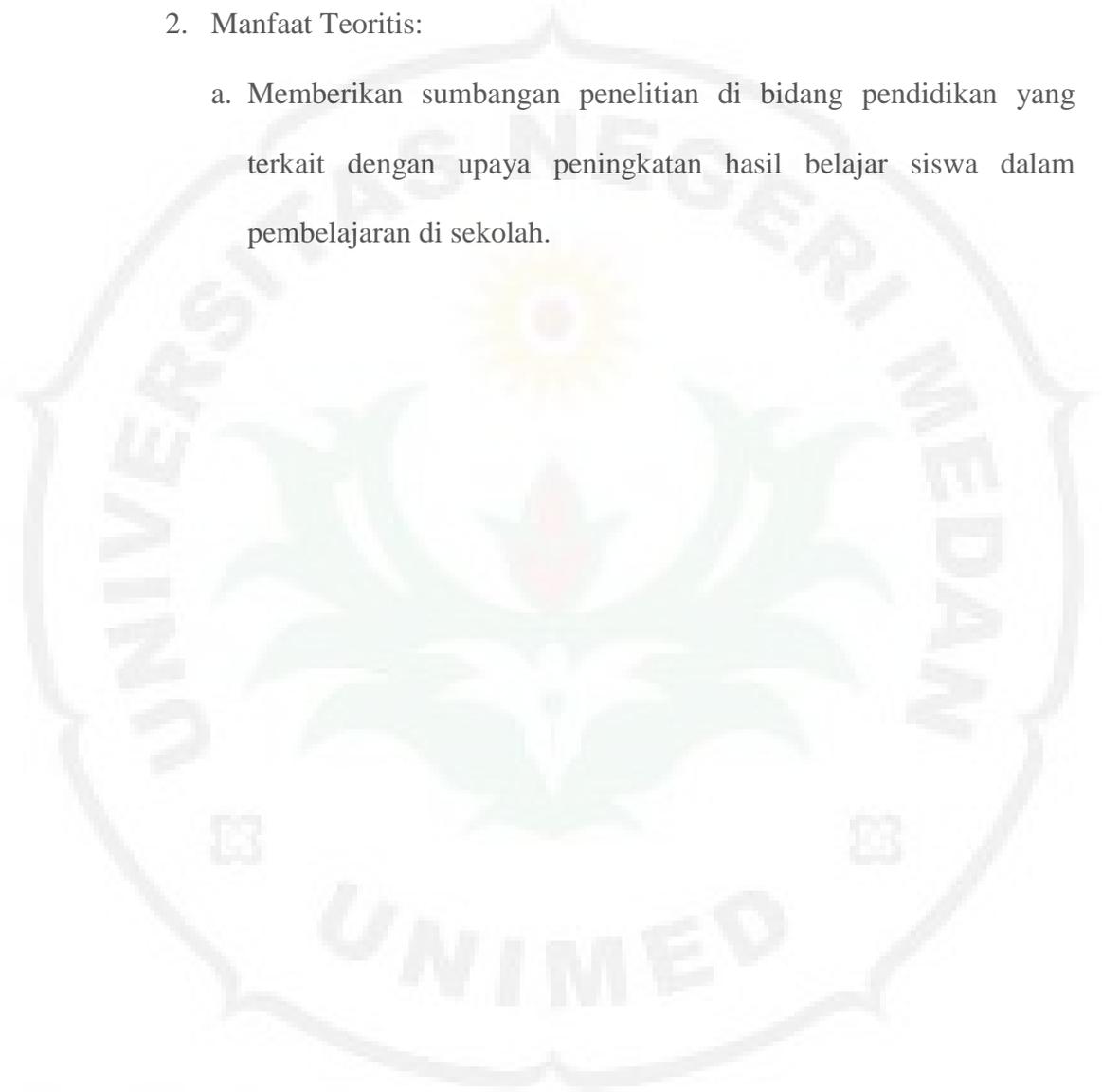
F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian diatas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat Praktis:
 - a. Sebagai bahan informasi mengenai penerapan media pembelajaran berbasis video tutorial sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan prestasi belajar dan keterampilan siswa.
 - b. Sebagai bahan informasi dan masukan bagi guru dalam menentukan media pembelajaran yang inovatif dan efektif yang relevan dengan pembelajaran yang diajarkan untuk membangkitkan semangat belajar siswa, prestasi belajar, dan keterampilan siswa.

2. Manfaat Teoritis:

- a. Memberikan sumbangan penelitian di bidang pendidikan yang terkait dengan upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di sekolah.



THE
Character Building
UNIVERSITY