

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam upaya pembentukan sikap, penguasaan keterampilan dan perolehan pengetahuan, sangat diperlukan sektor pendidikan. Pendidikan yang bermutu merupakan pendidikan yang mampu mengembangkan potensi dan pengetahuan oleh peserta didik. Proses pendidikan yang bermutu itu harus ditunjang oleh media pembelajaran yang disajikan tenaga pendidik kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam bidang pendidikan akan sangat membantu kelancaran proses pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran yang akan dibahas. Media pembelajaran yang bermutu mampu merangsang dan menarik perhatian peserta didik untuk melakukan pembelajaran yang benar (Magfirah, 2016). Salah satu contoh media yang digemari oleh siswa saat ini adalah media pembelajaran video interaktif. Video interaktif dalam hal ini video yang akan dirangsang oleh otak siswa untuk merespon pesan dan isi materi pembelajaran dalam video dan nantinya daya tangkap materi akan lebih cepat diiringi interaksi antara peserta didik dan tenaga pendidik (Ahmad, 2013).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa pada bidang keahlian masing-masing. Pedoman penyelenggaraan pembelajaran terbaru di SMK mengikuti Kurikulum 2013 revisi tahun 2016. Pada bidang keahlian Teknologi dan Rekayasa, terdapat program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan yang bertujuan untuk membentuk peserta didik yang terampil dalam perencanaan suatu konstruksi bangunan yang nantinya siap bersaing dalam dunia pekerjaan.

Berdasarkan observasi awal di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam khususnya Jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan pada 25 Januari 2019, terdapat 1 ruang *Autocad* dengan 30 laptop dan 1 LCD Proyektor yang tersedia didalamnya yang dapat digunakan untuk penggunaan media pembelajaran guna meningkatkan keefektifan pembelajaran dikelas. Kelas XI Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan terdiri dari 2 kelas dan masing-masing kelas berjumlah 30 siswa. Survei yang dilakukan penulis pada siswa kelas XI Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung mendapati bahwa proses pembelajaran menggunakan pembelajaran konvensional yang menggunakan media pembelajaran yakni laptop dan LCD Proyektor dengan metode demonstrasi, namun dalam penggunaannya masih kurang maksimal yang disebabkan oleh siswa yang kurang mampu menalar penyampaian metode demonstrasi yang berpusat kepada guru. Dampak dari hal itu menyebabkan siswa tidak memperhatikan Layar Proyektor dan memilih menuju meja guru untuk langsung memperhatikan langkah-langkah oleh guru dan tidak akan efektif karena memerlukan banyak waktu hanya untuk menyelesaikan satu prinsip atau teknik. Dampak dari permasalahan dapat dilihat dari Daftar Nilai Siswa.

**Tabel 1.1** Data Nilai Harian Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung Tahun Ajaran 2018/2019

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
<75	8	26,67	Tidak Kompeten
75-79	15	50	Cukup Kompeten
80-89	7	23,33	Kompeten
90-100	Tidak Ada	Tidak Ada	Sangat Kompeten
Jumlah	30	100	

Sumber : Data Nilai Guru Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan

Berdasarkan data pada Tabel 1.1, hasil belajar aplikasi perangkat lunak dan interior gedung untuk kategori kompeten yakni sebesar 73,33%. Agar memperoleh peserta didik yang betul-betul terampil dibidangnya, maka seluruh siswa harus mencapai kompetensi dikategori kompeten dan melewati angka Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.

Penggunaan video interaktif diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya sehingga dapat mendorong kreatifitas dan interaksi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Terlepas daripada itu, media pembelajaran video interaktif dibuat agar nantinya daya tangkap terhadap materi akan lebih cepat diterima.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan maka penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian yang berjudul : **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung Di SMKN 1 Lubuk Pakam”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Proses pembelajaran menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Penggunaan media pembelajaran dengan metode demonstrasi di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam belum digunakan secara maksimal pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung.
3. Nilai hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung siswa kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Infrormasi Bangunan belum keseluruhan siswa mencapai kompetensi dikategori kompeten.

4. Siswa kurang mampu menalar penyampaian metode demonstrasi yang berpusat pada guru.
5. Penggunaan media pembelajaran video interaktif di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini, yakni :

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada media pembelajaran video interaktif.
2. Penelitian ini dibatasi hanya pada siswa kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020.
3. Mata pelajaran yang akan dimuat dalam penelitian ini dibatasi pada materi perintah aplikasi penggambaran 2 dimensi.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yakni :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung yang menggunakan media pembelajaran video interaktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2019/2020 ?

2. Apakah hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran video interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung siswa kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2019/2020 ?

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

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung yang menggunakan media pembelajaran video interaktif dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung pada siswa kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2019/2020 yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif dengan pembelajaran konvensional.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan melalui penelitian ini adalah :

1. Secara Teoretis

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video interaktif sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah dalam menyerap materi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

## 2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran video interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa menyerap materi pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung.
- b. Bagi guru, memberikan pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran video interaktif yang berguna untuk memilih media pembelajaran apa yang akan digunakan dalam memberikan pembelajaran.
- c. Sekolah dapat menerapkan media yang diterapkan oleh peneliti yang berguna untuk guru mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung . dan juga sebagai bahan meningkatkan kualitas akademik para peserta didik khususnya dalam mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Interior Gedung.