

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai pembekalan di masa kanak-kanak untuk diperlukan pada masa dewasa (Rousseau, Uitterhoeve, & de Valk, 2003).

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik. Konsep pendidikan tersebut semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja, karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi problema yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang (Trianto, 2009). Oleh karena itu, pendidikan yang berkualitas sangat dibutuhkan untuk meningkatkan potensi seseorang agar dapat memasuki dunia pekerjaan yang sesuai dengan keinginannya.

Sejak awal tahun 2000 Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang demikian pesat khususnya dalam bidang industri. Disatu sisi, era ini membawa iklim yang semakin terbuka untuk saling bekerja sama, saling mengisi dan saling melengkapi. Namun disisi lain, era ini juga membawa kepada persaingan yang sangat kompetitif. Sehubungan dengan kondisi ini, banyak dunia kerja saat ini menuntut tenaga kerja yang siap pakai dan tenaga kerja yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang baik pada suatu bidang tertentu (Tirtarahardja, 2005).

Kondisi ini merupakan tantangan bagi dunia pendidikan khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) 2004 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu (Tirtarahardja, 2005). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertanggungjawab untuk menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan, keterampilan dan keahlian, sehingga lulusannya dapat mengembangkan kemampuan apabila terjun dalam dunia kerja. Lembaga ini bertujuan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk dapat mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) serta menyiapkan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 26 ayat (3), pendidikan menengah kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta

keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya.

SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan terbaik yang berada di Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang, dan beralamat di Jl. Kolam No. 3. Disekolah tersebut banyak terdapat jurusan keteknikan, salah satunya adalah jurusan teknik bangunan dengan program keahlian diantaranya Teknik Geomatika, Bisnis Konstruksi dan Properti, dan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan. Didalam program keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) terdapat salah satu mata pelajaran produktif yaitu mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.

Mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung merupakan mata pelajaran menggambar teknik menggunakan Aplikasi Perangkat Lunak, yaitu *AutoCAD*. Mata pelajaran ini diajarkan pada kelas XI DPIB yang tentunya membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses belajar mengajar. Sarana dan prasarana merupakan salah satu perangkat pendidikan yang paling berpengaruh dalam proses pembelajaran. seperti pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, pada Bab VII (Sarana dan Prasarana), Pasal 42 butir 1 yang berbunyi: Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

Media memegang peranan penting dalam hal proses komunikasi. Briggs dalam Susilana (2009) mengatakan media adalah alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. Agar komunikasi siswa dan guru berlangsung baik dan informasi yang disampaikan guru dapat diterima oleh siswa, guru perlu memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran yang *inovasi* dan kreatif. Penggunaan media pembelajaran yang variatif, *inovasi* dan kreatif sangat penting dalam dunia pendidikan, tidak lain untuk mengatasi kekurangan dan keterbatasan media yang ada saat ini. Selain itu, media yang dirancang oleh pendidik itu sendiri dapat dengan tepat memenuhi sasaran dari yang sudah ditetapkan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat mengurangi suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik dan menyenangkan. Selain hal-hal yang disampaikan diatas, penggunaan media pembelajaran juga dapat menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap siswa.

Pernyataan Marc Prensky (2006) barangkali dapat menjadi gambaran betapa pentingnya media pembelajaran interaktif dalam pendidikan. Prensky menyatakan, "*Schools are stuck in the 20th century. Students have rushed into the 21st. How can schools catch up and provide students with a relevant education?*" Hal itu mengindikasikan adanya keterbatasan sebuah sekolah dalam memberikan pendidikan yang relevan. Kenyataannya memang demikian, dalam proses pembelajaran terkadang masih ditemukan yang bersifat *teacher centered*, *text book oriented*, dan pendidik menggunakan media belajar seadanya. Pendidik menyampaikan materi sesuai dengan apa yang ada pada buku ajar yang

digunakan. Keadaan seperti ini menyebabkan kurang optimalnya pembelajaran dalam hal ini siswa menjadi kurang aktif, minat belajar kurang dan siswa tidak bisa belajar secara mandiri tanpa adanya pendidik. Permasalahan yang terjadi di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan khususnya Kelas XI DPIB mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung berdasarkan hasil observasi melihat proses belajar mengajar pada tanggal 28-29 November 2019 ialah berhubungan dengan prasarana yang mendukung proses belajar mengajar, yaitu media pembelajaran yang digunakan tidak dapat menciptakan suasana belajar yang aktif. Media pelajaran yang digunakan guru saat ini hanya berupa *LCD Proyektor*. Media ini hanya digunakan untuk menampilkan slide gambar kerja dari tampilan *Power Point display* laptop guru mata pelajaran yang kemudian diperhatikan siswa untuk dikerjakan di komputer masing-masing.

Berikut dibawah ini adalah hasil observasi awal keaktifan siswa yang dilakukan oleh peneliti pada saat melakukan observasi di Kelas XI DPIB I SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan berdasarkan indikator keaktifan siswa oleh Paul B Diedrich dalam Sadirman AM (2012).

Tabel 1.1
Hasil Observasi Awal Keaktifan Siswa

NO	ASPEK YANG DINILAI	NILAI ANGKET					JUMLAH SISWA
		0	1	2	3	4	
1	<i>Visual Activities (A)</i>	0,0%	0,0%	0,0%	21,9%	78,1%	32
2	<i>Oral Activities (B)</i>	0,0%	0,0%	43,8%	43,8%	12,5%	32
3	<i>Listening Activities (C)</i>	21,2%	34,4%	21,9%	12,5%	0,0%	32
4	<i>Writing Activities (D)</i>	0,0%	28,1%	53,1%	18,8%	0,0%	32
5	<i>Motor Activities (E)</i>	0,0%	0,0%	43,8%	43,8%	12,5%	32
6	<i>Mental Activities (F)</i>	0,0%	28,1%	53,1%	18,8%	0,0%	32
7	<i>Emotional Activities (G)</i>	0,0%	28,1%	53,1%	18,8%	0,0%	32

Sumber: Observasi Awal Peneliti

Skala Penilaian:

- 0 = Sangat Kurang
- 1 = Kurang
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa aktivitas melihat memiliki skor tertinggi pada angka 4 sebesar 78,1% (25 dari 32 siswa) dan termasuk kedalam kategori sangat baik. Pada bagian aktivitas pengucapan dan aktivitas gerak, skor tertinggi terdapat pada angka 3 sebesar 43,8% (14 dari 32 siswa) dan termasuk kedalam kategori baik. Pada bagian aktivitas mendengar, skor tertinggi terdapat pada angka 1 sebesar 34,4% (11 dari 32 siswa) dan pada angka 0 terdapat 10 siswa, termasuk kedalam kategori kurang dan sangat kurang. Pada bagian aktivitas menulis, aktivitas mental dan aktivitas emosional skor tertinggi terdapat pada angka 2 sebesar 53,1% (17 dari 32 siswa) dan termasuk kedalam kategori cukup. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata keaktifan siswa berada dalam kategori cukup.

Peneliti juga melakukan wawancara singkat dengan Ibu Nining Nilawati, S.Pd selaku guru mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung, dimana terdapat beberapa kendala yang menyebabkan kegiatan belajar mengajar masih minim dan rentan suasana yang menjenuhkan, diantaranya kurang pengetahuan mengenai ragam media pembelajaran dan masih belum pernah memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang baru pada proses belajar mengajar.

Berdasarkan kedua hal diatas dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terjadi ialah kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang variatif dilakukan oleh guru didalam kelas sehingga kurang menarik minat dan keaktifan siswa untuk belajar. Hal ini dapat membuat siswa kesulitan dalam menggambar terutama pada siswa yang baru mengetahui pengoperasian aplikasi *AutoCAD*, waktu pelajaran yang lebih lama sehingga berjalan tidak efektif dan juga menciptakan suasana pembelajaran yang pasif akibat peserta didik kurang tertarik pada saat belajar. Dalam proses belajar mengajar diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu memberikan visualisasi yang baik terhadap mata pelajaran menggambar dengan *AutoCad* terutama materi yang membahas tentang menggambar dasar dan lanjut dengan *AutoCad*. Dengan adanya media pembelajaran tersebut diharapkan mampu memberikan hasil yang lebih maksimal. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, sebuah media pembelajaran harus bersifat fleksibel artinya selain dapat digunakan langsung dalam proses belajar mengajar di kelas dengan menggunakan bantuan personal komputer dan *LCD Proyektor* juga dapat digunakan sebagai pembelajaran aktif secara mandiri.

Keberhasilan implementasi pembelajaran berorientasi aktivitas siswa dipengaruhi oleh ketersediaan sarana belajar. Yang termasuk ketersediaan sarana itu meliputi ruang kelas dan setting tempat duduk siswa, media, dan sumber belajar. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran ialah media pembelajaran (Sanjaya, 2012). Menurut Sukiman menyatakan media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Sedangkan

menurut Cecep Kustandi mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap (Utami, Sugiharto, & Indriyanti, 2010).

Dari penjelasan teori yang dipaparkan diatas, penulis tertarik untuk menggunakan media berbasis video. Media pembelajaran video tutorial tentunya akan menarik perhatian siswa terhadap fokus mata pelajaran dan dapat menjelaskan secara detail urutan pengerjaan suatu gambar kerja pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung. Media pembelajaran video tutorial yang ingin digunakan ialah dengan aplikasi *Bandicam Screen Recorder*. Aplikasi ini dapat membantu guru dalam membuat suatu media pembelajaran yang menarik berupa membuat video tutorial pengerjaan suatu gambar kerja yang dilakukan langsung oleh guru tersebut dengan penjelasan berupa kata-kata yang direkam layar. Kemudian nantinya pada saat jam mata pelajaran, video tersebut dapat diputarkan dikelas untuk kemudian siswa mengikuti instruksi dari video dengan bantuan bimbingan dari guru secara langsung.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial dengan Aplikasi *Bandicam Screen Recorder* Terhadap Keaktifan Siswa Kelas XI DPIB Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya perhatian dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung termasuk memperhatikan penjelasan guru dan aktif berdiskusi.
2. Siswa masih cenderung diam dan ketakutan bertanya untuk mengikuti pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.
3. Kurangnya variasi guru dalam menjelaskan materi pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung sehingga siswa cenderung bosan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas menunjukkan adanya masalah yang timbul, mengingat keterbatasan penulis dalam hal waktu, tenaga dan biaya serta untuk membuat penelitian lebih terarah dan fokus, maka diperlukan pembatasan masalah. Permasalahan hanya dibatasi pada pengaruh penggunaan media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung menggunakan aplikasi *Bandicam Screen Recorder*. Materi pelajaran yang digunakan pada penelitian ini dibatasi pada KI 3.4 (Menerapkan perintah aplikasi penggambaran 2D) dan 4.4 (Mengoperasikan perintah aplikasi penggambaran 2D) sesuai dengan silabus pembelajaran.

Selanjutnya penelitian ini untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa kelas XI Desain Permodelan Informasi Bangunan (DPIB) SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan dengan:

1. Bagaimanakah tingkat keaktifan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran video tutorial dengan aplikasi *Bandicam Screen Recorder* pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung?
2. Bagaimanakah tingkat keaktifan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran *Power Point* pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung?
3. Apakah terdapat perbedaan antara tingkat keaktifan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran video tutorial dengan aplikasi *Bandicam Screen Recorder* dengan tingkat keaktifan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran *Power Point* pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran video tutorial dengan aplikasi *Bandicam Screen*

Recorder pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.

2. Untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran *Power Point* pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara tingkat keaktifan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran video tutorial dengan aplikasi *Bandicam Screen Recorder* dengan tingkat keaktifan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran *Power Point* pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan serta mengetahui perbedaan pengaruh penggunaan media pembelajaran video tutorial menggunakan aplikasi *Bandicam Screen Recorder* dengan media pembelajaran *Power Point*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian media pembelajaran video tutorial menggunakan aplikasi *Bandicam Screen Recorder* diharapkan bermanfaat bagi siswa dalam pembelajaran yang lebih baik, khususnya dalam meningkatkan keaktifan siswa.

b. Bagi Guru

Dengan diadakannya penelitian penggunaan media pembelajaran video tutorial menggunakan aplikasi *Bandicam Screen Recorder* diharapkan nantinya guru dapat terinspirasi dan lebih terampil dalam menggunakan variasi media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangsih pengetahuan khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta menjadi masukan untuk pengelolaan pembelajaran dikelas selanjutnya.

d. Bagi Mahasiswa

Dapat mengembangkan wawasan dan mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran video tutorial menggunakan aplikasi *Bandicam Screen Recorder* dapat dimanfaatkan.