

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara umum pendidikan dipandang sebagai sesuatu yang penting untuk meningkatkan harkat dan martabat suatu bangsa dan untuk meningkatkan kemajuan suatu negara kearah yang lebih baik. Pada dasarnya pendidikan adalah segala usaha yang dimaksudkan untuk membantu menumbuh kebanggaan segala potensi yang ada pada diri siswa. Dalam hal ini diperlukan guru yang mampu mendidik agar segala potensi yang terdapat dalam diri siswa dapat berkembang dan bermanfaat bagi orang lainnya khususnya bagi diri sendiri. Seorang pendidik berusaha membimbing, memimpin, mengajar anak baik dari segi jasmani maupun rohani.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan. Melalui pendidikan dapat ditemukan hal-hal baru, diperoleh dan dikembangkan untuk dapat menghadapi tantangan hidup dalam perkembangan jaman. Pendidikan merupakan proses sepanjang hayat dan dilaksanakan dilingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat sehingga pendidikan merupakan tanggung jawab antara keluarga , pemerintah dan masyarakat (Sisdiknas, 2016).

Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan jawaban untuk mengisi kebutuhan tenaga kerja yang terampil pada tingkat menengah. Sekolah Menengah

Kejuruan (SMK) sebagai sekolah lanjutan tingkat atas bertujuan untuk menyiapkan tenaga lulusan SMK yang siap kerja, cerdas, terampil, dan kompetitif, bahkan pada iklan-iklan masyarakat selalu menyatakan bahwa SMK pasti bisa. Namun pada kenyataannya, jumlah sekolah menengah kejuruan (SMK) berkualitas dapat dihitung dengan jari, sehingga kebanyakan perusahaan menyamakan antara lulusan SMK dengan lulusan SMA. Hal ini terjadi dikarenakan kualitas yang lebih yang diharapkan dari SMK dengan SMA tidak tercapai.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan sekolah selain itu juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Terjadinya suatu proses pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang merupakan alat untuk menyampaikan informasi dan ilmu pengetahuan yang menarik dan efisien serta menyenangkan. (Munadi dalam Asyhar, 2011 : 7) menyatakan bahwa :

“Proses komunikasi dalam pendidikan terjadi karena ada rencana dan tujuan yang diinginkan. Komunikasi antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran diefektifkan dengan menggunakan media. Konsep komunikasi dalam pembelajaran mengacu pada keseluruhan proses komunikasi informasi atau pesan dari sumber kepada penerima melalui media”.

Media merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi. Tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar, melainkan juga sebagai sumber belajar bagi siswa. Guru harus

mampu mengembangkan media pembelajaran sekreatif mungkin sehingga pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan media pembelajaran mampu membangkitkan semangat belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Pada saat ini, ketersediaan dan keterbatasan media pembelajaran masih menjadi masalah, penggunaan media pembelajaran hanya sebatas buku dan papan tulis sehingga kurang menariknya pembelajaran yang menyebabkan minimnya minat siswa dalam pembelajaran menggambar teknik. Media yang terbatas menyebabkan para guru kurang merasa efektif dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran. Media memegang penting dalam proses belajar khususnya dalam hal proses komunikasi. Agar komunikasi antara guru dan siswa berlangsung baik dan informasi yang disampaikan guru dapat diterima siswa, guru perlu menggunakan media pembelajaran. SMK Negeri 2 Medan merupakan lembaga pendidikan formal yang dikelola Pemerintah, dengan visi menjadikan pendidikan dan pelatihan kejuruan diminati oleh dunia usaha (DU)/ dunia industri (DI), mengedepankan kualitas tamatan yang beriman bertaqwa serta memiliki keunggulan kompetensi yang mampu bersaing dipasar nasional dan internasional.

SMK Negeri 2 Medan beralamat di Jln.Stm No 12, Kota Medan.

Hasil observasi penulis di SMK Negeri 2 Medan didapatkan nilai hasil belajar mata pelajaran Menggambar Teknik Bangunan kelas X Semester Genap T.A 2019/2020 Program Keahlian DPIB SMK Negeri 2 Medan. Seperti pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Perolehan Nilai Hasil Belajar 1 Tahun Terakhir Mata Pelajaran Gambar Teknik X Program Keahlian DPIB SMK Negeri 2 Medan.

Tahun Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase (%)	Keterangan
2019/2020	<70	14 Siswa	40,00	Tidak Kompeten
	70-79	18 Siswa	54,43	Cukup Kompeten
	80-89	3 Siswa	8,57	Kompeten
	90-100	-	-	Sangat Kompeten
Jumlah :		35 Siswa	100	-

Sumber: Nilai Ulangan Harian Kelas X Program Keahlian DPIB SMK Negeri 2 Medan

Dari Tabel 1.1 di atas hasil belajar di atas terlihat jelas bahwa nilai siswa rendah atau belum optimal nilai hasil belajar siswa dari tahun 2019 ke tahun 2020. Pada tahun 2019/2020, terdapat 40,00% (14 orang) tidak kompeten, 54,43% (18 orang) cukup kompeten, dan 8,57% (3 orang) kompeten. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar gambar teknik kelas X Program Keahlian DPIB SMK Negeri 2 Medan.

Upaya untuk menambah pemahaman siswa dapat dilakukan dengan memberikan media menggambar teknik yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Pemberian media ini bertujuan untuk menambah minat belajar serta pemahaman siswa mengenai mata pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Menggambar teknik adalah mata pelajaran gambar yang bersifat tegas, terdiri dari garis-garis, simbol-simbol serta tulisan tegak yang telah disepakati atau mempunyai standar tertentu. Sebuah gambar adalah suatu bentuk goresan yang sangat jelas dari benda nyata, ide atau rencana yang diusulkan untuk pembuatan

atau konstruksi selanjutnya. Gambar mungkin berbentuk banyak, tetapi metode membuat gambar yang sangat jelas adalah sebuah bentuk alami dasar dari komunikasi ide-ide yang umum. Dalam awal proses pembelajaran mata pelajaran Menggambar teknik mengklarifikasi huruf, angka, etiket gambar dan menggunakan huruf, angka, etiket pada gambar teknik.

Menggambar teknik di SMK menjadi sebuah mata pelajaran yang dianggap membosankan oleh sebagian besar siswa. Hal ini dapat disebabkan karena beberapa hal, salah satunya adalah media yang digunakan oleh guru. Pengalaman dilapangan memberikan bukti bahwa dalam proses pembelajaran mata pelajaran Menggambar Teknik masih menggunakan media konvensional, yaitu media dengan menggunakan cara manual untuk menyampaikan materi pelajaran, salah satu materi dasar Menggambar Teknik Bangunan yaitu mengklarifikasi huruf, angka, etiket gambar dan menggunakan huruf, angka, etiket. Siswa SMK setelah menyelesaikan pendidikannya diharapkan dapat memanfaatkan ilmu yang diperoleh dan mampu mengembangkan diri dalam dunia usaha dan dunia industri. Dan sesuai dengan tujuan khusus bahwa siswa SMK juga dipersiapkan menjadi manusia yang produktif.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas (Latuheru 1988:15), penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara tepat-guna dan berdaya guna sehingga mutu pendidikan dapat ditingkatkan. Dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi, diharapkan dapat mengatasi kejenuhan siswa

saat proses pembelajaran pada mata pelajaran Menggambar Teknik. Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa, sehingga media pembelajaran harus efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada abad 21 saat ini adalah media pembelajaran berbasis komputer, salah satunya dengan video pembelajaran untuk membangun ketertarikan dan minat siswa terhadap materi Menggambar Teknik yang diajarkan oleh guru, media pembelajaran ini menekankan pada konsep pembelajaran kontekstual.

Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Video mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lebih lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya. Video memiliki kelebihan yaitu mampu membantu memahami peran pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar lainnya, video mampu menarik perhatian siswa lebih lama bila dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain. Namun dalam suatu media pembelajaran tentu akan terdapat kekurangan dari media tersebut. Dalam proses pembuatannya video membutuhkan waktu yang cukup lama, material pendukung video, dan dalam pengambilan

gambar yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.

Berdasarkan permasalahan diatas maka perlu dilakukan penelitian tentang pengembangan media ideo pembelajaran untuk siswa kelas X pada mata pelajaran Menggambar Teknik dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Menggambar Teknik Siswa Kelas X Desain Pemodelan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Medan ”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka peneliti mendapatkan 4 identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurang maksimalnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menggambar Teknik siswa kelas X DPIB SMK Negeri 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021.
2. Tidak ada media Video pembelajaran pada mata pelajaran Menggambar Teknik yang dapat membantu siswa dalam belajar mandiri dan semakin berkembang.
3. Suasana belajar yang membosankan sehingga kurang memicu minat belajar siswa terhadap mata pelajaran yang bersangkutan
4. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan sehingga proses pembelajaran terkesan monoton.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan pada identifikasi masalah, karena keterbatasan peneliti maka permasalahan dibatasi sebagai berikut:

1. Video Pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi VN dan Canva.
2. Materi pelajaran Menggambar Teknik yang dikembangkan hanya meliputi standar kompetensi “Mengklasifikasi dan menggunakan huruf, angka dan etiket pada gambar teknik” pada kelas X Program Keahlian DPIB SMK Negeri 2 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana kelayakan media Video Pembelajaran pada mata Menggambar Teknik untuk siswa kelas X Program Keahlian DPIB di SMK Negeri 2 Medan.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan peneliti ini adalah Menghasilkan media pembelajaran berbasis video yang layak digunakan pada mata pelajaran menggambar teknik untuk siswa kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari pengembangan media Video Pembelajaran pada mata pelajaran Menggambar Teknik untuk siswa kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 2 Medan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Memberikan dampak positif pada peningkatan kualitas ilmu pengetahuan pada proses pembelajaran menggambar teknik sehingga

dapat bermanfaat sebagai bahan kajian dan informasi bagi yang membutuhkan.

2. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran yang layak untuk dipakai dalam proses pembelajaran dan dapat menjadi bahan kajian dan perbandingan sekaligus referensi dalam pengembangan media yang serupa.

3. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini mempunyai manfaat antara lain :

- a. Membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta mengoptimalkan penggunaan video pada proses pembelajaran.
 - b. Menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menarik
4. Bagi siswa, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video ini diharapkan mampu memahami isi materi yang disampaikan.