

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu teknologi dan informasi saat ini, menyebabkan semakin berkembangnya dunia pendidikan di Indonesia. Pelaksanaan pendidikan di Indonesia senantiasa menghadirkan perubahan-perubahan dalam rangka penyempurnaan agar dapat sesuai dengan kebutuhan pembangunan suatu bangsa. Keberhasilan pendidikan dapat dicapai dengan mengoptimalkan komponen-komponen yang ada dalam sistem pendidikan salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang ada saat ini, seperti media pembelajaran berbasis multimedia, namun kenyataannya banyak sekolah yang kurang mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran terutama media berbasis teknologi. Kurangnya variasi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar berdampak pada tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran. Dimana ada sebagian siswa yang cepat memahami materi pembelajaran ada pula siswa yang lambat memahami materi pembelajaran yang dikarenakan masing-masing siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda. Oleh karena itu, guru atau pendidik dituntut lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran dan juga media pembelajaran sangat perlu untuk dikembangkan dan diterapkan di sekolah.

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Pengembangan kurikulum 2013 yang terus berlangsung, menunjukkan usaha pemerintah demi menciptakan penyelenggaraan pendidikan terbaik. Hal tersebut sesuai dengan isi Permendikbud Nomor 70 Tahun 2013, bagian 1 latar belakang, ayat 2 butir b, yaitu pengembangan berdasarkan “Tantangan eksternal antara lain terkait dengan arus globalisasi dan berbagai isu yang terkait dengan masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi dan informasi, kebangkitan industri kreatif dan budaya dan perkembangan pendidikan ditingkat internasional”.

Salah satu pendidikan formal yang mempersiapkan siswa dalam mengembangkan kemampuan dan kreatifitas untuk menghadapi dunia kerja adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenjang sekolah yang mana siswanya di arahkan agar mempunyai keahlian tertentu, sehingga mata pelajaran yang diberikan berbeda dari mata pelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA). Siswa SMK akan mendapatkan lebih banyak praktek dibandingkan dengan teori, karena siswa dibekali dengan keahlian dan keterampilan khusus sesuai dengan jurusan yang diambil, agar setelah lulus nanti peserta didik sudah siap untuk berkerja. Hal tersebut sesuai dengan tujuan khusus pendidikan menengah kejuruan menurut undang-undnag Nomor 20 Tahun 2003, yaitu : (a) menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu berkerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian

yang di pilihnya; (b) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet, dan gigih dalam berkompotensi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap professional dalam bidang keahlian yang diminatinya.

SMK Negeri 5 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 di pasar nasional dan internasional. SMK Negeri 5 Medan memiliki Nomor Pokok Sekolah 10211063 dan beralamat di JL. Timor No. 36 Medan, Gaharu, Kec. Medan Timur, Kota Medan Prov. Sumatera Utara. SMK Negeri 5 Medan memiliki 4 bidang program keahlian, yang salah satunya adalah program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan atau biasa disingkat DPIB. Program keahlian DPIB memiliki beberapa mata pelajaran kompetensi keahlian, yang diantaranya adalah Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Pengukuran Tanah.

Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan merupakan bidang ilmu yang mempelajari tubuh sebuah bangunan. Konstruksi merupakan suatu kegiatan membangun sarana maupun prasarana. Secara singkat konstruksi didefinisikan sebagai objek keseluruhan bangunan yang terdiri dari bagian-bagian struktur. Bagian-bagian dari konstruksi bangunan adalah penyusun yang memiliki sifat, material, dan tujuan tersendiri dalam sebuah bangunan. Sebelum siswa menerima mata pelajaran lain yang berhubungan dengan konstruksi atau struktur sebuah

bangunan, siswa tersebut harus menguasai mata pelajaran Dasar-Dasar Kontruksi Bangunan terlebih dahulu. Pada awal proses pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Kontruksi Bangunan diberi ilmu menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja serta Lingkungan Hidup (K3LH) pada pekerjaan bangunan.

Dasar-Dasar Kontruksi Bangunan di SMK menjadi sebuah mata pelajaran yang dianggap membosankan oleh sebagian besar siswa. Hal ini dapat disebabkan karena beberapa hal, salah satu nya adalah media yang digunakan oleh guru. Pengalaman dilapangan memberikan bukti bahwa dalam proses pembelajaran mata pelajaran Dasar-Dasar Kontruksi Bangunan masih menggunakan media konvensional, yaitu media dengan menggunakan cara manual untuk menyampaikan materi pelajaran, salah satu materi dasar Dasar-Dasar Kontruksi Bangunan yaitu Menerapkan K3LH pada pekerjaan bangunan. Siswa SMK setelah menyelesaikan pendidikannya diharapkan dapat memanfaatkan ilmu yang diperoleh dan mampu mengembangkan diri dalam dunia usaha dan dunia industri. Sesuai dengan tujuan khusus SMK bahwa siswa SMK juga dipersiapkan menjadi manusia yang produktif. Salah satu upaya untuk meningkatkan produktivitas kerja adalah dengan memberikan perlindungan kepada para pekerja selama dia berkerja. Perlindungan ini diberikan dengan maksud pekerja merasa aman dan nyaman berkerja dilingkungan kerjanya. Maka dari itu Kelesamatan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) harus benar-benar diterapkan dalam berkerja.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 5 Medan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masih

kurang. Masih banyaknya guru yang belum memanfaatkan teknologi yang tersedia untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Guru masih terpaku pada metode ceramah dalam penyampaian materi, menulis di papan tulis dan praktik, sehingga siswa masih kesulitan memahami materi pembelajaran, untuk mengatasi hal tersebut diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu kelancaran dalam proses belajar mengajar agar guru tidak kesulitan menjelaskan materi pelajaran dan siswa lebih mudah menyerap materi pelajaran. Di samping itu ditemukan berdasarkan hasil observasi dan pengamatan nilai hasil belajar mata pelajaran Dasar-dasar Konstruksi Bangunan kelas X Semester Genap T.A 2019/2020 Kompetensi Keahlian Teknik DPIB SMK Negeri 5 Medan yang dimana masih banyaknya siswa yang mendapatkan nilai dibawah 75 atau tidak kompeten.

Berdasarkan data yang diperoleh dari guru mata pelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah, sebagaimana dijelaskan pada tabel berikut ini :

Tabel 1.1. Perolehan Nilai Ujian Harian DKBTPPT Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020.

Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Kategori
81-90	9	31,03%	Sangat Kompeten
75-80	7	24,14%	Kompeten
< 75	13	44,83%	Tidak Kompeten
Jumlah	29 orang	100 %	

Sumber: Guru mata pelajaran DKBTPPT SMK Negeri 5 Medan

Dari tabel nilai ujian harian diatas, diketahui terdapat 44,83% atau 13 orang siswa tidak kompeten yang belum melampaui Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75 dan terdapat 24,14% atau 7 orang siswa memiliki kategori kompeten yang sudah melampaui batas kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan kategori sangat kompeten terdapat 31,03% berjumlah 9 siswa. Jadi, hasil belajar Dasar-Dasar Kontruksi Bangunan dan teknik pengukuran tanah siswa kelas X Program Keahlian Teknik Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 5 Medan Tahun Pelajaran 2019/2020 belum sesuai harapan.

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 Dasar-Dasar Teknik Bangunan.

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 Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan 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 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 di atas maka perlu dilakukan penelitian tentang Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk siswa Kelas X pada mata pelajaran DKBTPT dengan judul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan Siswa Kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 5 Medan ”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan sehingga proses pembelajaran terkesan monoton.
2. Belum ada media Video pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan yang dapat membantu siswa dalam belajar mandiri.
3. Metode pembelajaran yang digunakan belum efektif dan efisien karna masih menggunakan metode ceramah dan diskusi.
4. Model pembelajaran yang digunakan juga kurang efektif dan terkesan monoton sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

C. Batasan Masalah

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

1. Video Pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi IINTRO.
2. Materi pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan yang dikembangkan hanya meliputi standar kompetensi “Menerapkan Keselamatan Kesehatan Kerja Serta Lingkungan Hidup pada pekerjaan Bangunan” pada kelas X Program Keahlian DPIB SMK Negeri 5 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batas masalah diatas dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media Video Pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan untuk sisiwa kelas X Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 5 Medan?
2. Bagaimana kelayakan media Video Pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan untuk sisiwa kelas X Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 5 Medan?

E. Tujuan Penelitan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis Video pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan teknik pengukuran tanah untuk siswa kelas X Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 5 Medan.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media Video Pembelajaran pada mata pelajaran Konstruksi Bangunan untuk siswa kelas X Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 5 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari pengembangan media Video Pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan untuk siswa kelas X Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 5 Medan adalah sebagai berikut :

1. Bagi akademik
 - a. Menjadi salah satu alternatif media dalam pembelajaran DKBTPT tingkat sekolah menengah kejuruan.
 - b. Dapat mempermudah pemahaman siswa pada mata pelajaran DKBTPT.
 - c. Video Pembelajaran mampu memvisualisasikan hal-hal yang abstrak menjadi sesuatu yang lebih konkret/nyata.
 - d. Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan media pembelajaran guna meminimalisasi kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran dikelas yang mengakibatkan siswa kurang dalam memahami materi pada mata pelajaran DKBTPT.
2. Bagi Penelitian Selanjutnya
 - a. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan kajian dan perbandingan sekaligus referensi dalam pengembangan media yang serupa.
 - b. Menambah kajian studi mengenai media pendidikan.
 - c. Menambah pengetahuan pembaca tentang media pembelajaran digunakan dan dikembangkan di SMK.