

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah usaha untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang bisa kita dapat baik dari lembaga formal maupun informal untuk memperoleh manusia yang berkualitas dan memiliki ilmu pengetahuan. Pendidikan juga merupakan usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia (SDM). Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1), yang berbunyi sebagai berikut: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, dan ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Proses pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara guru (pendidik) dengan siswa (peserta didik). Sebagaimana menurut Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20 menyatakan bahwa: “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Miarso (2008:3) ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran, yaitu: 1) interaksi antar pendidik dengan peserta didik; 2) interaksi antara sesama peserta didik atau antar teman sejawat; 3) interaksi peserta didik dengan narasumber; 4) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan

sumber belajar yang sengaja dikembangkan; dan 5) interaksi peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam. Berdasarkan pasal Undang-Undang tersebut jelas menyatakan bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara guru (pendidik) dan siswa (peserta didik).

Pada akhir tahun 2019 hingga saat ini, dunia sedang dihadapkan dengan fenomena yang berkaitan dengan masalah kesehatan yaitu *corona virus disease* atau disingkat dengan istilah covid-19. Banyak negara yang terkena dampak virus ini, salah satunya adalah Negara kita Indonesia. Untuk menyikapi masalah itu pemerintah mengambil kebijakan dengan menerapkan *social distancing* (jaga jarak) guna meminimalisir penularan covid-19. *Social distancing* merupakan suatu tindakan dimana setiap orang diharuskan agar menjaga jarak antara satu dengan yang lainnya. Dengan menghindari segala macam perkumpulan, pertemuan dan acara untuk memutus rantai penyebaran covid-19. Banyak masyarakat menanggapinya dengan baik, ada juga masyarakat yang tidak menanggapinya dengan baik.

Penyebaran virus tersebut menghambat proses pembelajaran dan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik secara langsung. Masalah tersebut juga berdampak pada media dan model pembelajaran yang digunakan oleh para tenaga pendidik. Berbagai alternative metode pembelajaran yang diterapkan oleh tenaga pendidik seperti pembelajaran jarak jauh atau *online learning*. Segala kegiatan yang ada di sekolah seperti kegiatan belajar mengajar (KBM) harus dilakukan dirumah atau dilakukan secara *online*.

Pelaksanaan pembelajaran secara *online* tentunya kita memerlukan media sebagai sarana untuk pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara dan penghubung untuk berinteraksi, menyebar, membawa atau menyampaikan suatu pesan (*message*) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa. Dalam media pembelajaran terdapat dua unsur yang terkandung, yaitu pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan. Media pembelajaran juga dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana dan tepat guna, sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien.

Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional (2000) mengungkapkan bahwa salah satu kelemahan sistem pendidikan nasional yang dikembangkan di Indonesia adalah kurangnya perhatian pada hasil belajar. Salah satu hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, yaitu kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran dalam membantu penyampaian materi ajar. Peran media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena media pembelajaran merupakan salah satu dari komponen-komponen pembelajaran. Penyampaian materi ajar akan berlangsung lebih efektif jika dalam pembelajaran tersebut memanfaatkan media yang tepat. Selain itu, media pembelajaran bisa menjadi salah satu daya tarik siswa dalam mempelajari materi ajar yang disampaikan oleh guru, sehingga pemahaman siswa dalam menerima materi ajar menjadi lebih mudah dan meningkatkan hasil belajar.

Salah satu hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada masa ini, yaitu pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat guna. Hasil belajar siswa itu sebenarnya merupakan gambaran dari berhasil atau tidaknya suatu pendidikan, jika lebih banyak hasil belajar siswa rendah mungkin diakibatkan oleh cara pengajar menyampaikan materi ajar kurang maksimal. Hasil belajar dipengaruhi beberapa faktor, yaitu : (1) faktor internal/ faktor dalam diri peserta didik, yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik, (2) faktor eksternal/faktor dari luar diri peserta didik, yakni kondisi lingkungan disekitar peserta didik, (3) faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah pendidikan yang berada pada tingkat menengah yang mempunyai tujuan penguat dalam pengembangan keterampilan yang dimiliki oleh siswa. Pada dasarnya keterampilan yang didapat adalah hasil dari proses pembelajaran yang dilangsungkan disekolah sebagai bekal untuk dapat terjun ke dunia industri. Salah satu mata pelajaran dasar yang sangat penting adalah Menggambar Teknik. Siswa akan sulit diterima dan bergabung didunia industri jika tidak menguasai mata pelajaran tersebut. Seorang pelajar dapat dikatakan menguasai suatu pelajaran ketika hasil belajar yang didapat maksimal.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 7 Mei 2021 di SMK N 5 hasil belajar pada mata pelajaran Menggambar Teknik Mesin kelas X program keahlian Teknik Permesinan masih sangat rendah. David Panjaitan,SPd sebagai guru

bidang studi menggambar teknik mesin menggunakan media *Zoom* dan group *whatsapp* selama belajar *online*. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa masih dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata hasil belajar siswa Menggambar Teknik Mesin semester satu dan ujian tengah semester terakhir pada tabel 1 berikut:

Tabel 1.1

Perolehan Nilai Hasil Belajar 1 Semester Terakhir dan Ujian Tengah Semester dua (UTS) mata pelajaran Menggambar Teknik Mesin kelas X TPM SMK Negeri 5 Medan

Semester - T.A	Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
1 2019/2020	≤ 75	17 Siswa	Tidak Kompeten
	76-80	10 Siswa	Cukup Kompeten
	81-89	4 Siswa	Kompeten
	90-100	2 Siswa	Sangat Kompeten
Jumlah:		33 Siswa	
Semester – T.A	Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
2 2020/2021	≤ 75	13 Siswa	Tidak Kompeten
	76-80	10 Siswa	Cukup Kompeten
	81-89	7 Siswa	Kompeten
	90-100	3 Siswa	Sangat Kompeten
Jumlah:		33 Siswa	

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menggambar Teknik terlihat belum optimal. Pada tahun ajaran 2019/2020 semester 1 kelas X TPM 2 terdapat 17 siswa memiliki nilai ≤ 75 , 10 siswa 76-80, 4 siswa 81-89, dan 2 siswa 90-100. Sedangkan Pada Ujian Tengah Semeter 2

terdapat 13 siswa bernilai ≤ 75 , 10 siswa 76-80, 7 siswa 81-89, dan 3 siswa 90-100. Dari data tersebut terlihat hasil belajar *online* pada mata pelajaran Menggambar Teknik Mesin kelas X TPM 2 SMK Negeri 5 Medan belum memenuhi standard nilai ketuntasan belajar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah media pembelajaran *online* yang dilakukan tidak menyenangkan. Akibatnya minat belajar siswa menjadi rendah terhadap pemahaman materi ajar menggambar teknik mesin. Pada umumnya siswa memiliki minat belajar yang berbeda-beda. Sehingga siswa yang memiliki minat belajar rendah cenderung tidak memperhatikan proses pembelajaran *online*. Oleh karena itu sebuah keharusan bagi setiap guru membuat pembelajaran lebih inovatif dan menarik. Dimasa pandemi ini banyak diantara guru yang menggunakan aplikasi *Zoom* sebagai media pembelajaran tatap muka, tetapi belum menguasai sepenuhnya.

Aplikasi *Zoom (Zoom Meeting)* sendiri merupakan sebuah media pembelajaran yang menggunakan video. Aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk pembelajaran saja tetapi bisa digunakan untuk urusan perkantoran maupun urusan lainnya. Pendiri aplikasi *Zoom Meeting* yaitu Eric Yuan yang diresmikan tahun 2011 di kantor pusatnya yang berada di San Jose, California. Dalam aplikasi *Zoom* ini kita bisa berkomunikasi langsung dengan siapapun lewat video kualitas gambar yang baik. Akan tetapi *Zoom* membutuhkan data internet yang cukup banyak dalam penggunaannya. Faktor kendala lainya adalah pengajar belum

mampu membuat sistem pengendalian pelaksanaan pembelajaran *online* yang memacu intensitas dan intensifitas proses belajar.

Dalam Aplikasi ini terdapat banyak fitur mulai dari mempresentasikan pembelajaran, membagikan file (*File sharing*) dalam format PDF yang bisa dilakukan dengan mudah. *Zoom* juga menawarkan fasilitas yang paling mudah untuk individu mau bergabung dengan *online* tatap muka *conference/meeting* hanya dengan tautan atau nomor kode. Aplikasi ini juga memiliki fitur *share screen* sehingga para pengajar dapat menampilkan slide persentasinya kemudian fitur video dapat dipakai untuk melihat siswa saat sedang belajar. Akan tetapi waktu penggunaan *Zoom* secara gratis terbatas yaitu hanya 40 menit.

Berdasarkan uraian karakteristik media pembelajaran *Zoom* (*Zoom Meeting*), media tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dengan berbagai fitur-fitur yang dimilikinya. Dengan berbagai kelebihan yang dimiliki aplikasi *Zoom*, seharusnya hasil belajar siswa lebih baik dan meningkat. Akan tetapi faktanya dalam data hasil belajar menunjukkan nilai siswa masih sangat rendah. Sehingga membuat penulis tertarik untuk menyusun dan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Zoom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menggambar Teknik Mesin Kelas X Teknik Pemesinan di SMK N 5 Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis uraikan diatas, maka masalah pada penelitian ini dapat di identifikasikan sebagai berikut:

- a) Kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menggambar teknik dasar dikelas X Teknik Pemesinan SMK N 5 Medan.
- b) Pembelajaran belum tersampaikan secara maksimal dalam penggunaan media *Zoom* di SMK N 5 Medan.
- c) Waktu yang terbatas dalam proses belajar mengajar dengan penggunaan media *Zoom* menyebabkan minimnya komunikasi antara pengajar dan peserta didik saat pembelajaran.
- d) Terdapat masalah dengan jaringan internet yang digunakan oleh siswa ataupun guru saat pembelajaran yang dapat mengakibatkan proses pelajaran tidak berlangsung dengan baik.
- e) Guru belum mampu menciptakan pembelajaran menarik dan inovatif yang dilaksanakan secara jarak jauh menimbulkan kurangnya kepedulian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara efektif.
- f) Hasil belajar siswa dalam konsep menggambar teknik mesin masih terbilang belum optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Banyaknya permasalahan yang membuat pembahasan semakin luas, oleh sebab itu penulis membatasi masalah agar sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian. Maka penelitian yang berjudul “pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi zoom terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran menggambar teknik mesin kelas X Teknik Permesinan di SMK N 5 Medan”, memilih batasan masalah yaitu, penelitian ini dilakukan pada pembelajaran online dengan menggunakan media pembelajaran *Zoom* pada proses pembelajaran

menggambar teknik mesin dasar untuk melihat hasil belajar siswa. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Teknik Permesinan (TP) SMK N 5 Medan.

1.4 Perumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Zoom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menggambar Teknik Mesin Kelas X Teknik Pemesinan Di SMK N 5 Medan.

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Zoom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menggambar Teknik Mesin Kelas X Teknik Pemesinan Di SMK N 5 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sejumlah manfaat antara lain:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan mengembangkan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya pada pengaruh media pembelajaran menggunakan aplikasi *zoom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran menggambar teknik mesin kelas X Teknik Permesinan Di SMK N 5 Medan dan semoga hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu sumber informasi dan referensi terbaru oleh peneliti lain.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a) Membantu mengembangkan kreativitas pendidik dalam menggunakan media pembelajaran sehingga proses belajar lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa.
- b) Memberikan sumbangan pemikiran bagi guru, penyelenggara, pengembang dan lembaga-lembaga pendidikan dalam menjawab permasalahan yang terjadi dalam dunia pendidikan.
- c) Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam mendapatkan masukan yang membangun untuk kemajuan dalam penanganan masalah pemilihan media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh atau *online learning*.