

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas. Pendidikan memiliki peranan penting guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing ke arah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya

Pendidikan mendapat perhatian khusus oleh Negara Indonesia yaitu dengan dirumuskannya Undang-Undang RI No.20 tahun 2003 Pasal tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003) yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa Berahlak mulia, sehat , berilmu, cakap, kreatif, Mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dimiyanti (2009) menyatakan mutu pendidikan dipengaruhi oleh beberapa hal terutama ketersediaan fasilitas belajar, pemanfaatan waktu, dan penggunaan media belajar. Salah satu hal yang dapat mendukung tercapainya pendidikan yang lebih baik yaitu penggunaan media pembelajaran di sekolah. Bagi guru tidak cukup jika hanya menggunakan lisan untuk menyampaikan pelajaran. Akan tetapi juga membutuhkan sarana ataupun alat sebagai penyalur pesan dari penjelasan guru yang biasa disebut dengan media. Tanpa adanya media, guru akan kesulitan dan banyak membutuhkan tenaga ekstra untuk menyampikan pelajaran maka dibutuhkan media atau alat untuk membantu dalam proses kegiatan pembelajaran.

Landasan pendidikan adalah asumsi yang menjadi pondasi dan dasar pijakan atau titik tolak dalam rangka latihan atau praktik pendidikan dan/atau studi pendidikan, untuk mewujudkan suasana belajar atau proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Landasan dalam pendidikan sebagai acuan konsep, prinsip, teori, bagi para pendidik atau guru, dalam rangka melaksanakan praktik pendidikan dan/atau studi pendidikan.

Seiring perkembangan zaman di era-globalisasi manusia dituntut untuk dapat terus berkembang. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berjalan dengan pesat dan dampaknya menyentuh keseluruhan aspek kehidupan dan salah satunya dunia pendidikan. Teknologi dibidang pendidikan menjadi wadah proses komunikasi dan informasi dari pendidik ke peserta didik. Perkembangan teknologi dibidang pendidikan berdampak pada proses belajar mengajar. Salah satu yang mempengaruhi proses belajar mengajar ialah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan wahana dan penyampaian informasi atau pesan pembelajaran kepada siswa. Menurut Arsyad (2013:10), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Hal yang senada juga diungkapkan dalam pendapat Hamalik (1994:11) dimana pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar membangkitkan kemauan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologi terhadap siswa. Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2013:2) media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu pengajaran akan lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi belajar, pengajaran akan lebih mudah dipahami siswa, metode akan lebih bervariasi, siswa melakukan kegiatan pembelajaran sebab tidak hanya mendengar tapi siswa juga melakukan pengamatan dan lain sebagainya. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar secara efektif sehingga peserta didik lebih memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan harus memenuhi kriteria kelayakan. Walker & Hess seperti di kutip dalam Arsyad (2013) memberikan kriteria dalam mengkaji media pembelajaran perangkat lunak berdasarkan kualitas. Pertama kualitas isi dan tujuan yang meliputi ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, kewajaran dan kesesuaian dengan situasi siswa. Kedua, kualitas instruksional atau pembelajaran yang meliputi : memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pengajaran lainnya,

kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberi dampak pada siswa dan dapat memberi dampak bagi guru dan pembelajaran. Ketiga, kualitas teknis yang meliputi: keterbacaan, kemudahan menggunakan kualitas tampilan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaan programnya, kualitas pendokumentasiannya.

Arsyad (2013) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan menyimpulkan informasi. Selain itu media pembelajaran merupakan unsur-unsur penunjang dalam proses pembelajaran agar terlaksana dengan lancar dan efektif.

Salah satu media pembelajaran yang berkembang saat ini dan dapat digolongkan kedalam multimedia. Media pembelajaran interaktif mencakup berbagai media yang terintegrasi menjadi satu. Menurut Rasyid,dkk (2016:2) media pembelajaran yang paling banyak diminati siswa saat ini adalah multimedia karena terdiri dari beberapa jenis media sehingga mampu membangkitkan minat belajar siswa karena variatif. Penggunaan multimedia akan memudahkan seseorang untuk mengingat dan mempelajari sesuatu melalui mata untuk melihat, telinga untuk mendengar yang merupakan sistem kerja dasar dari memori, dengan penggunaan multimedia sebagai bahan bantu ajar membuat siswa tidak akan dibebani oleh multiinstruksi yang diterimanya sehingga membantu otak dalam hal manajemen memori. Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan

berbagai bahasan materi pelajaran, sehingga guru tidak lagi hanya bergantung pada buku pelajaran maupun diktat yang ada.

Penyelenggaraan sekolah menengah kejuruan didasarkan atas ketentuan yang ada pada Undang-Undang Republik Indonesia No.2 Tahun 1989 tentang sistem pendidikan Nasional Bab IV pasal 11 ayat (1) dan (3) yang berbunyi sebagai berikut: “Jenis pendidikan umum, pendidikan kejuruan, pendidikan luar biasa, pendidikan kedinasan, pendidikan keagamaan, pendidikan akademik, dan pendidikan professional”. Sekolah menengah kejuruan berdasarkan tingkatan pendidikan setara dengan sekolah menengah atas, akan tetapi keduanya mempunyai tujuan yang berbeda. Pengertian mengenai sekolah menengah kejuruan terdapat pada Peraturan Pemerintah No. 74 tahun 2008 pasal 1 ayat 21 yang menyatakan bahwa “Sekolah Menengah Kejuruan yang selanjutnya disingkat SMK adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang Pendidikan Menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTs”. Sekolah menengah kejuruan melakukan proses belajar mengajar baik teori maupun praktik yang berlangsung di sekolah maupun di industri diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas. Sekolah menengah kejuruan mengutamakan pada penyiapan siswa untuk berlomba memasuki lapangan kerja.

Pada dasarnya pendidikan kejuruan adalah pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan berbagai jenis pekerjaan tertentu. Dalam mencapai tujuan tersebut peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajar yang sudah diatur oleh guru

melalui metode pembelajaran yang mampu membawa peserta didik menguasai bidang yang mereka tekuni.

Berdasarkan observasi lapangan, Di SMK Negeri 2 Binjai diketahui bahwa tingkat keberhasilan siswa masih rendah dapat dilihat dari nilai hasil perolehan siswa. Hal ini diperkuat dengan diperoleh hasil belajar Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan siswa kelas X SMK Negeri 2 Binjai pada tahun 2022/2023 rata-rata siswa memiliki nilai dengan kategori cukup.

Adapun rekap nilai berdasarkan hasil belajar siswa mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan terdapat pada **Tabel 1.1** sebagai berikut:

Tabel 1.1 Rekap Nilai Hasil Belajar Siswa T.A 2021/2022

Kelas	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase	Keterangan
X DPIB 1	90,00 – 100	A	3	8,5%	Sangat Kompeten
	80, - 89,99	B	5	14,2%	Kompeten
	70 - 79,99	C	16	45,7%	Cukup Kompeten
	<70	D	11	31,4%	Tidak Kompeten
	TOTAL		35	100.00%	

Sumber: Guru Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan X

Berdasarkan **Tabel 1.1** pada Tahun Ajaran 2020/2021 dapat dilihat bahwa 8,5% (3 siswa) dalam kategori kompeten, 14,2% (5 siswa) dalam kategori kompeten, 45,7% (16 siswa) dalam kategori cukup kompeten, dan 31,4% (11 siswa) dalam kategori tidak kompeten. Sehingga masih terdapat beberapa siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dengan kata lain tidak sesuai dengan harapan.

Dari hasil observasi yang dilakukan, siswa sulit untuk menerima informasi serta pelajaran yang disampaikan oleh guru dikarenakan kurangnya media pembelajaran sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa saat proses belajar mengajar. Sehingga hal ini berdampak pada rendahnya pengetahuan siswa dalam memahami dan menyelesaikan tugas yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media oleh guru sudah kerap dilaksanakan dalam proses belajar mengajar, namun penggunaan media pembelajaran video masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran karena media yang biasanya masih sangat monoton dan membosankan seperti modul, buku bacaan, *slide show* yang hanya memaparkan materi pembelajaran tanpa adanya langkah-langkah secara terperinci dan ini menjadi kendala yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang optimal. Perolehan kompetensi yang belum maksimal tersebut diindikasikan oleh pengguna media pembelajaran yang kurang atau belum maksimal, hal ini membuat siswa sering bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa terhadap media yang digunakan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengetahui keadaan bahan ajar media yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai informasi utama. Media diperlukan untuk lebih memperjelas materi ajar atau bahan ajar yang digunakan, semakin bagus media yang digunakan maka semakin tinggi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Melalui analisis kebutuhan media maka, penulis dapat memilih dan merancang media sesuai kebutuhan siswa.

Media yang dikembangkan pada siswa merupakan media yang memfokuskan pada interaksi siswa. Siswa perlu diberi kesempatan luas untuk

mengenali kemampuan dalam belajar sebagai alternatif pemecahan masalah di kelas tersebut. Peneliti merencanakan untuk melakukan penelitian dengan pengembangan media pembelajaran berbasis video. Media pembelajaran menggunakan video bertujuan untuk memudahkan guru dalam mengajar dan mempermudah siswa memahami materi. Dengan media tersebut, siswa akan memperoleh gambaran yang nyata sehingga proses penerimaan akan lebih bermakna, media berbasis video akan lebih *variatif*, tidak hanya teks, gambar, video, dan audio juga disisipkan dalam media sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik. Media pembelajaran ini juga berguna untuk melawan kebosanan siswa dalam belajar sehingga siswa tetap aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis video ini akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk siswa maupun guru. Siswa dapat belajar lebih dahulu dengan melihat dan menyerap materi belajar secara utuh. Dengan demikian, guru tidak lagi menjelaskan materi secara berulang-ulang dan proses pembelajaran berlangsung lebih menarik, efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian dan permasalahan tersebut, maka penulis melakukan penelitian di SMK Negeri 2 Binjai dengan judul penelitian :

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan Kelas X Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Binjai”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka dapat diidentifikasi masalah berikut:

- a. Siswa cenderung masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran pada Mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah.
- b. Masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sebagai pendamping belajar peserta didik.
- c. Rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan untuk memfokuskan pada masalah yang diteliti maka berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan peneliti di atas. Masalah yang diteliti dibatasi hanya pada :

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan hanya membahas pada KD 3.5 mempresentasikan spesifikasi dan karakteristik baja tentang pengertian baja, klasifikasi baja, karakteristik baja dan keuntungan penggunaan baja.
- b. Media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan di SMK Negeri 2 Binjai berbentuk video Mp4
- c. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMK Negeri 2 Binjai

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah adalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan pada siswa kelas X di SMK Negeri 2 Binjai ?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan pada siswa kelas X di SMK Negeri 2 Binjai?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, diketahui tujuan penelitian :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan pada siswa kelas X di SMK Negeri 2 Binjai.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan pada siswa kelas X di SMK Negeri 2 Binjai.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan media pembelajaran interaktif guna mempermudah penyampaian materi serta meminimalisir kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran di kelas.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa, terciptanya pembelajaran yang aktif dengan meningkatkan pemanfaatan teknologi dan informasi sebagai alat bantu pembelajaran dan menciptakan rasa tertarik dalam mempelajari mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan.

- 2) Bagi Guru, memberikan variasi dalam proses pembelajaran sehingga penyajian materi tidak monoton serta dapat mendorong guru kreatif untuk membuat dan menggunakan media alternatif dalam menyajikan pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi.

1.7 Spesifikasi Produk Yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan perangkat media pembelajaran ini adalah :

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan sebagai sumber pembelajaran untuk peserta didik.
- b. Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah hanya dilakukan pada kelas X di SMK Negeri 2 Binjai
- c. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan SK dan KD suatu pokok bahasan yang akan diajarkan.
- d. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria kebenaran, keluasan dan kedalaman konsep, kesuaian dengan standard isi,kebahasaan dan kejelasan kalimat, keterlaksanaan serta tampilan yang baik dan menarik sehingga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang berkualitas.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Peran media dalam proses belajar mengajar sangatlah penting untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang efektif

dapat menumbuhkan sikap ketertarikan siswa terhadap suatu konsep. Pada awal perkembangannya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang berupa alat bantu visual. Sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), maka penggunaan media visual dilengkapi dengan audio, hingga saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing – masing sejalan dengan filsafat. Karena itulah, suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan intruksional khusus dari bahan tersebut.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan siswa betapa banyak sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan untuk belajar. Perlu kita sadari bahwa alokasi waktu belajar di sekolah sangat terbatas, waktu terbanyak justru dihabiskan siswa di luar lingkungan sekolah.

Dengan mengembangkan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan. Kebiasaan siswa untuk belajar dari berbagai sumber tersebut, akan bisa

menanamkan sikap kepada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.

1.9 Asumsi dan Keterbasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a) Dengan adanya media pembelajaran berbasis video ini, diharapkan dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran.
- b) Siswa dapat belajar mandiri dengan media pembelajaran yang dilaksanakan.
- c) Penggunaan media pembelajaran berbasis video ini diharapkan dapat membuat siswa lebih paham mengenai materi yang dilaksanakan.
- d) Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a) Produk yang dihasilkan berupa video sebagai media pembelajaran
- b) Pengembangan ini dibuat dengan pendekatan kontekstual
- c) Uji validasi media dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa
- d) Uji coba produk akan dilakukan kepada siswa kelas X DPIB SMK Negeri 2 Medan