

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1:1).

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang dipengaruhi oleh dampak diiringi dengan berkembangnya teknologi secara pesat. Disamping itu ekonomi, sosial, budaya, bahasa, komunikasi dan informasi, juga mengalami perubahan arus oleh globalisasi tersebut. Ditambah transisi era industri dunia yang telah memasuki revolusi industri 4.0 yang membutuhkan tenaga kerja terampil di bidang teknologi dan digital.

Akibat transisi era industri ini karakteristik pekerjaan dunia berubah. Perkembangan teknologi yang pesat, mendorong perubahan perilaku masyarakat, yang turut pula menyebabkan perubahan kebutuhannya. Kebutuhan yang berubah menyebabkan beberapa pekerjaan terdisrupsi (hilang) karena tidak lagi dapat menjawab kebutuhan zaman (Niswi, 2018). Pekerjaan-pekerjaan tersebut tergantikan dengan pekerjaan baru yang lebih efisien dan berbasis digital/aplikasi.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai ujung tombak pemegang kuasa dan eksekusi sistem pendidikan di Indonesia, terus berbenah untuk menjawab tuntutan kebutuhan zaman tersebut. 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 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 di tingkat internasional”.

SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) adalah salah satu pendidikan formal yang mempersiapkan siswa dalam mengembangkan kemampuan dan kreativitas untuk menghadapi dunia kerja. SMK merupakan 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 (Peraturan Pemerintah No 17 Tahun 2010). Gaya pembelajaran SMK memiliki perbedaan dengan sekolah lainnya, dimana siswa-siswi akan lebih banyak mendapatkan mata pelajaran praktik dibandingkan teori. Peserta didik dibekali dengan keahlian dan keterampilan khusus sesuai dengan jurusan yang diambil, agar setelah lulus nanti peserta didik sudah siap untuk bekerja.

SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan 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 1 Percut Sei

Tuan (SMKN 1 Percut) memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional 10214028 dan beralamat di Jl. Kolam No. 3, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang. SMKN 1 Percut memiliki 13 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 Gambar Teknik.

Gambar teknik adalah mata pelajaran muatan peminatan kejuruan, yang termasuk ke dalam kategori Kompetensi Keahlian (C2). Mata pelajaran ini diajarkan pada semester 1 dan 2, dengan output siswa mampu memahami konstruksi geometrik suatu benda, pandangan dua dan tiga dimensi serta potongan suatu objek dilihat dari berbagai sudut pandang atau perspektif. Namun pada faktanya, output tersebut belum tercapai dengan maksimal, hal ini dapat dilihat pada Tabel 1.1 dimana data menunjukkan sebagian besar siswa belum memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimum) mata pelajaran menggambar teknik.

**Tabel 1.1** Daftar Nilai Ujian Tengah Semester I kelas X DPIB Menggambar Teknik.

Nilai	Jumlah siswa	Presentase	Kategori
< 77	26 orang	81,25 %	Kurang kompeten
77 – 100	6 orang	18,75 %	kompeten
Jumlah	32 orang	100 %	

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran gambar teknik yang telah dilakukan, siswa cukup lemah pada materi menggambar teknik dengan peralatan dasar. Siswa masih belum mampu menyajikan gambar dengan baik dikarenakan sistem pembelajaran masih menggunakan teknik konvensional atau metode ceramah, Selain itu, menggambar manual merupakan

kegiatan yang membutuhkan kesabaran dan suasana mendukung. Berdasarkan hasil penyebaran angket yang telah dilakukan pada observasi awal bahwa siswa-siswi kelas X DPIB kurang minat dalam belajar dikarenakan kurangnya motivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. hal ini dapat dilihat pada Tabel 1.2 dimana data menunjukkan sebagian besar siswa memiliki minat yang rendah terhadap mata pelajaran menggambar teknik dengan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran.

**Tabel 1.2** Minat Belajar Siswa Kelas X DPIB

Aspek	Item Soal	Presentase	Ket
Perasaan senang	1,5,9,14,18,20	44,33%	Cukup
Ketertarikan siswa	6,2,10,11,15,19	37,17%	Lemah
Perhatian siswa	3,7,12,16	58,3%	Cukup
Keterlibatan siswa	4,8,13,17	42,3%	Cukup

Keterangan : Kriteria Interpretasi Skor

0% - 20% = Sangat Lemah

21% - 40% = Lemah

41% - 60% = Cukup

61% - 80% = Kuat

81% - 100% = Sangat Kuat

Dari Tabel 1.2 angket minat siswa yang disebarkan pada saat observasi awal diketahui perasaan senang siswa memiliki presentase 44,33% tergolong cukup, ketertarikan siswa memiliki presentase 37,17% tergolong lemah, perhatian siswa memiliki presentase 58,3% cukup dan keterlibatan siswa memiliki presentase 42,3% dengan kriteria cukup. Dapat ditarik kesimpulan siswa kurang berminat dilihat dari aspek ketertarikan siswa memperoleh presentase terendah yaitu 37,17% dengan kriteria lemah.

Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang berkaitan dengan penggambaran proyeksi dikarenakan penjelasan materi yang kurang baik karena keterbatasan media dan hanya menggunakan media konvensional sehingga mengakibatkan hasil belajar belum tuntas.

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan suatu proses pembelajaran. Apabila hasil belajar rendah maka proses pembelajaran dikatakan belum berhasil. Rendahnya hasil belajar peserta didik dapat disebabkan oleh banyak faktor. Sutikno (2014:19) mengenai pembelajaran secara garis besar ada dua faktor yang mempengaruhinya, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berkaitan dengan motivasi, bakat, dan minat. Adapun faktor eksternal adalah kondisi yang timbul dan datang dari luar pribadi siswa, antara lain keluarga, lingkungan pergaulan di masyarakat dan sekolah. Yang dimaksud faktor sekolah yaitu lingkungan sekolah, fasilitas sarana dan prasarana dan guru.

Di sisi lain berdasarkan wawancara bersama bapak Soderman, S.T selaku mata pelajaran gambar teknik SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan memiliki potensi dalam penerapan media pembelajaran berbasis audio visual. Dimana sarana prasarana penunjang (laboratorium komputer dan LCD proyektor) di masing-masing program keahlian sudah memadai. Namun pemanfaatan fasilitas tersebut masih kurang optimal untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa.

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* dapat menjadi alternatif solusi yang ditawarkan penulis untuk mengatasi permasalahan hasil

belajar siswa pada mata pelajaran gambar teknik. Aplikasi *Powtoon* adalah sebuah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang didalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik (Ernalida, 2018).

Penggunaan aplikasi *Powtoon* pada materi menggambar proyeksi orthogonal (2D) yang disajikan dengan menarik diharapkan menambah minat siswa serta memudahkan siswa saat proses pembelajaran dan memahami gambar dengan lebih jelas dan mampu menerapkan gambar pada kertas dengan baik dan benar dibandingkan dengan cara konvensional.

Dengan diterapkannya aplikasi *Powtoon* diharapkan mampu membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal pada mata pelajaran menggambar teknik. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X DPIB Pada Mata Pelajaran Menggambar Teknik Dasar SMK N 1 Percut Sei Tuan”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain :

1. Output siswa kelas X DPIB pada mata pelajaran gambar teknik belum tercapai dengan maksimal.

2. Kurangnya minat belajar siswa dikarenakan metode belajar yang masih terbilang konvensional menyebabkan siswa belum mampu menggambarkan proyeksi orthogonal dengan maksimal.
3. Media pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dengan menjelaskan di papan tulis ataupun menampilkan gambar yang dicetak.
4. Belum dimanfaatkannya fasilitas komputer dengan maksimal.
5. Hasil belajar menggambar teknik siswa kelas X DPIB masih cenderung rendah dan sebagian besar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah serta memfokuskan penelitian, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) SMKN 1 Percut Sei Tuan tahun ajaran 2021/2022.
2. Penelitian dilakukan untuk mengetahui minat dan hasil belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran dengan aplikasi *Powtoon* dalam pembelajaran langsung pada mata pelajaran menggambar teknik.
3. Penelitian dilakukan pada KD 3.6 dan 4.6, dengan materi pokok menggambar proyeksi orthogonal (2D).

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah melalui penerapan media pembelajaran dengan aplikasi *Powtoon* dapat meningkatkan minat belajar mata pelajaran menggambar teknik siswa kelas X DPIB SMKN 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2022/2023?
2. Apakah melalui penerapan media pembelajaran dengan aplikasi *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran menggambar teknik siswa kelas X DPIB SMKN 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2022/2023?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan utama penelitian tindakan kelas ini adalah untuk :

1. Mengetahui penerapan media pembelajaran dengan aplikasi *Powtoon* dalam meningkatkan minat belajar mata pelajaran menggambar teknik siswa kelas X DPIB SMKN 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Mengetahui penerapan media pembelajaran dengan aplikasi *Powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran menggambar teknik siswa kelas X DPIB SMKN 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2022/2023.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penulisan dan penelitian ini dapat dilihat pada uraian berikut :

1. Manfaat Teoretis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan variasi baru dalam penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan ataupun referensi bagi kegiatan penelitian berikutnya yang sejenis.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

- 1) Dapat memahami materi menggambar proyeksi orthogonal (2D) dengan baik dan jelas.
- 2) Mampu menggambarkan proyeksi orthogonal (2D) dengan benar dan jelas.
- 3) Dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa mencapai output mata pelajaran menggambar teknik.

### b. Bagi Guru

- 1) Proses pembelajaran dan penyampaian materi yang diberikan guru pada siswa dapat lebih interaktif dibandingkan dengan menggunakan media konvensional.
- 2) Penerapan aplikasi *Powtoon* sebagai alternatif media belajar pada penelitian ini dapat digunakan guru sebagai pengganti media konvensional dalam proses pembelajaran sejenis.

3) Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi solusi guru untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran menggambar teknik.

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran dan inovasi dalam usaha meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah, khususnya bagi program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

d. Bagi Mahasiswa

Memberikan informasi untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* terhadap peningkatan aktivitas minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran menggambar teknik.