

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi salah satu hal yang sangat mendasar dan menjadi prioritas utama dalam pembangunan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan yang berkualitas harus mampu mencapai tujuan pendidikan, seperti yang tercantum dalam Undang-undang No.20 tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik agar menjadi manusia yang berkualitas dengan ciri-ciri yang beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berima, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab.” Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat (Nurkholis, 2013). Siswa dibimbing untuk mengenal potensinya sejak dini dan mampu mengembangkan potensi tersebut dengan bantuan guru sehingga dapat menjadi generasi yang mampu memberikan kontribusi yang signifikan bagi kemajuan bangsa dan negara.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenjang pendidikan di bidang teknik dan kejuruan yang ada di Indonesia. SMK bertujuan untuk mempersiapkan agar seseorang mampu bekerja pada suatu kelompok pekerjaan atau suatu bidang pekerjaan dari pada bidang-bidang pekerjaan lainnya.

(Rupert Evans, 1978). SMK memiliki beberapa tujuan diantaranya :

1. Menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi yang sesuai dengan tuntutan dunia usaha maupun dunia industri baik nasional maupun global.
2. Menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan vokasi pada program keahlian teknik yang memenuhi kompetensi dan sertifikasi yang dipersyaratkan oleh dunia kerja serta asosiasi-asosiasi profesi bidang teknik yang relevan dan mampu bersaing di pasar global.
3. Menghasilkan berbagai produk penelitian dan program inovatif dalam disiplin ilmu PTK (pendidikan teknologi kejuruan) dan disiplin ilmu teknik yang berguna bagi peningkatan mutu sumber daya manusia dalam pembangunan nasional.
4. Menjadi pusat informasi dan diseminasi bidang pendidikan teknologi dan kejuruan serta bidang teknik.
5. Menghasilkan pendidik/pelatih di bidang teknologi kejuruan yang memiliki jiwa kewirausahaan (*entrepreneurship*).

Peran guru dalam pembelajaran sangatlah penting, agar siswa dapat aktif dalam mencari pengetahuan baru. Seorang guru juga dituntut untuk terampil merancang aktivitas pembelajaran yang melibatkan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran. Metodologi pengajaran adalah metode dan teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pengajaran sampai pada siswa, sehingga siswa mengetahui tujuan pengajaran (Sudjana dan Rivai, 2010). Metode pembelajaran yang bervariasi dari guru juga memotivasi siswa untuk belajar dan tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung. (Hamalik dalam Arsyad, 2014) mengemukakan bahwa pemakaian media

pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Salah satu kompetensi keahlian yang ada di SMK adalah Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Kompetensi keahlian ini mempelajari tentang perencanaan bangunan, pelaksanaan pembuatan bangunan, dan perbaikan bangunan. Saat ini, dunia tengah dikejutkan dengan sebuah pandemik virus bernama Corona atau yang lebih dikenal dengan istilah Covid-19 (*Corona Virus Diseases-19*). Virus ini menelan banyak korban jiwa sehingga angka kematian di berbagai belahan dunia meningkat drastis. Bahkan tak sedikit tenaga medis yang terinfeksi dan meninggal dunia. Hal ini yang menjadi permasalahan dunia saat ini dan berbagai negara di dunia mulai menerapkan beberapa kebijakan termasuk di Indonesia.

Pendidikan di Indonesia menjadi salah satu bidang yang terkena dampak dari pandemi Covid-19. Dengan diterapkannya pembatasan interaksi antar individu, Kementerian Pendidikan di Indonesia mengeluarkan kebijakan dengan memberhentikan pembelajaran secara tatap muka dan menggantinya dengan sistem pembelajaran berbasis daring (*online*).

Berdasarkan surat edaran yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan tanggal 9 Maret 2020; Surat Edaran Menteri Kesehatan No HK.02.01/MENKES/199/2020 pada 12 Maret 2020; dan Surat Edaran Sekjen Kemendikbud No 36603/A.A5/OT/2020 pada 15 Maret 2020. Mengenai upaya pencegahan dan penyebaran virus Covid-19, semua kegiatan belajar mengajar

konvensional secara tatap muka di berhentikan sampai dengan waktu yang belum ditentukan. Sistem pembelajaran secara konvensional tersebut akan digantikan dengan sistem pembelajaran secara daring (*online*) dengan memanfaatkan aplikasi yang dapat memberi ruang untuk interaksi antara guru dan peserta didik tanpa harus bertemu secara langsung.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 20 februari 2020 yang melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran dengan mengajukan beberapa pertanyaan seputar pembelajaran yang di ampu, meminta izin untuk mengamati guru saat sedang mengadakan proses belajar mengajar di kelas dan meminta data-data seperti absensi siswa dan nilai ujian siswa. Peneliti juga memberikkan beberpa pertanyaan kepada siswa seputar metode pembelajaran yang guru terapkan di kelas saat melakukan proses pembelajaran. Dari observasi tersebut didapatkan hasil pada pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Interior Gedung pada kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Stabat masih belum efektif. Hal ini terlihat dari hasil ujian mingguan siswa kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan, seperti tabel berikut ini:

Tabel 1.1: Nilai Ujian Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Interior Gedung ajaran 2020/2021.

Tahun Pelajaran	Nilai	Skala Nilai s.d 100.	Predikat	UH		Keterangan
				Siswa	Persen	
2020/2021	2.51 - 2.99	63 - 74.5	Tidak Kompeten	14	43.75%	Tidak Tuntas
	3.00 - 3.50	75 - 79	Cukup Kompeten	9	28.13%	Tuntas
	3.51 - 3.84	80 - 96	Kompeten	7	21.87%	Tuntas
	3.85 - 4.00	96.5 - 100	Sangat Kompeten	2	6.25%	Tuntas
	Jumlah				32	100%

Dari tabel nilai ujian siswa diatas, menunjukkan sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Interior Gedung. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKN) yang ditetapkan sekolah adalah 75, maka dapat dilihat pada tahun pelajaran 2020/2021 nilai ujian mingguan terdapat 43.75% tidak tuntas dan 56.25 tuntas. berdasarkan Standart Ketuntasan Belajar Minimum (SKBM) yang ditetapkan sekolah, maka suatu kelas telah dikatakan mencapai kopetensi jika siswa pada kelas tersebut memperoleh skor 75 dan tuntas secara klasikal jika seluruh kelas $\geq 75\%$ siswa diantaranya sudah tuntas belajar. Dengan demikian kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan dinyatakan belum tuntas mencapai kompetensi.

Berdasarkan dari permasalahan dan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti bermaksud mengembangkan video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *lumion* untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar secara daring siswa Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 1 Stabat, karena selama melakukan pembelajara daring, guru belum pernah menggunakan media video animasi *lumion* untuk menunjang proses belajar mengajar. Video animasi pembelajaran ini bisa digunakan pada pembelajaran dimanapun karena media ini dapat di akses dengan mudah melalui *Gadget*, Laptop, Komputer, dan sarana lainnya.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Lumion* untuk tingkat SMK agar peserta didik lebih tertarik dan tidak mudah bosan dengan kegiatan belajar mengajar secara daring. Pada media pembelajaran berbasis video tersebut disajikan animasi visual yang menarik dan

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran berbasis video ini adalah agar peserta didik di SMK Negeri 1 Stabat lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan dalam kegiatan belajar mengajar secara daring (*online*). Dari uraian di atas KD, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Lumion Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Interior Gedung Di SMKN 1 Stabat”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah seperti diuraikan diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis video Animasi *Lumion* pada siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Stabat belum pernah diterapkan.
2. Proses belajar mengajar masih cenderung kurang efektif dan membosankan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas banyak permasalahan yang dapat diteliti. Agar penelitian ini dilakukan lebih terarah perlu adanya pembatasan masalah. Dengan demikian, penelitian dibatasi pada permasalahan yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi *lumion* pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan interior gedung kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Stabat ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi *lumion* pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan interior gedung kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Stabat ?

D. Batasan Masalah

Sehubungan dengan adanya cakupan masalah, serta adanya keterbatasan waktu, dana, kemampuan dan pengetahuan penulis, maka dari itu penelitian hanya difokuskan pada :

1. Penelitian ini dilakukan di kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Stabat.
2. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan interior gedung pada kompetensi dasar 3.17 Menerapkan gambar interior.
3. Media pembelajaran video animasi yang digunakan adalah *Lumion*.

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi *lumion* pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan interior gedung kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Stabat.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi *lumion* pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan interior gedung kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Stabat.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain :

1. Produk ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media dalam peningkatan mutu pendidikan dan pengembangan kualitas pembelajaran di Sekolah

Menengah Kejuruan.

2. Menjadi referensi bagi guru agar dapat memanfaatkan fasilitas dalam membuat media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar.
3. Untuk menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan dalam mendukung teori-teori dengan masalah yang diteliti serta sebagai sumber inspirasi kepada guru tentang pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan pokok bahasan.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran akan dibuat dalam bentuk file mp4.
2. Media pembelajaran akan dibuat menggunakan *software lumion*.
3. Media pembelajaran disesuaikan dengan silabus kurikulum 2013.
4. Media pembelajaran ini berupa file yang dapat disimpan di *google drive*, *flashdisk*, memori *handphone* dan sebagainya.
5. Media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa karena disajikan dalam bentuk animasi.

H. Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan latar belakang diatas, media pembelajaran berbasis video animasi *lumion* ini penting untuk dikembangkan karena minat belajar siswa yang rendah membuat hasil belajar siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Stabat dalam mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan interior gedung belum sesuai dengan yang diharapkan, Untuk itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis video *Lumion* yang akan disajikan dalam bentuk animasi, sehingga dengan itu diharapkan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan.