

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Edukasi merupakan aspek utama dalam pertumbuhan dan kemajuan suatu negara sebab sangat dibutuhkan oleh setiap individu dalam setiap golongan masyarakat. Peranan edukasi sangat besar dalam tahapan pertumbuhan sumber daya manusia demi pengembangan diri untuk mengikuti laju perubahan zaman yang setiap tahunnya meningkat di seluruh dunia. Edukasi menurut UU RI Tentang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 ialah usaha yang dilakukan secara sadar dan tersistematis untuk mencapai kondisi belajar dan tahapan pengajaran siswa secara aktif menumbuhkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan rohani, mentalitas, agamis, pengendalian, akhlak mulia, dan kecerdasan, serta kemampuan yang diperlukannya, rakyat, negara dan bangsa.

Belajar memiliki arti yang lebih luas daripada hanya mengingat, yakni mengalami seperti yang dijelaskan Hamalik (2001) bahwa belajar adalah tahapan aktivitas dan bukan suatu target atau hasil tujuan. Hasil belajar merupakan pergantian pada pola perilaku bukan penguasaan terhadap hasil latihan. Proses pembelajaran yang baik dibutuhkan untuk mendapatkan hasil belajar yang diinginkan. Menurut Ginting (2008) pengajaran ialah melakukan motivasi dan memberi sarana dan prasarana pada pelajar untuk bisa belajar mandiri. Pembelajaran berhubungan dengan cara guru melakukan pengorganisasian bahan

pelajaran, menyajikan bahan ajar, dan melakukan pengelolaan proses belajar mengajar yang akan disampaikan kepada pelajar.

Oleh sebab itu, pendidik dituntut agar lebih lihai dalam menginovasikan media-media dalam proses belajar mengajar yang tepat dengan karakter siswa dalam setiap jenjang pendidikan. Hal itu dilakukan demi merangsang siswa agar bisa belajar secara efektif dalam pembelajaran baik itu dalam belajar secara pribadi maupun pembelajaran di kelas.

Dalam menyambut dan mempersiapkan diri terhadap perkembangan teknologi digital Era *Society* 5.0 guru diharuskan mampu untuk mengantisipasi setiap masalah dalam tahapan pembelajaran dan pendidik juga diharuskan mampu untuk menciptakan media pengajaran yang dapat memudahkan pelajar dalam menguasai bahan ajar yang diberikan khususnya menyiasati suasana pandemik COVID-19 yang mengharuskan siswa belajar dirumah dimana dalam proses pembelajaran siswa tidak langsung didampingi oleh guru. Maka dari itu diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran misalnya dengan menggunakan media kreatif video berbasis animasi yang mudah dipahami.

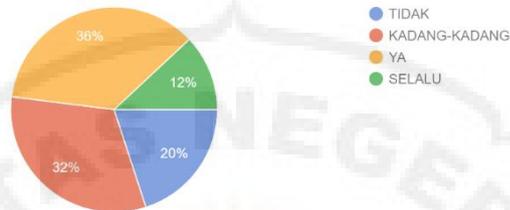
Proses belajar mengajar dengan memakai video berbasis animasi diharapkan lebih efektif sebab ilmu yang disampaikan mampu diserap melalui 2 panca indera manusia yaitu indera penglihat (mata) dan indera pendengar (telinga). Hal ini didasarkan dari fakta penelitian Dile dalam Sudirman (2006) yang menjelaskan bahwa dalam proses belajar seseorang menyerap sebesar 75% dari mata, 13% diperoleh melalui telinga dan selebihnya diperoleh dari indera lainnya.

Penggunaan media pengajaran video animasi 3D (tiga dimensi) pada proses belajar mengajar dapat menjadi sarana untuk memudahkan guru dalam menginformasikan serta memberi pemahaman kepada siswa dalam mengartikan setiap konsep yang ada pada buku dan materi yang disampaikan oleh guru secara konvensional dalam metode ceramah sehingga meningkatkan semangat belajar siswa. Media pembelajaran video animasi 3D merupakan media simulatif yang bersifat nyata atau tampak seperti proyeksi objek sebenarnya sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya.

Dari hasil observasi dan wawancara terhadap siswa yang dilakukan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, didapatkan informasi bahwa proses pembelajaran di kelas XI Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung (KUG) sudah efektif namun masih kurang optimal dikarenakan keterbatasan media dalam pembelajaran yang dilakukan membuat materi yang disampaikan kurang dipahami siswa, proses penyajian materi pembelajaran yang kurang menarik membuat minat dan motivasi siswa menurun dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar serta alat peraga yang tidak memadai dan tidak memungkinkan untuk digunakan sebagai media demonstrasi dalam pembelajaran sehingga membatasi imajinasi berpikir siswa. Berdasarkan dari permasalahan tersebut diatas, sangat dibutuhkan inovasi dalam penyampaian dan penyajian materi pembelajaran sehingga dikembangkan media pembelajaran video animasi 3D untuk mengoptimalkan proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan pada mata pelajaran KUG di kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

Apakah Anda pernah mengalami kesulitan dalam memahami materi melalui media pembelajaran yang diterapkan oleh guru?

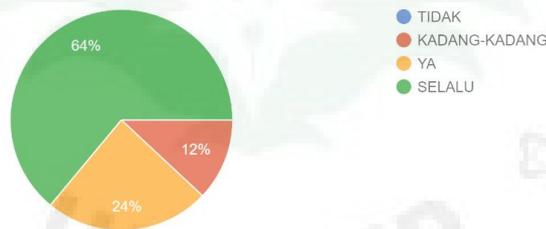
25 jawaban



Gambar 1.1. Diagram Penyebaran Angket Hasil Observasi Awal Tentang Pemahaman Siswa Terhadap Materi Melalui Media yang Diterapkan Guru

Apakah guru menggunakan buku cetak dan power point sebagai media pembelajaran di kelas?

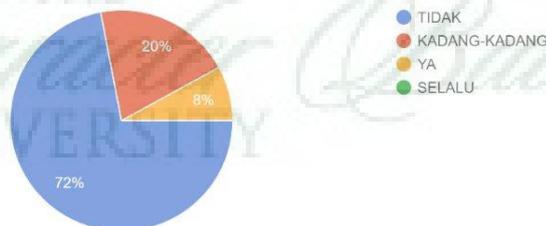
25 jawaban



Gambar 1.2. Diagram Penyebaran Angket Hasil Observasi Awal Tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran

Apakah guru menggunakan media pembelajaran video animasi 3d saat mengajar di kelas?

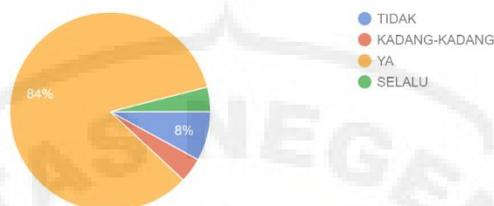
25 jawaban



Gambar 1.3. Diagram Penyebaran Angket Hasil Observasi Awal Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi 3D

Apakah Anda memerlukan media pembelajaran video animasi 3d untuk memahami materi pelajaran yang bersifat kompleks dan abstrak secara maksimal?

25 jawaban



Gambar 1.4. Diagram Penyebaran Angket Hasil Observasi Awal Tentang Kebutuhan Media Pembelajaran Video Animasi 3D

Dari hasil penyebaran angket observasi awal yang disebarkan kepada 25 siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan tersebut diketahui bahwa 36% siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang disampaikan menggunakan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru, 64% guru selalu menggunakan buku cetak dan *power point* sebagai media pembelajaran dalam penyampaian materi di kelas dan 72% guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran video animasi 3D serta 84% siswa membutuhkan media pembelajaran video animasi 3D untuk mempermudah dalam menerima materi yang disampaikan. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa seperti yang terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1. Perolehan Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas XI DPIB 1 SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Pada Mata Pelajaran KUG

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Predikat
2023/2024	95-100	-	0%	Sangat Tuntas
	85-94	5	20%	Tuntas
	75-84	12	48%	Cukup Tuntas
	<75	8	32%	Tidak Tuntas

Nilai hasil belajar siswa Kelas XI DPIB 1 SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan pada Mata Pelajaran KUG Tahun Ajaran 2023/2024 dari 25 siswa, terdapat 8 siswa dengan predikat Tidak Tuntas atau persentase 32%, 12 siswa dengan predikat Cukup Tuntas atau persentase 48%, siswa yang mencapai predikat Tuntas sebanyak 5 orang atau persentase siswa sebanyak 20% dan tidak terdapat adanya siswa yang mencapai predikat Sangat Tuntas atau persentase 0%.

Menurut Standar Ketuntasan Belajar Minimum (SKBM), satu kelas dikatakan mencapai kompetensi klasikal apabila mencapai $\geq 75\%$ diantara siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Dilihat dari table 1.1 diketahui bahwa dari 25 siswa kelas XI DPIB 1 SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2023/2024 siswa yang dinyatakan masih Tidak Tuntas adalah sebanyak 32%,

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan observasi awal tersebut diatas memotivasi penulis untuk melakukan serangkaian penelitian dan pengembangan terhadap media pembelajaran serupa, maka dari itu diambil judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi 3D Pada Mata Pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung Di Kelas XI Program Studi Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas maka diidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran KUG di kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Pemanfaatan media pembelajaran masih kurang optimal sehingga siswa sulit memahami materi yang disampaikan.
- 1.2.2 Sajian materi masih menggunakan metode ceramah mengakibatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar menurun.
- 1.2.3 Kurangnya media demonstrasi membatasi kemampuan siswa untuk berpikir imajinatif.
- 1.2.4 Dalam rangka pengoptimalan proses kegiatan belajar mengajar dalam mata pelajaran KUG di kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan maka diperlukan media pembelajaran video yang kreatif dan inovatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan permasalahan dilakukan agar tidak menyimpang dari judul yang sudah ditetapkan dan tidak terlalu meluas dari latar belakang masalah dan permasalahan yang sudah diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

- 1.3.1 Penelitian hanya dilakukan terhadap siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan pada mata pelajaran KUG.
- 1.3.2 Materi mata pelajaran KUG yang disajikan dibatasi hanya pada KD 3.13, yaitu Menerapkan Prosedur Pembuatan Gambar Konstruksi Tangga.
- 1.3.3 Pengembangan media pembelajaran dibatasi hanya sampai uji kelayakan produk.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi permasalahan diatas, dirumuskan permasalahan yang akan dikaji, yaitu:

- 1.4.1 Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran video berbasis animasi 3D pada mata pelajaran KUG di kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?

1.5 Tujuan Penelitian

Produk media pembelajaran video berbasis animasi 3D ini dikembangkan dengan tujuan sebagai berikut:

- 1.5.1 Mengetahui tingkat kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari pengembangan produk dan penelitian yang sudah dilakukan diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1.6.1 Peserta Didik

Dengan adanya media pembelajaran video berbasis animasi 3D mempermudah pemahaman dalam menerima materi yang disampaikan, membantu siswa belajar secara mandiri, meningkatkan kemampuan berpikir imajinatif siswa serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai.

1.6.2 Pendidik

Media pembelajaran video berbasis animasi 3D dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi yang disajikan, hubungan interaksi timbal balik antara guru dan murid meningkat, ilmu yang ingin disampaikan oleh guru tersalurkan dengan baik dan kemampuan belajar siswa yang dibimbing oleh guru meningkat secara signifikan.

1.6.3 Peneliti

Merefleksikan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama di bangku perkuliahan dan suatu saat dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar serta secara aktif berinovasi dalam pengembangan media pembelajaran demi meningkatkan kualitas belajar mengajar di satuan pendidikan.

THE
Character Building
UNIVERSITY