

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan (Mahnum, 2012). Media pembelajaran yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Surayya, 2012).

Media pembelajaran juga sangat mampu membantu guru dalam menyamakan persepsi siswa tentang gambaran suatu benda atau lingkungan. Oleh sebab itu, para guru di tuntut untuk mampu memberikan pembelajaran dengan dukungan media pembelajaran yang baik dan menarik. Masalah yang banyak dihadapi oleh tenaga pendidik atau guru adalah kurang inovasi dalam media pembelajaran salah satunya adanya keterbatasan menyusun dan merancang media pembelajaran serta belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai (Daryanto, 2012)

Era globalisasi menuntut adanya berbagai perubahan pada semua aspek kehidupan tuntutan media pembelajaran pada era globalisasi sebenarnya tidak hanya baik dan menarik saja, akan tetapi harus sesuai dengan perkembangan yang ada pada era globalisasi. Pendidikan pada era globalisasi saat ini mengharuskan siswanya siap dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat. Perkembangan teknologi yang semakin pesat sebenarnya mampu membantu siswa-siswa agar lebih mudah dalam menerima pembelajaran, akan tetapi hal ini

kembali lagi kepada guru, apakah guru mampu membuat media pembelajaran dalam kelas menjadi lebih menarik disertai dengan unsur teknologi.

Unsur teknologi dalam media pembelajaran dibutuhkan agar siswa mampu menghadapi persaingan dunia yang semakin ketat. Hal tersebut menuntut siswa agar lebih kreatif serta mampu belajar secara mandiri. Salah satu media pembelajaran yang mudah dikembangkan dan mengandung unsur teknologi yaitu menggunakan *Software I-Spring*.

I-spring merupakan *software* yang dirancang sebagai media presentasi dan membuat program media pembelajaran. Hampir seperti *power point* akan tetapi *I-spring* lebih memiliki *software* yang dapat mengubah file presentasi menjadi bentuk *flase* dan secara mudah dapat diintegrasikan ke dalam *Microsoft Power Point*. Gabungan antara *Microsoft Power Point* dengan *i-spring* akan menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Hasil media dari media *i-spring* akan berubah ke dalam bentuk *flase* yang memuat gambar, animasi, audio, maupun video, presentasi dan hal lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunaannya (Hermawati, 2010).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs (UU Nomor 20 Tahun 2013, Pasal 18 ayat 3). Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu (UU Nomor 20 Tahun 2013 Penjelasan Pasal 15).

SMK Negeri 1 Lubuk Pakam berada di jalan Galang Lubuk Pakam, Pagar Merbua Tiga, Kecamatan Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. SMK Negeri 1 Lubuk Pakam merupakan lembaga pendidikan formal yang memiliki sepuluh jurusan, yaitu: Desain Permodelan dan Informasi Bangunan, Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Instalasi Tenaga Listrik, Teknik Elektro, Teknik Pengelasan Teknik Sepeda Motor, Teknik Body Otomotif, Teknik Komunikasi, Jaringan dan Teknik Rekayasa Perangkat Lunak, Teknik Mesin.

SMK Negeri 1 Lubuk Pakam merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang memberi bekal pengetahuan, teknologi, keterampilan, sikap mandiri, disiplin, etos kerja memiliki etos kerja yang tinggi, berbudi pekerti yang luhur, berakhlak mulia, cerdas berbudaya dan berwawasan lingkungan dalam menyongsong era otonomi dan era globalisasi. Sehingga kelak menjadi tenaga kerja yang memiliki pengetahuan dan keterampilan di bidangnya. Jurusan Teknik Bangunan terdiri dari dua Program Keahlian, yaitu: Desain Permodelan dan Informasi Bangunan dan Bisnis Konstruksi Properti.

Dasar-dasar Konstruksi Bangunan merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang dipelajari di kelas X Program Keahlian Desain permodelan dan informasi Bangunan yang berisikan konsep dasar dalam perencanaan bangunan untuk memahami tentang pengetahuan bahan, spesifikasi, karakteristik bahan serta pekerjaan dalam suatu bangunan, dimana siswa diharapkan mempunyai pengetahuan, keterampilan dan kemampuan dalam konstruksi bangunan yang dapat menjadi bekal bagi siswa yang nantinya dapat diterapkan dan dikembangkan di lapangan terutama dalam dunia kerja.

Mengingat pentingnya mata pelajaran ini karena mata pelajaran ini memiliki *lifskill* yang bisa dijadikan modal dalam bekerja, maka siswa harus memahami mata pelajaran ini. Indikator keberhasilan siswa dalam memahami mata pelajaran ini dapat dilihat dari hasil belajar dimana nilai (skor) lebih besar ($>$) dari kriteria ketuntasan. Tetapi pada kenyataannya hasil belajar siswa masih cenderung rendah diakibatkan karena media pembelajaran yang diterapkan kurang diminati siswa, sehingga siswa kesulitan dan kurang semangat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP II) dan wawancara terhadap guru mata pelajaran Dasar-dasar Konstruksi Bangunan, peneliti menemukan bahwa pada saat pembelajaran guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah. Berdasarkan hasil observasi, penulis menemukan bahwa hasil belajar ujian tengah semester siswa kelas X SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2021/2022 dari 30 siswa, terdapat: 3,33% (1 orang) sangat kompeten, 50% (15 orang), 30% (9 orang) cukup kompeten dan, tidak kompeten dengan persentase 16,7% (5 orang). Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran Dasar-dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah yang ditetapkan adalah 75. Dari fakta diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mata pelajaran siswa kelas X masih banyak yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum atau optimal.

Tabel 1.1. Hasil Belajar Ujian Tengah Semester Dasar- Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah kelas X Bisnis Konstruksi dan Properti SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2021/2022

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
2021/ 2022	90-100	1	3,33	Sangat Kompeten
	80-89	15	50	Kompeten
	75-79	9	30	Cukup Kompeten
	<75	5	16,7	Tidak Kompeten
	Jumlah	30	100	

Sumber : Guru Mata Pelajaran Dasar- Dasar Konstruksi Bangunan Dan Teknik Pengukuran Tanah SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

Metode pembelajaran konvensional inilah yang menimbulkan kurangnya ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran dan dengan ketidaktertarikan inilah siswa menjadi kurang memiliki minat belajar yang menyebabkan kurangnya konsentrasi dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran. Karena metode konvensional ini sangatlah membuat, siswa merasa bosan saat berada dalam proses belajar-mengajar. Untuk mengatasi masalah ini perlu dilakukan beberapa perubahan dalam proses belajar mengajar seperti menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap proses pembelajaran pada siswa Kelas X Program Desain Permodelan dan Informasi Bangunan pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan pada Materi Konstruksi Kayu di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam, guru masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana, yaitu menggunakan media cetak, seperti: buku teks, *hand out*, dan menggunakan media *Power Point* yang masih sangat sederhana dengan melampirkan teks dan gambar saja. Hal tersebut membuat para siswa banyak yang kurang tertarik pada materi konstruksi kayu. Berdasarkan permasalahan tersebut

maka media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang bisa digunakan untuk membantu memberikan pemahaman terhadap siswa tentang materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga alasan penulis memilih media *Power Point* menggunakan *Software* dalam penelitian ini karena *I-spring* merupakan *Software* yang berfungsi untuk memudahkan para peserta didik maupun pengajar dalam hal manajemen waktu serta tempat selain itu *I-spring* dapat menyisipkan berbagai bentuk media seperti: *slide* presentasi, gambar, animasi, suara, dan video.

Dari penjelasan latar belakang tersebut, penulis terdorong dan termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran menarik untuk siswa, dan mengambil judul mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Menggunakan *Software I-Spring* Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan Untuk Smk Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Di Smk Negeri 1 Lubuk Pakam”.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan menggunakan media yang konvensional
2. Kesulitan siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan
3. Model pembelajaran yang digunakan guru di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam kurang bervariasi.

4. Mengukur ketertarikan belajar siswa yang rendah karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang serta identifikasi masalah, untuk mempermudah pemahaman dan menghindari penafsiran yang berbeda-beda, maka penulis memberikan batasan-batasan pada penelitian ini adalah:

1. Siswa yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2022/2023
2. Media yang digunakan adalah media pembelajaran *Power Point* menggunakan *Software I-spring*
3. Objek penelitian adalah pengembangan media pembelajaran *Power Point* menggunakan *Software I-spring*
4. Penelitian ini dibatasi pada tahap pengujian validitas (uji kelayakan)
5. Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 (K13) serta kompetensi yang digunakan KD 3.3.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Software I-spring* detail kolom dan balok pada mata pelajaran Dasar-dasar konstruksi

Bangunan untuk siswa kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran pada mata pelajaran konstruksi Dasar-Dasar konstruksi Bangunan digunakan untuk siswa kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?
3. Bagaimana mengukur ketertarikan siswa kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran *Power Point* menggunakan *Software I-spring* pada mata pelajaran Dasar-Dasar konstruksi Bangunan untuk siswa kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran pada mata pelajaran konstruksi Dasar-Dasar konstruksi Bangunan untuk siswa kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Mengembangkan ketertarikan belajar siswa kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis adalah bagian kepenulisan yang berisi terkait kegunaan dalam pengembangan sistem ilmu pengetahuan yang diminati oleh setiap penelitian. Sehingga hal ini biasanya merujuk pada landasan teori yang digunakan.

- a. Penelitian ini diharapkan berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang penggunaan media.
- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan ataupun referensi bagi kegiatan penelitian berikutnya yang sejenis.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah penjelasan terkait dengan nilai kegunaan yang berguna untuk memecahkan masalah dalam beragam keperluan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari

- a. Penelitian ini diharapkan berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang penggunaan media.
- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan ataupun referensi bagi kegiatan penelitian berikutnya yang sejenis

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan media pembelajaran *power point* dengan menggunakan *software i-spring* pada materi konstruksi kayu ini adalah :

- a. Ruang lingkup bahan kajian atau materi pembelajaran yaitu tentang spesifikasi dan karakteristik kayu untuk konstruksi bangunan.
- b. Media pembelajaran *power point* dengan menggunakan *software i-spring* memiliki kelebihan yaitu penyajian secara menarik dan inovatif.
- b. Hasil akhir dapat diakses melalui *google chrome*, *mozilla firefox*, dan *browser*
- c. Memiliki variasi sehingga tidak menimbulkan efek bosan pada peserta didik.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Dengan Menggunakan *Software I-Spring* Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Konstruksi Bangunan Dan Teknik Pengukuran Tanah Siswa Kelas X Program Keahlian Bisnis Konstruksi Dan Properti Di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam” ini perlu untuk membantu pemahaman siswa terhadap konsep teori dengan praktek, sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi secara teori maupun praktek.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Beberapa pendapat yang mendasari pengembangan media pembelajaran *power point* dengan menggunakan *Software I-spring* pada materi konstruksi kayu adalah :

- a. Siswa dapat mempelajari materi konstruksi kayu dengan menggunakan media pembelajaran ini dan termotivasi untuk belajar sendiri.
- b. Tenaga pendidik tidak perlu mengulang-ulang materi yang telah disampaikan kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *power point* dengan menggunakan *software i-spring*.
- c. Dengan pengembangan media pembelajaran *power point* dengan menggunakan *software i-spring* yang didesain secara menarik dan bervariasi dapat membantu peserta didik agar tidak bosan dalam belajar.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *power point* dengan menggunakan *software i-spring* ini memiliki keterbatasan, yaitu :

- a. Materi yang digunakan dalam mata pelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah terbatas sampai pengertian kayu, jenis-jenis kayu, sifat dan karakteristik kayu, kelebihan dan kelemahan kayu dan kerusakan kayu.
- b. Validasi media pembelajaran berbasis *i-spring* ini hanya dilakukan kepada ahli media, ahli materi, dan pengguna.