

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Tingkat peradaban suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia (SDM). Kualitas sumber daya manusia sangat bergantung pada kualitas pendidikan. Pendidikan berperan penting dalam pembangunan bangsa karena pendidikan sebagai akar pembangunan bangsa. Berhasilnya pembangunan di bidang pendidikan akan sangat berpengaruh terhadap pembangunan di bidang lainnya. Pemerintah Indonesia beserta jajarannya yang berhubungan dengan bidang pendidikan telah melakukan berbagai usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Peningkatan itu melalui sekolah ke pasca sarjana, penataran, pelatihan, lokakarya dan bimbingan. Selain itu, sekarang ini telah dilaksanakan uji kompetensi guru sebagaimana yang dituliskan dalam Undang-Undang nomor 16 tahun 2005 tentang kompetensi pendidik. Kompetensi guru sebagaimana yang dimaksud dalam pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan, proses belajar mengajar sangatlah penting, khususnya gambar bangunan yang memegang peran penting terhadap perkembangan ilmu pengetahuan lainnya, sehingga tercapai tujuan pendidikan yang merubah tingkah laku manusia menjadi seseorang yang lebih berpotensi dan kompeten di bidang yang telah dipelajari. Penguasaan Gambar

Bangunan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi salah satu modal dasar dalam pengembangan berbagai bidang keahlian.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMK Negeri 2 Medan, dengan guru mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung hasil belajar pada siswa kelas XI Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan masih belum optimal. Itu terbukti karena masih ada siswa yang nilainya masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Tabel 1. Perolehan Nilai Ujian Harian Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung Kelas XI Kompetensi Keahlian Desai Permodelan Dan Informasi Bangunan Semester Genap SMK Negeri 2 Medan Tahun Ajaran 2021/2022

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
<75	13 Orang	38,2%	Kurang Kompeten
75 – 84	16 Orang	47%	Cukup Kompeten
85 – 94	5 Orang	14,7%	Kompeten
95 – 100	0	0	Sangat Kompeten
Jumlah	34 Orang	100%	

Sumber : Guru mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung SMK Negeri 2 Medan

Dari table diketahui terdapat 38,2% atau 13 Orang siswa belum melampaui kriteria kelulusan minimum (KKN) yaitu 75 dan terdapat 47% atau 16 Orang siswa yang sudah mmelampaui batas kritria ketuntasan minimum (KKN) dengan kategori cukup serta 14,7% atau 5 Orang siswa dikategorikan kompeten, maka dapat dilihat bahwa 38,2% siswa beradadalam kategori kurang kompeten. Jadi hasil belajar aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung siswa kelas XI program keahlian desain permodelan dan informasi bangunan di SMK Negeri

2 Medan Tahun Pelajaran 2021/2022 belum sesuai harapan. Hasil belajar diperoleh melalui evaluasi baik berbentuk soal atau praktek.

Peran guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting, sebagaimana Slameto (2010:5) menyatakan bahwa. “Peran guru telah meningkat dari sebagai pengajar, menjadi direktur pengarah belajar”. Dalam hal ini tugas dan tanggung jawab guru menjadi lebih meningkat termasuk fungsi guru sebagai perencana pengajaran, pengelola pengajaran, penilai hasil belajar, motivator belajar, dan sebagai pembimbing. Sehingga guru dituntut mampu mendesain suatu pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk mendapatkan *output* pembelajaran yang maksimal terutama pada pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung.

Berdasarkan hasil Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) penulis di SMK Negeri 14 Medan menunjukkan bahwa minat belajar siswa dalam pelajaran menggambar dengan autoCAD sangat rendah, dan setiap pelajaran menggambar dengan autoCAD akan dimulai maka mereka akan mengantuk dan sebagian lagi akan berbincang-bincang dengan teman disampingnya. Sehingga hasil belajar mereka pada saat di suruh menggambar potongan kurang maksimal.

Menurut Daryanto (2010 : 36) Hasil belajar adalah perubahan tingkah langkuh setelah melalui proses pembelajaran yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dipengaruhi beberapa factor, diantaranya :

1) faktor internal / faktor dalam diri siswa, yakni keadaan/ kondisi jasmani dan rohani siswa, 2) faktor eksternal/ faktor dari luar diri siswa, yakni kondisi lingkungan disekitar diri siswa, 3) faktor pendekatan belajar (approach to learning),

yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Kendala-kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran menggambar potongan yaitu siswa mengantuk saat gurunya menjelaskan cara menggambar potongan. Faktor-faktor yang menyebabkan kendala tersebut adalah perlengkapan untuk menggambar potongan yang tidak lengkap sehingga banyak yang berjalan jalan yang membuat ruangan kelas tidak kundusif atau rebut sehingga proses pembelajaran di kelas terganggu. Selain itu, juga disebabkan berbagai hal termasuk di dalamnya faktor yang terdapat di dalam diri siswa seperti sikap siswa terhadap pelajaran menggambar dengan autoCAD, dimana siswa beranggapan bahwa pelajaran menggambar dengan autocad lebih sulit, sehingga siswa lebih dulu merasa bosan dan malas sebelum mempelajarinya.

Untuk mengatasi permasalahan diatas perlu diupayakan pemecahannya, yaitu dengan menggunakan model yang lebih efektif, yang dapat meningkatkan minat, semangat, kemampuan untuk dapat bekerja bersama teman dalam menemukan suatu permasalahan dan ketertarikan siswa dengan sendirinya, untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Melihat dari pengalaman PPLT di SMK N 14 Medan perlu adanya pengembangan multi media interaktif yakni “ **Pengembangan Video Tutorial Dengan Aplikasi Camtasia Pada Materi Menggambar Potongan Dengan Menggunakan AutoCAD Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung Di SMK Negeri 2 Medan** ”. Dengan pengembangan video tutorial menggunakan autoCAD ini diharapkan dapat

membantu guru dalam menjelaskan berbagai bahasan materi pembelajaran, sehingga guru tidak lagi hanya bergantung pada buku pelajaran maupun diktat yang ada. Selain itu membantu siswa dalam memahami cara penggambaran potongan menggunakan autoCAD lebih mudah dan bisa dipelajari dengan atau tidak dengan bimbingan guru.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah guna menemukan masalah yang penting untuk dikaji, diteliti dalam penelitian pengembangan video tutorial menggambar potongan dengan menggunakan autoCAD pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung antara lain :

- 1) Materi pembelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung masih banyak disajikan dalam bentuk media cetak berupa buku sebagai sumber utamanya, sehingga perlu penyusunan multi media belajar gambar teknik pada materi menggambar potongan dengan menggunakan autoCAD.
- 2) Siswa banyak mengalami kesulitan dalam mempelajari materi pembelajaran menggambar dengan autoCAD terutama pada menggambar potongan dengan menggunakan autoCAD.
- 3) Kurangnya variasi media dan teknologi pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung.
- 4) Masih digunakannya pembelajaran konvensional oleh sebagian besar guru pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan

interior gedung sehingga perbedaan individual pada masing-masing siswa kurang diperhatikan, sedangkan dengan pembelajaran individual siswa akan dapat belajar mandiri.

1.3. Pembatasan Masalah

Ditinjau dari identifikasi masalah yang muncul, maka masalah yang muncul sangat luas sehingga perlu pembatasan masalah. Adapun yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah pengembangan video tutorial menggambar potongan dengan menggunakan autoCAD pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung untuk siswa XI DPIB SMK Negeri 2 Medan. Adapun yang menjadi ruang lingkup dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran yang dikembangkan adalah menggambar potongan dengan menggunakan autoCAD.
2. Media Video tutorial yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Camtasia
3. Materi pembelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung yang dikembangkan hanya meliputi pada materi penggambaran potongan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka masalah tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan video tutorial dengan aplikasi camtasia

pada materi menggambar potongan?

2. Bagaimana kelayakan video tutorial menggambar potongan dengan menggunakan autoCAD untuk siswa DPIB SMK Negeri 2 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian Pengembangan

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses pembuatan video tutorial menggambar potongan dengan menggunakan aplikasi camtasia.
2. Untuk mengetahui kelayakan video tutorial menggambar potongan dengan menggunakan autoCAD yang di publikasikan ke siswa SMK Negeri 2 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis
 - a. Untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang pengembangan video tutorial pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung pada materi menggambar potongan dengan menggunakan autoCAD.
 - b. Untuk menstimulasi buah pikiran yang berguna sebagai rujukan maupun bandingan bagi penelitian lanjutan yang mengkaji pengembangan video tutorial menggambar potongan dengan menggunakan autoCAD.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi sekolah, Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi dan acuan dalam meningkatkan dan mengembangkan hasil pembelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung.
- b) Bagi Guru, penelitian ini menambah kemudahan dalam menyampaikan materi pembelajaran tentang menggambar potongan dengan menggunakan autoCAD.
- c) Bagi siswa peserta didik, penelitian ini dapat mempermudah siswa dalam menerapkan dan mengaplikasi materi pembelajaran praktek khususnya untuk menggambar potongan dengan menggunakan autoCAD.
- d) Bagi Peneliti Selanjutnya, Penelitian ini dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

THE
Character Building
UNIVERSITY