

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan saat ini berada pada masa modren, yang ditandai dengan terjadinya transformasi besar besaran dari masa agraris menuju masa industri dan berlanjut ke masa berpengetahuan. Pendidikan saat ini sangat di abaikan sehingga masyarakat maupun peserta didik menganggap pendidikan tidak terlalu penting sehingga banyak sekali tidak melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi.

Peningkatan potensi peserta didik dapat dilakukan dengan meningkatkan kualitas pendidikan melalui upaya pembaharuan sistem, yaitu perubahan tradisional menuju pengajaran yang melibatkan langsung peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga peserta didik memiliki keterampilan dalam memecahkan setiap masalah, mampu berkomunikasi serta memiliki inovasi dalam berfikir.

Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya baik itu pelaksana pendidikan di lapangan (kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik), mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan dan mutu menejemen pendidikan termasuk perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Upaya perubahan dan perbaikan tersebut bertujuan membawa

kualitas pendidikan Indonesia lebih baik yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan dalam pembelajaran. Media juga dapat diartikan sebagai mediator yang mempunyai peran dan fungsi untuk mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar mengajar yaitu antara guru dan peserta didik (Azhar, 2013). Masalah yang sering dihadapi oleh pendidik sekarang ini adalah kurangnya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran, salah satunya adanya keterbatasan dalam merancang dan menyusun media pembelajaran serta belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai (Daryanto, 2012).

Berbagai macam dan jenis media cukup banyak yang dapat di manfaatkan sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh pendidik dalam menunjang proses pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran berkontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran tidak hanya membantu pengajar dalam memberikan materi pembelajarannya kepada peserta didik melainkan memberikan nilai tambah pada kegiatan belajar mengajar (Devi, 2017). Multimedia merupakan sarana (media) yang memiliki berbagai bentuk kombinasi mulai dari tulisan, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat dikontrol secara interaktif.

Multimedia interaktif adalah suatu aplikasi komputer yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat mengontrol dan berinteraksi secara dinamis.

SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang memberi bekal pengetahuan, teknologi, keterampilan, sikap mandiri, disiplin, etos kerja. Sehingga kelak menjadi tenaga kerja yang memiliki pengetahuan dan keterampilan di bidangnya. Jurusan Teknik Bangunan terdiri dari tiga Program Keahlian, yaitu: Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan, Geomatika, dan Bisnis Konstruksi.

Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang dipelajari di kelas XI Program Keahlian Bisnis Konstruksi Properti 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.

Pentingnya mata pelajaran Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan karena mata pelajaran ini memiliki *lifeskil* 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.

Berdasarkan hasil observasi, penulis menemukan bahwa hasil belajar ujian tengah semester siswa kelas XI SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2022/2023 dari 31 siswa, terdapat ; 6,45% (2 orang) sangat kompeten , 41,94 % (13 orang), 35,48 % (11 orang) cukup kompeten dan, tidak kompeten dengan persentase 16,12% (5 orang). Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan yang ditetapkan adalah 75. Dari fakta diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mata pelajaran siswa kelas XI masih banyak yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum atau optimal.

Tabel 1 1 Hasil belajar ujian Akhir semester Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan XI SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2022/2023.

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase(%)	Keterangan
2022/2023	90-100	2	6,45	Sangat Kompeten
	80-89	13	41,95	Konpeten
	75-79	11	35,48	Cukup Kompeten
	<75	5	16,12	Tidak Kompeten
	Jumlah	31	100	

Sumber : Guru Mata Pelajaran Gambar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap proses pembelajaran pada siswa Kelas XI Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan pada Mata Pelajaran Rencana biaya dan Penjadwalan Bangunan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, 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 Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. 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.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti menyadari akan pentingnya media pembelajaran yang menarik untuk digunakan siswa, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Video Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Pada Mata Pelajaran Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan Kelas XI Di Smk Negeri 1 Percut Sei Tuan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran yang tidak tepat digunakan di SMK.
- b. Kesulitan memahami materi pada Mata Pelajaran Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan

- c. Hasil belajar siswa kelas XI pada Mata Pelajaran Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan belum maksimal.
- d. Media yang digunakan guru menggunakan media pembelajaran sangat sederhana
- e. Belum adanya pengembangan multimedia berbasis video di sekolah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas menunjukkan adanya masalah yang timbul, dan mengingat keterbatasan peneliti dalam hal waktu dan yang lainnya untuk membuat penelitian lebih terarah, maka perlu adanya batasan masalah dalam penelitian. Adapun batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
- b. Media yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis *Multimedia interaktif*.
- c. Objek penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *Multimedia interaktif*.
- d. Penelitian ini dibatasi pada pokok bahasan mengenai dasar-dasar perhitungan biaya
- e. Penelitian ini dibatasi pada tahap pengujian validitas (uji kelayakan).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah senagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis video dalam belajar mandiri pada materi pembelajaran Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan kelas XI SMK N 1 Percut Sei Tuan ?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran media pembelajaran multimedia berbasis video dalam belajar mandiri pada materi pembelajaran Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan kelas XI SMK N 1 Percut Sei Tuan ?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Mengembangkan media pembelajaran multimedia berbasis video dalam belajar mandiri pada materi pembelajaran Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran multimedia berbasis video dalam belajar mandiri pada materi pembelajaran Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang menggunakan informasi dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1.6.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat mempermudah siswa dalam menyerap pelajaran khususnya pada materi Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang penggunaan Multimedia.

1.6.2 Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta masukan dalam upaya perbaikan dan pengembangan media pembelajaran, terkhusus pada Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan sehingga mendukung pencapaian tujuan program pendidikan.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat dalam Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan pada siswa di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

c. Bagi Guru

Sebagai alat bantu mengajar pada Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Mengetahui bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *multimedia interaktif*, serta dapat menjadi media mengajar bagi peneliti apabila kelak menjadi tenaga pengajar.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *multimedia interaktif* pada materi bisnis konstruksi dan properti ini adalah :

- a. Ruang lingkup bahan kajian atau materi pembelajaran yaitu tentang spesifikasi estimasi biaya konstruksi
- b. Media pembelajaran ini memiliki kelebihan yaitu penyajian pembelajaran secara menarik dan inovatif.
- c. Dapat diubah menjadi *Flash Movie (.swf)*.
- d. Memiliki variasi sehingga tidak menimbulkan efek bosan pada peserta didik.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Video Sebagai Media Belajar Mandiri Pada mata Pelajaran Estimasi Biaya Kontruksi Dan Properti Kelas X Di Smk Negeri 1 Percut Sei Tuan”. ini perlu untuk membantu pemahaman siswa terhadap konsep teori dengan praktek melalui media Multimedia interaktif, sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi secara teori maupun praktek.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran berbasis *multimedia interaktif* adalah :

- a. Siswa dapat mempelajari Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan dengan menggunakan media pembelajaran ini dengan mandiri.
- b. Tenaga pendidik tidak perlu mengulang-ulang materi yang telah disampaikan.
- c. Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *multimedia interaktif* ini didesain secara menarik dan bervariasi dapat membantu peserta didik agar tidak bosan dalam belajar ataupun pada saat belajar mandiri.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini memiliki keterbatasan, yaitu :

- a. Materi yang digunakan dalam mata pelajaran Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan terbatas di pengertian, Tujuan, Fungsi, dan perhitungan volume singkat.

Validasi media dalam bentuk video ini dilakukan kepada ahli media dan ahli materi.

