

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa semakin canggih seperti pada masa sekarang, dimana masa yang mengharuskan untuk memperoleh pemikiran manusia yang berkualitas yang memiliki integritas yang bagus. Kualitas peningkatan SDM merupakan syarat untuk mencapai pembangunan nasional di sebuah kenegaraan. Adapun metode untuk meningkatkan kualitas SDM ialah sistem pendidikan. Pada umumnya pendidikan memberikan umpan balik yang lebih positif pada setiap individu manusia yang dapat dinilai dari kemampuan diri mereka (Saragih et al., 2021).

Pendidikan dapat dikatakan sebagai kegiatan universal dalam dunia berkehidupan sebagai umat manusia; sederhananya peradaban yang di masanya sedang berlangsung sistem pendidikan (Jurumiah & Saruji, 2020; B. Purba et al., 2020; P. B. Purba et al., 2023). Sistem pendidikan tersebut biasanya identik dengan hubungan kemasyarakatan yang dapat dikatakan dengan sekolah. Lembaga pendidikan kejuruan memiliki tujuan untuk mempersiapkan siswa untuk bekerja seperti pekerja yang memprioritaskan kemampuan kejuruan tertentu yang telah dipilih oleh siswa tersebut (Mawati et al., 2020; Purwono et al., 2014).

Sekolah menengah kejuruan (SMK) yaitu berupa satuan tingkatan pendidikan menengah untuk membentuk karakter siswa untuk memiliki pekerjaan pada bidang tertentu. SMK ialah bidang pendidikan menengah dari sistem satuan pendidikan di Negara Indonesia (Irwanto, 2021).

SMKN 2 ialah salah satu sekolah kejuruan yang berada di kota Medan, Sumatera Utara, yang terletak di Jalan. STM Nomor. 12 A, Sitirejo II, Kecamatan Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara 20217. SMK ini merupakan SMK yang bergerak di bidang kejuruan. Dengan memiliki beberapa program keahlian yang dapat mendidik dan membangun keterampilan seorang siswa dimasa akan datang. Sekolah ini sudah terkategori sebagai sekolah unggulan sejak April 2023.

Salah satu dari beberapa jurusan yang ada di SMKN 2 Medan ini ialah bidang Teknik Pemesinan, dimana pada program keahlian ini memiliki tiga kelas per-tingkatannya. Dengan adanya tiga kelas di tingkat X, tiga kelas di tingkat XI, dan tiga kelas di tingkat XII.

Adapun masing-masing dari tingkatannya memiliki mata pelajaran yang berbeda perihal peningkatan progres pembelajaran yang dilakukan. Adapun materi pelajaran yang dipelajari oleh siswa kelas X Teknik Pemesinan ini ialah mata pelajaran Teori Kejuruan, dimana didalam mata pelajaran teori kejuruan ini membahas mengenai pemesinan bubut, dimana mesin bubut ini ialah salah satu mesin perkakas dalam pemesinan yang dipergunakan untuk memotong material berputar (Jaya et al., 2021).

Di suatu sekolah menengah kejuruan, sistem KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) ditujukan guna membentuk keterampilan seorang siswa dalam mengembangkan aspek pengetahuan pengetahuan mereka (kep. Mendikbud No. 080/U/1993). SMK memiliki ciri khusus yang tidak sama dengan sekolah menengah pada umumnya, dimana sekolah kejuruan ini lebih berfokus pada mata pelajaran yang bersifat praktik.

Untuk meningkatkan tali persaudaraan antara sekolah kejuruan dengan bidang usaha yang bergerak dalam bidang pemesinan, dapat realitaskan dalam beberapa hal yang dapat dilakukan. Kementerian pendidikan budaya mengatakan bahwa kurang lebih ada 8 suatu program yang menjalin tali persaudraan dengan sekolah kejuruan, salah satunya ialah hubungan sekolah kejuruan dengan suatu dunia usaha dalam kejuruan, misalnya dunia usaha dan industry menyediakan dan bersedia menerima siswa/siswi sekolah kejuruan untuk langsung ikut terjun didalam dunia pekerja. (Irwanto, 2021).

Dari observasi yang telah dilakukan, permasalahan yang semakin menumpuk saat ini adalah sistem pembelajaran siswa SMK yang mudah jenuh untuk melakukan proses pembelajaran yang dilakukan diruang belajarnya dan para siswa mudah mengantuk pada saat guru sedang menjelaskan materi didepan kelas, dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan ialah sekedar proses dimana seorang guru hanya memberikan penjelasan didepan kelas menggunakan media *power point* dan memberikan tugas tanpa melihat kejenuhan seorang siswa SMK tersebut dalam melakukan proses pembelajaran dikelas, yang membuat rasa ingin belajar siswa menjadi kurang.

Sudah diketahui khalayak orang banyak bahwasannya menuntut ilmu pendidikan dijenjang SMK ini banyak melakukan kegiatan praktik lapangan dibandingkan dengan melakukan pembelajaran secara teori di ruang pembelajaran.

Daripada itu adapun media pembelajaran yang dapat dilakukan dalam hal memberikan teori pembelajaran yang harus diterima oleh siswa SMKN 2 ini ialah sistem media Audio Visual Gerak, yaitu media Canva. Dimana media pembelajaran tersebut, guru dapat melakukan pembelajaran di kelas kepada para siswanya guna meningkatkan keefektifan pembelajaran yang dilakukan di ruang pembelajaran dengan adanya penjelasan melalui suara dan animasi gerak yang ditampilkan kepada para siswa. Hal ini dilakukan guna untuk siswa tidak mudah jenuh dan mudah mengerti mengenai pelajaran yang diberikan oleh guru dalam melakukan pembelajaran di kelas.

Dari penjelasan di atas, dengan demikian memberi kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan sebuah analisis penelitian skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Audio Visual Gerak Terhadap Peningkatan Hasil Pembelajaran Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Pemesinan Pada Mata Pelajaran Teori Kejuruan di SMKN 2 Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah di atas, maka terdapat adanya beberapa masalah yang dapat diteliti antara lain:

1. Metode pembelajaran yang sering dilakukan oleh guru di SMKN 2 Medan

masih bersifat konvensional, yaitu lebih dominan memakai sistem pembelajaran dengan cara ceramah dan pemberian tugas-tugas dengan menggunakan aplikasi *Power Point*.

2. Masih menggunakan media yang telah tertera di PC yaitu *Power Point*.
3. Siswa menjadi kurang memahami perihal media pembelajaran audio visual gerak.
4. Siswa tidak ingin mencari tahu mengenai materi pembelajaran yang disampaikan oleh setiap guru yang dianggap menjenuhkan.
5. Belum adanya variasi sistem pembelajaran yang dilakukan didalam ruang kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari hasil identifikasi masalah yang telah dipaparkan, oleh karena itu terdapat beberapa hal yang mempengaruhi seorang siswa menganggap pembelajaran diruang kelas tersebut terasa menjenuhkan, maka penelitian ini berfokus pada pengaruh media audio visual gerak yakni media teknologi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan pembelajaran siswa kelas X TP (Teknik Pemesinan) I Program Keahlian Teknik Pemesinan di SMKN 2 Medan.

1.4 Perumusan Masalah

Dari beberapa penjelasan yang sudah dijelaskan pada sub BAB di atas, oleh karena itu, peneliti mendapati rumusan permasalahan yaitu antara lain:

1. Bagaimana hasil belajar seorang siswa kelas X TP I program keahlian Teknik

Pemesinan SMKN 2 Medan akan hal media canva sebagai pembelajaran audio visual gerak?

2. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menerapkan canva dengan kelas kontrol yang menerapkan media *power point*?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui hasil belajar siswa siswa kelas X TP I program keahlian Teknik Pemesinan SMKN 2 Medan perihal media audio visual gerak berbasis Canva.
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menerapkan canva dengan kelas kontrol yang menerapkan media *power point*

1.6 Manfaat Penelitian

Penulisan skripsi dan penelitian yang dilaksanakan, penulis berharap adanya beberapa manfaat yang didapatkan. Adapaun beberapa manfaat tersebut ialah sebagai berikut:

A. Bagi sekolah

- Memberikan saran yang dapat dinilai positif untuk menghasilkan pembelajaran siswa kelas X Program Keahlian Teknik Pemesinan di sekolah SMKN 2 Medan dapat ditingkatkan.

B. Bagi guru

- Membantu pendidik dalam mengajar dan memilah cara pembelajaran yang efektif dan bervariasi agar dapat meningkatkan suatu hasil pembelajaran yang dialami oleh siswa.

C. Bagi Siswa

- Menumbuh kembangkan semangat motivasi seorang siswa dalam berusaha untuk mencapai hasil belajar dengan pencapaian suatu pembelajaran yang telah ditetapkan dengan menggunakan sistem pembelajaran menggunakan kecanggihan teknologi masa sekarang.

D. Bagi penulis lanjutan

- Penelitian yang dilaksanakan ini, untuk kedepannya dapat dijadikan sebagai bacaan perihal melakukan suatu penelitian berikutnya mengenai media visual audio gerak yang diterapkan di suatu bidang pendidikan yang menjuru kepada kejuruan.

