

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Pasal 1 UU RI No. 20 Tahun 2003). Tujuan dari pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia secara seutuhnya menjadi lebih baik. Tujuan pendidikan tersebut akan tercapai dengan membentuk sistem pendidikan nasional secara menyeluruh dengan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (UU RI No. 20 Tahun 2003).

Pendidik abad ke-21 harus inovatif dan memahami Technological Pedagogical And Content Knowledge (TPACK) sesuai perkembangan saat ini. Menurut Haryanto dkk. (2022), guru harus mengajar dengan membagi ilmu yang mereka miliki untuk membuat siswa cerdas dan cakap. Institusi pendidikan memerlukan tenaga pendidik berkualitas yang inovatif dan kreatif. Penting bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi dalam komunikasi dan penyampaian materi seperti modul ajar dan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membangkitkan semangat peserta didik, membuka pola pikir 4C, dan meningkatkan sistem pembelajaran.

Menurut R. Oktavian and R. F. Aldya, (2020). Menyatakan bahwa Sekolah adalah lembaga yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun swasta yang menjadi wadah pendidikan yang bersifat formal, non-formal dan informal, dimana pendiriannya dilakukan oleh negara maupun swasta dengan tujuan untuk memberikan pengajaran, mengelola dan mendidik para murid melalui bimbingan yang diberikan oleh para pendidik atau guru. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan untuk bidang kejuruan yang didirikan untuk membentuk lulusan yang siap kerja berdasarkan minat dan bakat. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah (PP) No. 29 Tahun 1990 mengenai Pendidikan Menengah, bahwa pendidikan menengah kejuruan merupakan pendidikan dalam jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan anak didik untuk pekerjaan tertentu.

Berdasarkan hasil observasi yang di SMK Negeri 5 Medan, SMK Negeri 5 Medan merupakan sekolah kejuruan dengan proses pembelajaran yang baik namun belum terciptanya pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran Konsentrasi Keahlian DPIB. Berdasarkan Pengamatan yang dilakukan terhadap penyelenggaraan beberapa mata pelajaran di dalam kelas. Diketahui bahwa sumber belajar mata pelajaran Konsentrasi Keahlian DPIB masih berpatokan pada sumber belajar lama yang telah lama. Selain materi tersebut, sebagian materi lainnya disampaikan berdasarkan sumber belajar dari internet yang belum terbukti valid.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.

Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo (2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Sejalan dengan hal ini, menurut Zaini (2017) dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar. Menurut Miftah (2013) mengingat kedudukannya dalam konteks pembelajaran, media sebagai bagian yang sangat penting, komponen ini perlu mendapatkan perhatian para guru, guru harus menyadari pentingnya media dalam memfasilitasi proses belajar mengajar yang akan membantu peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan dari pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan untuk melaksanakan proses belajar mengajar dengan bermaksud membantu peserta didik dapat menguasai dan memahami materi yang diajarkan secara efisien dan efektif. Oleh sebab itu, pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang

diinginkan dapat tercapai dengan mudah, yang dimana dengan pemanfaatan media pembelajaran ini, akan menunjang efektivitas, efisiensi dan juga daya tarik dalam pembelajaran. Guru juga sudah seharusnya memahami bahwa tanpa adanya media pembelajaran. Pembelajaran akan monoton dan juga proses pembelajaran tidak akan belajar secara efektif serta mempengaruhi nilai hasil belajar siswa.

Berdasarkan Hasil observasi pada tanggal 20 Januari 2024 terhadap guru mata pelajaran Konsentrasi Keahlian DPIB di SMK Negeri 5 Medan, maka didapatkan hasil belajar pada mata pelajaran Konstruksi dan utilitas gedung dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1

**Data Hasil Ujian Tengah Semester mata pelajaran Konsentrasi DPIB kelas
XI DPIB di SMK Negeri 5 Medan**

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase(%)	Keterangan
	<75	13	21,67	Tidak Kompeten
	75-79	21	35	Cukup Kompeten
	80-89	24	40	Kompeten
	90-100	2	3,33	Sangat Kompeten
Jumlah		60	100	

Sumber : Guru mata Pelajaran Konstruksi dan utilitas gedung SMK Negeri 5 Medan

Berdasarkan data diatas Mata Pelajaran Konsentrasi keahlian DPIB tahun ajaran 2024/2025 masih belum memuaskan karena tergolong rendah dan masih sangat dibutuhkan untuk dilakukan perbaikan. Dari hasil nilai dapat dilihat bahwa sebagian peserta didik memiliki nilai di bawah KKTP yaitu <75 yang berjumlah 13 orang, 21 siswa memperoleh nilai yang dikategorikan cukup kompeten antara

nilai 75-79 dan 24 orang memperoleh nilai kompeten diantara nilai 80-89, serta hanya 2 orang yang memperoleh nilai sangat kompeten yaitu antara nilai 90-100, dengan standar Kriteria kelulusan tujuan pembelajaran minimal untuk mata pelajaran Konstruksi dan utilitas gedung SMK Negeri 5 Medan adalah 75. Terdapat 56,67% siswa kelas XI DPIB yang tidak memasuki kriteria kompeten (<80). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mata pelajaran Konsentrasi DPIB tergolong rendah dan diperlukan suatu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Clark dan Lyons (2011) Video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menyajikan informasi yang kompleks secara visual, meningkatkan motivasi dan minat dan memungkinkan siswa untuk belajar mandiri. Diperkuat dengan pendapat Mayer (2009) Video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara penggunaan prinsip-prinsip desain multimedia yang efektif dan penyajian informasi dalam bentuk visual dan audio. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, menurut Sri Hartini (2022) Video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menyajikan informasi dalam bentuk yang lebih efektif dan efisien melalui visualisasi dan contoh nyata. Dari pendapat ketiga ahli tersebut dapat disimpulkan bahwasannya video pembelajaran merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan rendahnya hasil belajar siswa dengan cara memvisualisasi suatu informasi lebih efektif dan efisien untuk para siswa dalam upaya meningkatkan hasil belajar.

Dari penjelasan tersebut peneliti berinisiatif membuat video pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Konsentrasi DPIB. Diharapkan video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan proses pembelajaran secara efektif, menarik, dan menyenangkan, serta memotivasi siswa untuk meningkatkan pemahaman pada materi pembelajaran.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas maka masalah indentifikasi dalam pembelajaran Konsentrasi Keahlian DPIB Di Kelas XI DPIB SMK Negeri 5 Medan, yaitu:

1. Pembelajaran kurang efektif dimana siswa masih kurang memahami materi pembelajaran yang mempengaruhi motivasi belajar siswa.
2. Sumber daya belajar yang digunakan masih kurang efisien sehingga dibutuhkan Sumber daya baru yang lebih mudah dan flexibel untuk digunakan.
3. Siswa membutuhkan media untuk pembelajaran mandiri yang praktis dan fleksibel berbentuk Video.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, dalam penelitian ini dibatasi, agar pemasalahan yang akan diteliti tidak terlalu meluas dalam pelaksanaan perkembangan produk, maka permasalahan dibatasi dalam hal-hal berikut :

1. Penelitian ini hanya dilakukan terhadap siswa kelas XI Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan.
2. Pengembangan menggunakan model 4D, tetapi dikarenakan keterbatasan waktu maka pengembangan ini hanya menggunakan 3 tahap dari model tersebut (3D).
3. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah sistem plumbing pada elemen Gambar Konstruksi Utilitas Gedung dan Sistem Plumbing.

1.4. Rumusan Masalah

Bersumber pada latar belakang permasalahan serta identifikasi permasalahan di atas, maka timbul pertanyaan yang mendasar dan dijadikan sebagai rumusan masalah. Pertanyaannya yaitu, Bagaimana kelayakan produk Media Pembelajaran berupa Video Interaktif Pada Mata Konsentrasi Keahlian DPIB Di Kelas XI DPIB SMK Negeri 5 Medan?

1.5. Tujuan

Adapun tujuan Pembuatan video pembelajaran interaktif pada penelitian ini yaitu menganalisis tingkat kelayakan Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Konsentrasi Keahlian DPIB Di Kelas XI DPIB SMK Negeri 5 Medan.

1.6. Manfaat

Manfaat yang diharapkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai masukan dan bahan pertimbangan dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik serta mempererat mitra kerja sama antara pihak Universitas Negeri Medan dengan SMK Negeri 5 Medan.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan refleksi untuk para tenaga pengajar dalam meningkatkan hasil belajar serta meningkatkan variasi pembelajaran sebagai instrumen untuk membantu kegiatan pembelajaran siswa.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Melatih dari dalam melakukan penelitian dan membuat karya tulis ilmiah serta menambah wawasan tentang Video pembelajaran interaktif.