

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat dan bangsa. (Arif Rohman, 2008: 10))

Berdasarkan UU yang mengatur pendidikan Nomor 20 Tahun 2003 No 20 Tahun 2003 di atas dalam Bab II ayat 3 menjelaskan, salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi dan keterampilan siswa sehingga potensi dan keterampilan siswa juga semakin berkembang. Berkembangnya potensi dan keterampilan siswa, maka berbagai bidang dalam kehidupan juga ikut berkembang. Dunia informasi adalah salah satu bidang yang berkembang pesat dan paling berpengaruh di berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk aspek pendidikan. Abad 21 ini banyak teknologi modern yang sering digunakan oleh masyarakat sebagai wujud perkembangan tersebut, baik itu televisi, radio, tape recorder, VCD, bahkan LCD dan komputer. (Arif Rohman, 2008: 10))

Masyarakat pada awalnya mengenal teknologi seperti VCD, LCD, komputer adalah barang mewah yang jarang dimiliki masyarakat, tetapi saat ini telah menjadi barang yang umum digunakan. Teknologi tidak hanya digunakan untuk konsumsi pribadi, hiburan atau digunakan di kantor dan perusahaan, kini

produk teknologi modern juga telah merambah di dunia pendidikan. Berdasarkan pengertian pendidikan pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional di atas menjelaskan bahwa pelaksanaan pendidikan itu pada umumnya adalah mengembangkan mutu dan potensi sumber daya manusia untuk membangun bangsa yang lebih maju. Adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga akan berpengaruh terhadap kualitas sistem pembelajaran di sekolah. Artinya, dengan kehadiran teknologi yang modern sekolah dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat pembelajaran menjadi menarik dan efektif, baik dalam proses pembelajaran maupun media pembelajaran sehingga siswa akan menjadi senang dan tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung dan memperoleh hasil belajar maksimal.

Sekolah menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu wadah pendidikan yang diarahkan untuk memberikan bekal pengetahuan teknologi, keterampilan, sikap, dan etos kerja yang bertujuan untuk mempersiapkan lulusan yang kelak menjadi tenaga kerja terampil dan profesional. Salah satu bagian SMK tersebut yang diteliti penulis adalah SMK Teknik Bangunan. Siswa SMK Teknik bangunan dituntut selain bekerja kelapangan juga sebagai bahan dasar menguasai teknik menggambar. Kepentingan menggambar tersebut merujuk kepada pemberian informasi sekaligus komunikasi untuk bekerja dilapangan sebagaimana fungsi gambar yang dibuat melalui program AutoCad. Kepentingan AutoCad memungkinkan peningkatan efisiensi dan ketepatan yang menunjukkan penggunaanya lebih cepat, tepat, murah, dan akurat dari gambar manual.

Berdasarkan kepentingan tersebut pemahaman sekaligus keterampilan dalam penggunaan AutoCad siswa menjadi bagian vital untuk menciptakan siswa

yang siap guna di lingkungan masyarakat. Hal tersebut diatas sejalan dengan pendapat Suryanto (2008) menyatakan bahwa “keberhasilan pekerjaan bangunan di dasari kemampuan pelaku menerjemahkan informasi dan mengkomunikasikan gambar teknik”. Sejalan dengan cita – cita tersebut maka untuk menciptakan siswa yang siap guna terutama dalam pemahaman AutoCad sebagai dasar dalam bekerja dilapangan dibutuhkan strategi pengembangan pengajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) demi menciptakan lulusan yang mampu memenuhi kebutuhan masyarakat masa kini dan masa depan. (Usman Samatowa (2010: 3&93)

Menurut Azhar Arsyad (2011) Faktor yang paling diperhatikan dalam menghasilkan lulusan sekolah adalah kualitas dan kuantitas siswa yang nantinya siap menggambar di lapangan kerja, oleh sebab itu siswa dituntut untuk memiliki keterampilan dalam menghadapi dunia kerja. Pada kenyataan sekarang harapan tersebut belum terealisasi sepenuhnya hal ini terlihat dari banyaknya lulusan SMK yang bekerja pada bidang lain, hal ini disebabkan oleh ketidakmampuan mengaplikasikan ilmu yang diperoleh. Kualitas lulusan SMK saat ini dikategorikan rendah hal ini ditunjukkan dengan kesulitan dalam mengakses pekerjaan. Kelemahan sumber daya tersebut di sebabkan kurangnya penguasaan siswa terhadap kompetensi dan sub kompetensi yang diberikan sekolah yang disertai dengan lemahnya karakter dan moral (Arsyad, 2011: 24).

Proses pembelajaran pada umumnya bukan hanya menuntut pada peserta didiknya tetapi juga menuntut pada setiap guru untuk bisa membuat suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan, sehingga dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu cara yang dapat digunakan guru

adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif seperti video pembelajaran. Cecep Kustandi (2013: 8) menyatakan bahwa video pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan guru, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Adanya pelatihan yang lebih intensif bagi guru mengenai pemanfaatan video pembelajaran dan fungsi video pada proses pembelajaran, diharapkan guru lebih sering menggunakan video pembelajaran karena penggunaan video pembelajaran akan sangat bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi pelajaran. Seperti yang diungkapkan Sudjana & Rivai (dalam bukunya Azhar Arsyad, 2011: 24) bahwa banyak sekali manfaat dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar siswa, diantaranya yaitu: pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, berlatih, dan bekerja langsung. Video pembelajaran sekarang bervariasi, ada beberapa kelompok media pembelajaran. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

(Azhar Arsyad, 2011: 29) Setelah memperhatikan manfaat media pembelajaran dan macam-macam media pembelajaran, maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran audio-visual yang berupa video pembelajaran dalam penelitian ini.

Sukiman (2012: 187-188) menyatakan media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa seperti materi menggambar bangunan yang mana dengan video dapat menunjukkan bagaimana gambaran bangunan yang akan direncanakan sebelum kelapangan, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti tentang menggambar dengan perangkat lunak pada siswa kelas X SMK Negeri 5 Medan, Ada beberapa permasalahan yang ditemukan peneliti, diantaranya, pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan buku siswa dan buku guru saja yang mana pemahaman tentang menggambar akan sangat susah dengan berpatokan pada buku saja yang pada umumnya berisikan kemampuan teori (*Verbal*), strategi belajar yang diterapkan dengan berpatokan pada buku dan penjelasan dari guru menyebabkan kebosanan siswa, pendemostrasian materi pembelajaran berlangsung hanya satu kali yang menyebabkan siswa merasa tidak dapat mendengarkan dan melihat secara berulang, Sehingga siswa terlihat tidak semua siswa antusias dalam belajar dan tidak memperhatikan guru.

Berdasarkan temuan penulis juga selama observasi bahwa pembelajaran menggambar dengan perangkat lunak (MDPL) belum optimal. Kekurangan optimal tersebut dapat dilihat berdasarkan daftar nilai siswa, penulis menemukan dari 48 siswa kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 5 Medan tahun ajaran 2016/2017 yang memperoleh nilai <70 sebanyak 18 siswa, yang memperoleh nilai 70 – 79 sebanyak 23 siswa, yang memperoleh nilai 80-89 sebanyak 7 siswa dan memperoleh nilai 90 – 100 tidak ada. Dengan kriteria Kelulusan Minimum (KKM) yang berlaku di SMK Negeri 5 Medan sebesar 70. Selengkapnya perolehan nilai rata-rata hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak tahun sebelumnya dapat dilihat pada Tabel Berikut:

**Tabel 1.1**  
**Perolehan Nilai Harian Belajar Diklat Menggambar Dengan Perangkat Lunak kelas X Tahun ajaran 2016/2017 Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 5 Medan**

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
2016/2017	< 70	18	37,5
	70 – 79	23	47,916
	80 – 89	7	14,583
	90 – 100	Tidak Ada	-
Jumlah		48	100

*Sumber : Guru Matapelajaran Menggambar Teknik SMK N 5 Medan*

Berdasarkan data diatas diperoleh keterangan bahwa hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) belum optimal dan perlu ditingkatkan karena hanya 62,499% siswa yang lulus KKM. Meskipun nilai 70 merupakan KKM, namun hasil belajar dikatakan optimal jika kemampuan siswa dalam menggambar seharusnya mencapai kategori baik (nilai B). Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar.

Penjelasan diatas sekaligus mengoreksi pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap sekolah. Berdasarkan analisa penulis masalah tersebut juga disebabkan oleh penerapan strategi pembelajaran yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru selama ini adalah model konvensional yang terapkan dengan cara ceramah dengan langkah : 1) Guru menjelaskan materi pembelajaran, 2) guru memberikan contoh gambar di papan tulis dan menunjukkan urutan menggambar, 3) guru memberikan penugasan kepada siswa sesuai dengan contoh soal yang sudah dibahas.

Penerapan pembelajaran dengan ceramah membuat siswa merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan. Proses pembelajaran siswa terlihat kurang antusias dan kurang aktif. Tidak banyak siswa yang mau bertanya kepada guru, dan pada saat mengerjakan tugas kelompok banyak siswa yang bermain sendiri, ketika melakukan presentasi hanya beberapa siswa saja mampu melaporkan hasil dengan jelas dan baik serta bisa menyimpulkan dengan benar. Dilihat dari situasi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan proses belajar pada siswa juga masih rendah.

Permasalahan lainnya adalah kebanyakan siswa yang masih menganggap materi Menggambar dengan perangkat lunak itu susah dipahami. Anggapan anggapan tersebut menyebabkan siswa kelas X SMK Negeri 5 Medan merasa sulit dalam mengerjakan tes dan sulit memahami materi-materi yang berkaitan dengan Menggambar dengan Perangkat Lunak sehingga hasil belajar menggambar siswa kurang memuaskan.

Menurut Azhar (2010) memperbaiki sistem belajar yaitu menggunakan media video pembelajaran. Dengan banyaknya manfaat dari media video pembelajaran yaitu: a) Membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek, b) Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat, c) Dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri, d) Peserta didik dapat berdiskusi atau minta penjelasan kepada teman sekelasnya, e) Peserta didik dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi, f) Daya nalar Peserta didik lebih terfokus dan lebih kompeten, g) Peserta didik menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktekan latihan-latihan, h) Peserta didik dapat menayangkannya di rumah karena materi sudah dalam format film atau VCD, i) Memenuhi tuntutan kemajuan zaman pendidikan, khususnya dalam penggunaan bidang media teknologi, dan j) Memberikan daya pemahaman keterampilan yang lebih terstruktur.

Dari uraian di atas maka guru dapat memanfaatkan media video dalam proses belajar mengajar untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan dalam menyampaikan materi kepada siswa. Salah satu materi yang diajarkan pada Kelas X SMK Negeri 5 Medan adalah “ Menggambar Dengan Perangkat Lunak”. Pada materi Menggambar Dengan Perangkat Lunak guru kesulitan menjelaskan secara detail apabila dengan menggunakan penjelasan kata-kata (*Verbal*) karena sistemnya menuntut praktek langsung. Menurut Siswo Saroso (2005) perkembangan teknologi menjanjikan dalam memberikan pendidikan kepada siswa agar terciptanya sistem belajar sesuai harapan dan siswa memiliki penguasaan dan pemahaman yang maksimal. Berdasarkan pendapat tersebut dan



masalah kurang optimalnya pembelajaran menggambar dengan perangkat lunak pada SMK Negeri 5 Medan, maka penulis memiliki keyakinan strategi pembelajaran dengan menggunakan video dapat meningkatkan pemahaman siswa sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa pada Materi menggambar dengan Perangkat Lunak.

Pemaparan di atas menjelaskan proses belajar mengajar memerlukan gabungan strategi mengajar guru dan media pembelajaran yang dapat memberikan visualisasi yang baik terhadap mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak (MDPL). Video pembelajaran tersebut akan membantu Siswa mengikuti video teknik menggambar yang akan membantu siswa memahami teknik menggambar dengan perangkat lunak. berdasarkan uraian permasalahan di atas penelitian sangat penting dilakukan melalui penggunaan video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak disimpulkan bahwa media video penting digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar pada materi Menggambar Dengan Perangkat Lunak. Berdasarkan uraian diatas peneliti memiliki ketertarikan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar yang dituangkan dalam skripsi berjudul “ Pengaruh Strategi Pembelajaran dengan Menggunakan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas X SMK Negeri 5 Medan”

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar menggambar siswa siswa kelas X semester genap SMK Negeri 5 Medan TA. 2016/2017
2. Guru cenderung dalam mengajar menggunakan metode ceramah dan penugasan yang menimbulkan kebosanan.
3. Strategi pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran belum dilakukan dalam pembelajaran menggambar dengan Perangkat lunak.
4. Strategi pembelajaran yang digunakan guru tidak sesuai materi menggambar dengan perangkat lunak.
5. Tingginya kebosanan siswa dengan metode pembelajaran yang sekarang.

## C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah diperoleh berbagai point masalah yang dimungkinkan mempengaruhi hasil belajar siswa, dengan mempertimbangkan kemampuan peneliti dan cakupan masalah penelitian, maka diperlukan adanya pembatasan penelitian yaitu :

1. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan video pembelajaran karena video pembelajaran di percaya dapat lebih memberikan pembelajaran nyata.
2. Subjek penelitian adalah siswa kelas X semester genap SMK Negeri 5 Medan Tahun Ajaran 2017/2018.

3. Materi yang disajikan kepada siswa kelas X SMK semester genap Negeri 5 Medan dalam penelitian ini hanya dibatasi pada materi menggambar denah dan tampak bangunan yang mana disesuaikan dengan isi silabus.
4. Hasil belajar siswa kelas X semester genap menggunakan strategi pembelajaran dengan video pembelajaran pada materi Menggambar dengan Perangkat Lunak.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang di paparkan peneliti diatas maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut : Apakah Strategi pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran memberikan pengaruh berbeda secara signifikan terhadap Hasil belajar menggambar denah dan tampak bangunan dengan perangkat lunak siswa kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 5 Medan semester Genap TA. 2017/2018?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui Pengaruh strategi pembelajaran dengan menggunakan media Video Pembelajaran terhadap hasil menggambar denah dan tampak bangunan dengan perangkat lunak siswa kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 5 Medan semester Genap TA. 2017/2018!

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Memberikan informasi tentang adanya peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak siswa kelas X

SMK Negeri 5 Medan kompetensi keahlian Teknik Gambar Bangunan  
Tahun pelajaran 2017/2018.

- b. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam pelaksanaan pembelajaran guna meningkatkan kualitas siswa SMK.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

- 1) Membantu siswa dalam memahami materi Menggambar Dengan Perangkat Lunak
- 2) Siswa menjadi lebih tertarik untuk memahami materi Menggambar Dengan Perangkat Lunak
- 3) Meningkatkan keterampilan menggambar.
- 4) Meningkatkan hasil belajar materi Menggambar Dengan Perangkat Lunak

### b. Bagi Guru

Menambah wawasan dan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa yaitu media video pembelajaran.

### c. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengetahuan dan wawasan dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif.
- 2) Untuk mengembangkan penggunaan media pembelajaran.
- 3) Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama kuliah.