

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar belakang Masalah

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Etimologi kata pendidikan itu sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu *ducere*, berarti “menuntun, mengarahkan, atau memimpin” dan awalan *e*, berarti “keluar”. Jadi, pendidikan berarti kegiatan “menuntun ke luar”. Setiap pengalaman yang memiliki efek formatif pada cara orang berpikir, merasa, atau tindakan dapat dianggap pendidikan. Pendidikan umumnya dibagi menjadi tahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan kemudian perguruan tinggi, universitas atau magang. Sebuah hak atas pendidikan telah diakui oleh beberapa pemerintah. Pada tingkat global, Pasal 13 Kovenan Internasional tentang Hak Ekonomi, Sosial dan Budaya mengakui hak setiap orang atas pendidikan. Meskipun pendidikan adalah wajib di sebagian besar tempat sampai usia tertentu, bentuk pendidikan dengan hadir di sekolah sering tidak dilakukan, dan sebagian kecil orang tua memilih untuk pendidikan home-schooling, e-learning atau yang serupa untuk anak-anak mereka.

Belajar dapat diartikan sebagai proses kegiatan yang membuat perubahan kognitif maupun motorik melalui interaksi. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku. Dari segi psikologi perbedaan individu

ditimbulkan oleh berbagai macam aspek baik secara langsung atau tidak langsung yang timbul dari siswa. Adapun aspek-aspek tersebut, yaitu : kognitif (pengetahuan), afektif (kemampuan), dan psikomotor (keterampilan), tidak ketinggalan juga termasuk intelegensia, minat, bakat dan keadaan sosial ekonomi. Kemajuan teknologi membuat manusia secara sengaja atau tidak sengaja telah dan akan berinteraksi terhadap teknologi. Media elektronika sebagai akibat dari perkembangan teknologi, mendapat tempat dan perhatian yang cukup besar bagi para peserta didik dan besar pengaruhnya terhadap perkembangan pendidikan.

Alasan utama mengapa proses pembelajaran kurang optimal salah satunya adalah karena guru tidak mendemonstrasikan materi dengan baik yaitu dengan media yang layak sehingga kurang menarik perhatian siswa. Kebiasaan penyampaian materi dengan media seadanya senantiasa membuat siswa bosan dan cenderung kurang memperhatikan terhadap apa yang disampaikan oleh guru.

Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mengoptimalkan kemampuan anak didik dan membantu mengembangkan kemampuan yang sempurna secara fisik, intelektual, dan emosi. Oleh karena itu penggalan kemampuan yang terpendam yang dimiliki siswa harus dilakukan secara maksimal. Deporter (2002) dalam teorinya *Quantum Learning* menyatakan bahwa manusia memiliki potensi untuk berkembang (*Potential to growth*) hamper tidak terbatas. Dalam hal ini sebenarnya setiap siswa mempunyai potensi untuk berkembang, namun terkadang potensi itu tidak tergalai atau bahkan terabaikan oleh karena faktor penyampaian materi yang kurang bisa dipahami oleh siswa. Salah satu penyebabnya adalah kurang tepatnya media pembelajaran yang digunakan.

Berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung proses belajar, maka dibutuhkan suatu alat bantu atau media belajar sebagai sarana pendukung, selain transformasi belajar secara konvensional atau tatap muka (ceramah) di dalam kelas. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Alat bantu belajar termasuk salah satu unsur dinamis dalam belajar. Kedudukan alat bantu memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Penggunaan alat bantu, bahan belajar yang abstrak bisa dikongkritkan dan membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi menarik. Banyak alat bantu atau media belajar diciptakan untuk belajar mandiri saat ini, namun untuk mencari suatu pilihan atau solusi alat bantu yang benar-benar baik agar proses belajar menjadi efektif, menarik dan interaktif serta menyenangkan merupakan suatu permasalahan yang perlu dicari solusinya. Alat bantu atau media untuk belajar mandiri pada era kemajuan teknologi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibutuhkan untuk menciptakan kualitas manusia yang tidak hanya bergantung melalui transfer ilmu secara verbal, baik yang dilakukan oleh sekolah maupun perguruan tinggi ataupun lembaga pendidikan nonformal pada saat ini.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan

respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Proses pembelajaran di SMK tidak akan lepas dari kegiatan belajar praktikum. Proses pembelajaran menjadi penting dalam pembelajaran terhadap siswa karena, dapat membantu dalam pencapaian kompetensi. Salah satu yang dapat membantu proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan bahan ajar yang tepat sasaran agar siswa dapat memahami materi dengan mandiri, pemilihan bahan ajar pun menjadi sangat penting (Amri dan Ahmadi, 2010). Bahan ajar ini juga merupakan sarana bagi guru untuk mempermudah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa (Lestari, 2013). Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan berpengaruh secara psikologis kepada siswa (Arsyad, 2013). Salah satu bahan pembelajaran yang dapat digunakan adalah jobsheet.

Tabel 1.1 Perolehan Nilai Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran DDKBT

| NO | Tahun<br>Ajaran | Jumlah<br>Siswa | Nilai    |       |         |       |         |       |       |       |
|----|-----------------|-----------------|----------|-------|---------|-------|---------|-------|-------|-------|
|    |                 |                 | (95-100) |       | (85-94) |       | (75-84) |       | (<75) |       |
| 1  | 2019/2020       | 30              | 4        | 13,3% | 5       | 16,7% | 7       | 23,3% | 14    | 46,7% |

Sumber : Daftar nilai guru bidang studi DDKBT

Berdasarkan tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata masih kurang memuaskan. Perolehan hasil belajar yang belum maksimal tersebut dikarenakan siswa cenderung bosan dalam mengikuti mata pelajaran Dasar-dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah, siswa juga belum bisa mandiri dalam memahami materi yang dipelajari dan penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif akan menyebabkan siswa jenuh dan malas dalam mengikuti pembelajaran yang akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Jobsheet adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru (Noktaviyanda dan Aryadi, 2011). Jobsheet yang baik untuk pembelajaran harus terdapat judul, nama kompetensi/sub kompetensi, peralatan, alat/mesin yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pembelajaran kompetensi tersebut, bahan, bahan-bahan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pembelajaran kompetensi tersebut, arah mengapa kompetensi itu diajarkan, tonjolkan keefektifan dari jobsheet tersebut (Jumargo, et. al., 2011).

Pengembangan jobsheet sendiri menurut beberapa peneliti sebelumnya berdampak baik untuk siswa. Pengembangan jobsheet yang memperoleh validasi

ahli sebesar 95,5% sehingga secara teoritis jobsheet tersebut dapat dikatakan sangat layak (Devi, et. al., 2017). Adapun secara empirik jobsheet tersebut meningkatkan kompetensi siswa. Hasil jobsheet yang dikembangkan dinyatakan layak dengan kriteria. Pengembangan jobsheet pada mata pelajaran praktik kerja membantu proses pembelajaran. Pengembangan jobsheet juga menghasilkan jobsheet yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan praktikum (Prastowo, 2012).

Jobsheet yang digunakan di SMK Negeri 2 Medan belum memenuhi kriteria yang baik. Struktur jobsheet masih belum sesuai dengan standar penulisan bahan ajar. Siswa masih mengalami kebingungan saat akan mulai melaksanakan pekerjaan atau kegiatan praktikum. Hal tersebut menjadi masalah selama proses pembelajaran yang menggunakan jobsheet yang tidak standar dan menuntut siswa untuk belajar secara mandiri (Triana, 2016).

Desain dan pengembangan jobsheet pembelajaran ini dapat menjadi rujukan bagi guru untuk membuat dan menggunakan modul pembelajaran yang ideal sesuai dengan tuntutan kurikulum. Jobsheet harus menarik minat siswa dalam melakukan pembelajaran secara mandiri, dan agar pelaksanaan proses pembelajaran menjadi berbasis student center. Lembar kerja siswa atau jobsheet berfungsi sebagai panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen atau demonstrasi (Tritianto, 2012). Pengembangan jobsheet juga bertujuan sebagai sarana penyampaian materi praktik kepada siswa dan dapat membantu meningkatkan kompetensi keterampilan praktik yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik mengadakan penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media Jobsheet Teknik Pengukuran Tanah pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah Kelas X SMK Negeri 2 Medan “.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas terdapat masalah yang muncul dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dapat diidentifikasi di SMK Negeri 2 Medan belum cukup media yang digunakan untuk mendorong peserta didik untuk menambah semangat dalam mengikuti kompetensi khususnya dalam materi Teknik pengukuran tanah, sehingga penulis ingin mengembangkan media jobsheet dapat menjelaskan teori maupun praktik dalam mata pelajaran Dasar-dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah di atas diperoleh bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta mudah dalam proses penggunaan media pembelajaran jobsheet. Berdasarkan hal tersebut maka permasalahan hanya pada Pengembangan Media pembelajaran jobsheet yang mendukung mata pelajaran Dasar-dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah khususnya materi Teknik pengukuran tanah yang lebih lengkap untuk mendukung proses belajar mengajar lebih maksimal.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, indentifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana

mengembangkan media pembelajaran jobsheet sebagai media yang tepat dalam meningkatkan kompetensi keterampilan praktik yang diinginkan.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Membuat produk media pembelajaran berupa Job Sheet sesuai dengan materi Teknik Pengukuran Tanah.
2. Mengetahui tingkat kelayakan produk media pembelajaran Job Sheet dari ahli materi dan ahli media.
3. Mengetahui tanggapan dari siswa/ responden tentang media pembelajaran Job Sheet yang dibuat tentang materi Teknik Pengukuran Tanah.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

- a. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang pengembangan media jobsheet.
- b. Menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.
- c. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam pengembangan media jobsheet.
- d. Memberikan masukan kepada guru disekolah, media yang dapat digunakan upaya meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran yang efektif.