

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat secara langsung maupun tidak langsung memberi pengaruh dalam berbagai aspek dalam kehidupan manusia, salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah pendidikan.

Berbagai macam pembaharuan yang terjadi dalam aspek pendidikan dilakukan agar kualitas dan kuantitas pendidikan dapat meningkat. Untuk meningkatkan kualitas tersebut diperlukan berbagai macam terobosan baik dalam kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan kebutuhan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran menjadi lebih inovatif sehingga siswa terdorong untuk belajar secara optimal baik dalam pembelajaran mandiri maupun pembelajaran yang berada didalam kelas.

Pendidikan adalah salah satu faktor utama yang dapat meningkatkan kualitas SDM (Sumber Daya Manusia) di dalam suatu bangsa atau negara. Seperti yang tercantum di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) No. 20 Tahun 2003 Pasal 3, Fungsi dari pendidikan nasional adalah untuk membentuk watak dan mengembangkan kemampuan serta potensi peserta didik yang tetap bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga menciptakan

peserta didik yang bermartabat serta menguasai IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi).

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar secara tatap muka maupun daring yang dapat menjadi perangsang pikiran, perasaan, minat, dan juga perhatian peserta didik sehingga proses belajar mengajar dan komunikasi antara guru dengan peserta didik dapat terlaksana dengan baik.

Proses belajar mengajar tidak akan berjalan baik tanpa adanya media pembelajaran yang tepat. Menurut AECT (Association for Educational Communications and Technology), media merupakan segala hal yang digunakan seseorang untuk menyalurkan informasi. Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan pesan atau informasi kepada penerima pesan secara jelas. Begitu juga halnya ketika media pembelajaran digunakan didalam kegiatan belajar mengajar, informasi yang disampaikan guru kepada peserta didik menjadi lebih mudah untuk diterima dengan jelas oleh peserta didik.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan di bidang teknik dan kejuruan yang bertugas untuk mencetak tenaga kerja tingkat menengah yang memiliki keterampilan dan pengetahuan serta sikap sebagai juru teknik di bidang keteknikan. SMK memiliki beberapa tujuan diantaranya : 1) Menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, maupun bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya, 2) Menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih

dalam berkompetensi, beradaptasi di lingkungan kerja, dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya, 3) Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi, 4) Membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilihnya.

Untuk mencapai sebuah pembelajaran tingkat SMK yang berkualitas bukan hanya berfokus pada teori dan kurikulum saja tetapi juga berfokus pada elemen-elemen yang harus diperhatikan. Dalam hal ini, kita harus memperhatikan ketersediaan seorang tenaga pendidik yang mempunyai dan mampu membuat kondisi belajar mengajar berlangsung dengan baik. Selanjutnya kita harus melihat kesiapan peserta didik dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh tenaga pendidik. Dan yang terakhir adalah ketersediaannya sarana dan prasarana yang dapat mendukung proses belajar mengajar agar terlaksana dengan baik.

Media pembelajaran yang digunakan pada tingkat SMK harus bersifat menarik agar peserta didik lebih mudah untuk memahami materi. Oleh sebab itu, media yang digunakan harus tepat efektif dan tepat sasaran sehingga materi yang disampaikan oleh tenaga pendidik dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik.

Saat ini, dunia tengah dikejutkan dengan sebuah pandemik virus bernama Corona atau yang lebih dikenal dengan istilah Covid-19 (Corona Virus Diseases-19). Virus ini menelan banyak korban jiwa sehingga angka kematian di berbagai belahan dunia meningkat drastis. Bahkan tak sedikit tenaga medis yang terinfeksi dan meninggal dunia. Hal ini yang menjadi permasalahan dunia saat ini dan

berbagai negara di dunia mulai menerapkan beberapa kebijakan termasuk di Indonesia.

Pendidikan di Indonesia menjadi salah satu bidang yang terkena dampak dari pandemi Covid-19. Dengan diterapkannya pembatasan interaksi antar individu, Kementerian Pendidikan di Indonesia mengeluarkan kebijakan dengan memberhentikan pembelajaran secara tatap muka dan menggantinya dengan sistem pembelajaran berbasis daring (*online*).

Berdasarkan surat edaran yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan tanggal 9 Maret 2020; Surat Edaran Menteri Kesehatan No HK.02.01/MENKES/199/2020 pada 12 Maret 2020; dan Surat Edaran Sekjen Kemendikbud No 36603/A.A5/OT/2020 pada 15 Maret 2020. Mengenai upaya pencegahan dan penyebaran virus Covid-19, semua kegiatan belajar mengajar konvensional secara tatap muka di berhentikan sampai dengan waktu yang belum ditentukan. Sistem pembelajaran secara konvensional tersebut akan digantikan

dengan sistem pembelajaran secara daring (*online*) dengan memanfaatkan aplikasi yang dapat memberi ruang untuk interaksi antara guru dan peserta didik tanpa harus bertemu secara langsung

Berdasarkan dari permasalahan tersebut peneliti bermaksud mengembangkan video animasi pembelajaran berbasis powtoon untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar secara daring siswa Sekolah Menengah Kejuruan. Video animasi pembelajaran ini bisa digunakan pada pembelajaran dimanapun

karena media ini dapat di akses dengan mudah melalui Gadget, Laptop, Komputer, dan sarana lainnya.

Powtoon merupakan program bersifat online yang dapat diakses melalui internet dan berfungsi sebagai aplikasi untuk membuat video animasi maupun persentasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kelebihan dari aplikasi *Powtoon* diantaranya mudah untuk diakses dan digunakan untuk membuat video animasi yang dapat membuat media pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik. Banyaknya fitur dan animasi yang telah tersedia di aplikasi ini membuat pengguna tidak perlu membuatnya secara manual lagi. Kelengkapan dan kemudahan tersebut yang dapat menunjang pembuatan media pembelajaran video animasi menjadi lebih menarik.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Powtoon* untuk tingkat SMK agar peserta didik lebih tertarik dan tidak mudah bosan dengan kegiatan belajar mengajar secara daring. Pada media pembelajaran berbasis video tersebut disajikan animasi visual yang menarik serta

warna-warna dan tulisan-tulisan yang mendukung media tersebut, dan tentunya mencakup materi sesuai dengan KD secara ringkas dan efektif. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran berbasis video ini adalah agar peserta didik tingkat SMK lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan dalam kegiatan belajar mengajar secara daring (*online*).

Materi yang menjadi fokus peneliti merupakan materi Keselamatan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH). Dalam materi ini, pokok bahasan

yang akan dibahas adalah mengenai Definisi K3LH, Tujuan K3LH, Hakikat K3LH, dan Dasar Hukum K3LH.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan mengangkat skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas X Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Pengukuran Tanah Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 2 Binjai”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah seperti diuraikan diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis video dasar-dasar konstruksi bangunan dan pengukuran tanah pada siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan belum pernah di terapkan, proses pembelajaran daring siswa Sekolah Menengah Kejuruan masih kurang efektif.

1.3 Pembatasan Masalah

Sehubungan dengan adanya cakupan masalah, serta adanya keterbatasan waktu, dana, kemampuan dan pengetahuan penulis, maka dari itu penelitian difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis video dengan materi Keselamatan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup untuk Jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di Sekolah Menengah Kejuruan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah diatas, maka penulis menentukan rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video dengan materi Keselamatan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup untuk Sekolah Menengah Kejuruan?
2. Bagaimana penilaian media berbasis video dengan materi Keselamatan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup untuk Sekolah Menengah Kejuruan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti menentukan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis video dengan materi Keselamatan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup untuk Sekolah Menengah Kejuruan
2. Penilaian media berbasis video dengan materi Keselamatan Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Produk ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media dalam peningkatan mutu pendidikan dan pengembangan kualitas pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan. Menjadi referensi bagi guru agar dapat memanfaatkan fasilitas dalam membuat media pembelajaran untuk menunjang proses belajar secara daring. Untuk menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan dalam mendukung teori-teori dengan masalah yang diteliti serta sebagai sumber inspirasi kepada guru tentang pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan pokok bahasan.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini dalam bentuk file video sehingga siswa dapat memutarinya berulang kali.
2. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan materi K3LH yang dikemas dalam bentuk penayangan definisi, jenis-jenis, dan lainnya.
3. Media pembelajaran ini berupa file yang dapat disimpan di Google Drive, Flahdisk, Memori Handphone, dan media lainnya.
4. Media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa, karena materi disajikan dengan penggabungan audio visual dalam bentuk teks, gambar, animasi dan video.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Mengingat telah terjadinya pandemi COVID-19 yang berdampak banyak kepada aspek kehidupan salah satunya ialah di bidang Pendidikan, maka pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar melalui daring (online). Untuk menunjang hal ini, diperlukan media pembelajaran yang efektif dan efisien agar kegiatan belajar mengajar secara daring bisa terlaksana dengan baik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran video menjadi salah satu yang cukup penting untuk menunjang kegiatan belajar mengajar secara daring sesuai dengan kurikulum 2013.

THE
Character Building
UNIVERSITY