

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dapat dilakukan pendidik untuk menciptakan sumber daya manusia yang baik dan berkualitas. Pada dasarnya, manusia terus mengalami perkembangan, sehingga kebutuhan akan pendidikan juga terus berkembang. Pendidikan yang berkualitas mempersiapkan manusia untuk mampu bersaing, bermitra, dan mandiri atas jati dirinya guna menghadapi perkembangan jaman. Oleh karena itu, idealnya pendidikan diselaraskan dengan perkembangan jaman dari segi manapun.

Berdasarkan Undang Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Bab VI Pasal 13 jalur pendidikan terdiri atas Pendidikan Formal dan Nonformal. Jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Jenis pendidikan mencakup pendidikan umum, kejuruan, akademik, profesi, vokasi, keagamaan, dan khusus. Pendidikan nonformal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan/atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat. Oleh sebab itu khususnya pendidikan formal yang merupakan hal yang penting dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan juga akan meningkatkan mutu sumber daya manusia perlu mendapat perhatian khusus dari pemerintahan dan para pengelola di bidangnya.

Salah satu lembaga pendidikan formal pada tingkat menengah yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang terdiri dari beberapa bidang diantaranya bidang Teknologi dan Rekayasa, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Kesehatan, Seni; Kerajinan dan Pariwisata, Agribisnis dan Argoindustri, Bisnis dan Manajemen.

Adapun mata pelajaran di SMK dapat digolongkan dalam tiga golongan yaitu: mata pelajaran normatif, adaptif dan produktif. Dari ketiga golongan ini, golongan pelajaran produktif merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting, karena siswa diharapkan mempunyai kemampuan, pengetahuan dan keterampilan yang menjadi bekal bagi siswa untuk menghadapi dunia kerja. Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) adalah salah satu kompetensi keahlian (jurusan) dalam bidang keahlian Teknologi dan Rekayasa pada SMK. DPIB merupakan jurusan yang mempelajari tentang perencanaan serta pelaksanaan pembuatan bangunan gedung. Prospek kerja lulusan DPIB adalah menjadi *drafter, quantity surveyor, quality control*, bekerja di konsultan perencana, menjadi kontraktor/pemborong, menjadi wirausaha, serta bekerja di instansi pemerintahan maupun swasta.

SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang memberi bekal pengetahuan, teknologi, keterampilan, sikap mandiri, disiplin, serta etos kerja yang terampil dan kreatif sehingga kelak menjadi tenaga kerja yang memiliki pengetahuan dan keterampilan tingkat menengah yang sesuai dengan bidangnya. SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan terdiri dari 14 jurusan dimana salah satunya adalah jurusan bangunan. Dimana jurusan bangunan ini terdapat program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Mata pelajaran yang terdapat pada program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB)

adalah mata pelajaran adaptif, mata pelajaran normatif dan mata pelajaran produktif. Diantara mata pelajaran produktif terdapat mata pelajaran Gambar Teknik dimana Gambar Teknik adalah mata pelajaran yang mempelajari dasar-dasar Gambar Teknik seperti mengidentifikasi alat-alat gambar, mengenal jenis-jenis garis, menggambar bentuk bidang dan 3 dimensi, menggambar proyeksi benda dan lain sebagainya. Dengan mempelajari Gambar Teknik diharapkan siswa dapat memiliki pengetahuan dan wawasan mengenai Gambar Teknik yang menjadi bekal bagi mereka untuk mempelajari mata pelajaran yang selanjutnya. Adapun data yang diperoleh dari nilai ujian harian Gambar Teknik, disajikan dalam bentuk Tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1 Perolehan Nilai Ujian Harian Gambar Teknik kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
2016/2017	< 75	8 Orang	29.63	Kurang Kompeten
	75 - 84	16 Orang	59.26	Cukup Kompeten
	85 - 94	3 Orang	11.11	Kompeten
	95 - 100	-	0	Sangat Kompeten
	Jumlah	27 Orang	100	
Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
2017/2018	< 75	7 Orang	25.93	Kurang Kompeten
	75 - 84	13 Orang	48.14	Cukup Kompeten
	85 - 94	7 Orang	25.93	Kompeten
	95 - 100	-	0	Sangat Kompeten

	Jumlah	27 Orang	100	
Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
2018/2019	< 75	15 Orang	46.88	Kurang Kompeten
	75 - 84	8 Orang	25	Cukup Kompeten
	85 - 94	9 Orang	28.12	Kompeten
	95 - 100	-	0	Sangat Kompeten
	Jumlah	32 Orang	100	

Sumber: Guru mata pelajaran Gambar Teknik SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan

Dari Tabel 1.1 di atas diketahui bahwa pada 3 tahun terakhir, masih ada persentase peserta didik yang perlu ditingkatkan. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk pelajaran produktif adalah 75. Hal tersebut menjadi bukti bahwa hasil belajar mata pelajaran Gambar Teknik yang diperoleh peserta didik masih standar KKM. Hasil belajar tersebut perlu ditingkatkan sehingga kompetensi dapat dicapai yaitu jika peserta didik mendapat nilai 75 – 84 pada hasil belajar. Keadaan tersebut menggambarkan bahwa peserta didik mengalami suatu masalah untuk mencapai standar kompetensi berikutnya, karena peserta didik harus memperbaiki atau mengulang dulu kompetensi yang dianggap belum lulus hingga mencapai batas nilai KKM tersebut.

Menurut Slameto (2010:54) ada dua faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri dari (1) faktor jasmaniah, yaitu faktor kesehatan, cacat tubuh. (2) faktor psikologis yaitu intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan kesiapan, motif. (3) faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari (1) faktor keluarga, yaitu cara orang tua mendidik, relasi antaranggota

keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan. (2) faktor sekolah, yaitu model mengajar (guru), kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah. (3) faktor masyarakat, yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, massa media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar salah satunya adalah peranan guru. Dalam menjalankan tugasnya, guru harus memiliki kompetensi karena pencapaian tujuan pembelajaran serta keberhasilan dalam pembelajaran tergantung pada kemampuan dan kompetensi guru. Hal ini berkaitan dengan kemampuan guru untuk merencanakan pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari pemilihan metode, model, dan media pembelajaran. Pada proses pembelajaran, guru diharapkan mampu merancang suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Untuk menghindarkan verbalisme dan menekankan pengalaman yang kongkrit kepada siswa dalam menyampaikan materi pelajaran, dapat digunakan media tampak dengar (audio visual). Sesuai dengan fungsinya seperti yang diungkapkan oleh Yusufhadi Miarso (1984:50) tentang manfaat media audio visual yaitu mendorong motivasi belajar dan memperjelas daya serap dalam menerima pelajaran. Sehingga bahan pembelajaran audio visual sangat perlu dan digunakan serta dikembangkan sebagai media pembelajaran di sekolah, mengingat bahan pembelajaran ini mampu menyajikan unsur audio dan visual secara serempak. Efek yang dihasilkan dari media ini akan lebih dalam karena ia masuk melalui kedua sensor indra pada manusia yakni mata dan telinga. Dengan media ini juga, peserta

didik akan merasa bahwa mereka seolah-olah terlibat di dalam kegiatan itu sendiri, sehingga motivasi dan minat belajar akan lebih meningkat sehingga diharapkan siswa dapat menyerap pelajaran lebih dalam dan pada akhirnya hasil belajarnya dapat meningkat.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sekolah menengah kejuruan khususnya SMKN 1 Percut Sei Tuan belum secara optimal memanfaatkan media audio visual sebagai media pembelajaran dikarenakan keterbatasan sarana dan prasarana. SMKN 1 Percut Sei Tuan masih menggunakan media visual sehingga belum secara maksimal membantu siswa dalam menerima materi pelajaran dalam proses belajar mengajar.

Adanya pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap pembelajaran, dan terbatasnya ketersediaan media pembelajaran untuk mata pelajaran Gambar Teknik sebagai sumber belajar di sekolah, maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran audio visual yang mendukung prinsip pembelajaran berpusat pada siswa. Media pembelajaran audio visual yang dikembangkan nantinya akan berguna sebagai penunjang proses pembelajaran, menambah variasi media pembelajaran, serta dapat dijadikan sebagai sumber belajar, khususnya untuk mata pelajaran Gambar Teknik di SMK. Maka dari itu, penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan (DPIB) SMKN 1 Percut Sei Tuan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang muncul diantaranya:

1. Pentingnya pendidikan yang berkualitas guna mempersiapkan manusia untuk mampu bersaing, bermitra, dan mandiri atas jati dirinya guna menghadapi perkembangan jaman.
2. Media Pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran Gambar Teknik Kelas X Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) SMKN 1 Percut Sei Tuan terbatas pada penggunaan media visual saja.
3. Guru belum menggunakan media audio visual pada mata pelajaran Gambar Teknik Kelas X Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan (DPIB) SMKN 1 Percut Sei Tuan.

C. Batasan Masalah

Dilihat dari identifikasi masalah, terdapat banyak faktor yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Didasarkan atas berbagai pertimbangan dari peneliti yang berupa keterbatasan kemampuan baik secara materi maupun pengetahuan yang dimiliki, maka dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan media audio visual pada pembelajaran kompetensi dasar (3.4) menerapkan prosedur menggambar huruf, angka dan etiket pada gambar teknik pada mata pelajaran Gambar Teknik untuk siswa kompetensi keahlian DPIB menggunakan aplikasi *Powtoon*. Penelitian ini dibatasi pada taraf kelayakan media yang telah dikembangkan, tidak menguji keefektivan penggunaannya serta pengaruhnya terhadap hasil belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimana pengembangan produk media pembelajaran audio visual dengan aplikasi *Powtoon* yang layak digunakan pada mata pelajaran Gambar Teknik untuk siswa kompetensi keahlian DPIB di SMKN 1 Percut Sei Tuan?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah: untuk menghasilkan produk media pembelajaran audio visual dengan aplikasi *Powtoon* yang layak digunakan pada mata pelajaran Gambar Teknik untuk siswa kompetensi keahlian DPIB di SMKN 1 Percut Sei Tuan sebagai upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Sejalan dengan tujuan penelitian di atas, diharapkan penelitian ini akan memberikan manfaat yaitu :

1. Manfaat Teoretis

Sebagai bahan atau referensi bagi para peneliti yang lain dalam mengembangkan dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan melalui media audio visual sebagai media pembelajaran baik yang berkaitan dengan penelitian lanjutan yang bersifat mengembangkan atau penelitian sejenis yang bersifat memperluas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi sekolah



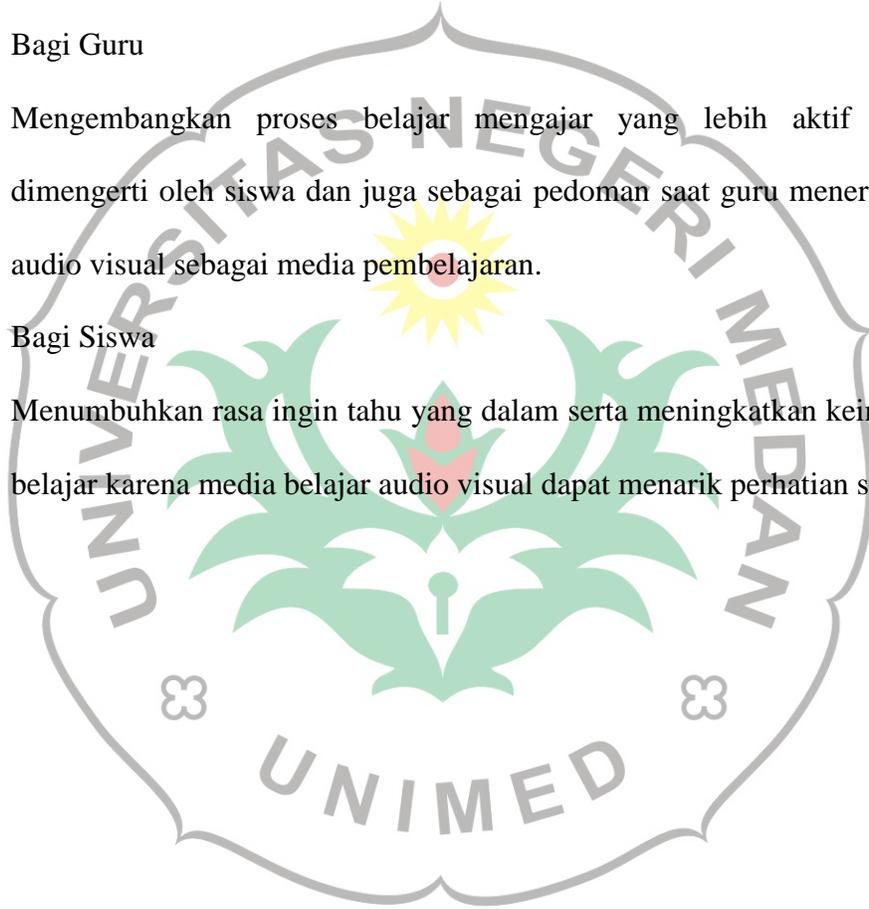
Memberikan sumbangan pemikiran dalam usaha meningkatkan mutu pembelajaran disekolah.

b. Bagi Guru

Mengembangkan proses belajar mengajar yang lebih aktif dan mudah dimengerti oleh siswa dan juga sebagai pedoman saat guru menerapkan media audio visual sebagai media pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Menumbuhkan rasa ingin tahu yang dalam serta meningkatkan keinginan untuk belajar karena media belajar audio visual dapat menarik perhatian siswa.



THE *Character Building*
UNIVERSITY