

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan undang-undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) Nomor 20 Tahun 2003 (Depdiknas, 2003), pendidikan vokasional di Indonesia dibedakan menjadi dua tingkatan salah satunya adalah pendidikan kejuruan atau biasa disebut dengan SMK yang bertujuan mempersiapkan lulusannya untuk siap bekerja. Menurut Evans (Djojonegoro, 1999) mendefenisikan bahwa pendidikan kejuruan adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada suatu kelompok pekerjaan atau suatu bidang pekerjaan dari pada bidang-bidang pekerjaan lainnya. Pendidikan kejuruan sepanjang bidang studi tersebut dipelajari mendalam akan dapat menjadi bekal memasuki dunia kerja setelah tamat sekolah.

Lembaga pendidikan harus dapat menciptakan siswa yang memiliki keterampilan agar mampu menerapkan, mengembangkan dan memanfaatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang dewasa ini telah berkembang secara pesat dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Dengan demikian, pendidikan mempunyai pengaruh inovatif terhadap kondisi-kondisi kemasyarakatan dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia, menuju sistem sosial yang dinamis serta modernisasi masyarakat. Salah satu upaya meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan menerapkan pendidikan

kejuruan sehingga dapat terciptanya masyarakat yang memiliki keterampilan khusus pada suatu bidang keahlian.

Salah satu lembaga pendidikan formal yang diharapkan mampu melaksanakan tujuan pendidikan nasional adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang spesifik, demokratis, Pendidikan yang melayani berbagai kebutuhan masyarakat. Bakat, minat dan kemampuan seseorang disalurkan melalui pendidikan kejuruan. Salah satu kebutuhan yang sangat penting adalah kebutuhan akan pekerjaan agar dapat memenuhi kebutuhan hidup.

Lembaga pendidikan yang menghasilkan tenaga-tenaga terampil di Indonesia, terdapat pada jalur pendidikan formal salah satunya SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memberi bekal pengetahuan, teknologi, keterampilan, dan sikap mandiri, disiplin serta etos kerja yang terampil dan kreatif sehingga kelak menjadi tenaga kerja yang memiliki pengetahuan dan keterampilan tingkat menengah yang sesuai bidangnya. Hal ini sesuai dengan pendidikan kejuruan memiliki multi-fungsi jika dilaksanakan dengan baik akan memberikan kontribusi yang besar terhadap pencapaian tujuan pembangunan nasional. Untuk menyiapkan siswa agar dapat memenuhi kebutuhan lapangan kerja, SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan memiliki tiga jenis mata pelajaran yang digolongkan menjadi: mata pelajaran Normatif, Adaptif dan Produktif. Mata diklat Normatif dan Adaptif merupakan pelajaran non kejuruan yang diberikan kepada siswa sebagai penunjang kemampuan Produktif. Mata pelajaran Normatif contohnya Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia dan lain-lain. Mata

pelajaran Adaptif contohnya Bahasa Inggris, Matematika, Fisika, Kimia, dan lain-lain. Mata pelajaran Produktif merupakan pembelajaran kejuruan yang diberikan kepada siswa sesuai program keahlian yang dipilihnya, contohnya adalah Mekanika Teknik.

Dari ketiga golongan mata pelajaran ini, golongan mata pelajaran produktif merupakan mata pelajaran yang penting, karena siswa dituntut untuk mempunyai pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang merupakan bekal bagi para siswa nantinya untuk dapat diterapkan dan dikembangkan dalam dunia kerja. Salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam mata pelajaran produktif tersebut adalah Mekanika Teknik. Dengan melihat tujuan SMK, diharapkan para siswa khususnya siswa SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan pada Bidang Program Keahlian BKP dapat menguasai mata pelajaran Mekanika Teknik.

Selain itu sebagai tenaga pendidik harus menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu dengan memanfaatkan ilmu teknologi. Sebagai contoh dengan memanfaatkan bahan pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran. Bahan pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam komunikasi pembelajaran karena media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian. Pesan pembelajaran yang didesain dalam bentuk media pembelajaran akan membuat komunikasi pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Efisiensi dan efektifitas pembelajaran terwujud dalam bentuk pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang dipelajari, dan respon siswa yang didasarkan atas pemahaman materi pelajaran yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada hari Rabu tanggal 27 November 2019, di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan ditemukan beberapa permasalahan. Masalah pertama, selama proses pembelajaran di kelas X BKP diketahui bahwa guru mata pelajaran Mekanika Teknik masih menggunakan model pembelajaran konvensional, yang dimana model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang proses pembelajarannya cenderung *teacher centered learning* atau lebih menekankan kepada tujuan pembelajaran berupa penambahan pengetahuan dan penggambaran secara umum, sehingga proses belajar dilihat sebagai proses menghafal, meniru, dan mengulang kembali sesuai apa yang disampaikan pengajar atau pendidik dan peserta didik dituntut untuk dapat mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari, atau bersumber dari guru saja. Yang dimana kita ketahui saat ini siswa terkhususnya siswa SMK kurang memiliki niat dalam belajar secara teori dan mengharuskan siswa membaca, dimana siswa akan menganggap belajar itu membosankan dan tidak menarik. Sehingga proses pembelajarannya kurang bervariasi dan suasana belajar siswa tergolong pasif.

Permasalahan selanjutnya hasil belajar siswa yang masih kurang baik, dimana hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan pada T.A 2018/2019 semester genap, yang diambil dari guru mata pelajaran Mekanika Teknik dapat dilihat seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.1 Tabel Hasil belajar Mekanika Teknik kelas X BKP I Semester Genap T.A 2018/2019

NO	Interval Kelas	Fo	Fv	Keterangan
		(Org)	(%)	
1	90 – 100	0	0	Sangat Kompeten
2	80 – 89	4	12,5	Kompeten
3	75 – 79	13	40,625	Cukup Kompeten
4	< 75	15	46,875	Tidak Kompeten

Total	32	100	
-------	----	-----	--

Sumber: guru SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan

Pada T.A 2018/2019 hasil belajar Mekanika Teknik siswa Program Keahlian Bisnis Konstruksi dan Properti SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan di kelas X BKP I Semester Genap dengan jumlah siswa 32 orang, sebanyak 4 orang (12,5%) tuntas atau diatas KKM, 13 orang (40,625%) pas di KKM dan 15 orang lagi (46,875) tidak tuntas atau dibawah KKM.

Berdasarkan data yang ada dalam tabel diatas dapat disimpulkan bahwa kurangnya hasil belajar siswa kelas X BKP I SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dapat disebabkan karena wabah pandemi covid 19 yang kita rasakan pada saat ini sehingga membuat proses belajar mengajar siswa kurang efektif. Sehingga proses belajar mengajar disekolah dilakukan secara online atau disebut Daring.

Permasalahan selanjutnya yaitu Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang masih minim. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas (Latuheru 1988:15), penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara tepat-guna dan berdaya guna sehingga mutu pendidikan dapat ditingkatkan. Dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi, diharapkan dapat mengatasi kejenuhan siswa saat proses pembelajaran pada mata pelajaran Mekanika Teknik.

Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa, sehingga media pembelajaran harus efektif dan efisien

sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada abad 21 saat ini adalah media pembelajaran berbasis komputer, salah satunya dengan video pembelajaran untuk membangun ketertarikan dan minat siswa terhadap materi Mekanika Teknik yang diajarkan oleh guru, media pembelajaran ini menekankan pada konsep pembelajaran kontekstual. Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Video mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lebih lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya. Video memiliki kelebihan yaitu mampu membantu memahami peran pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar lainnya, video mampu menarik perhatian siswa lebih lama bila dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain. Namun dalam suatu media pembelajaran tentu akan terdapat kekurangan dari media tersebut. Dalam proses pembuatannya video membutuhkan waktu yang cukup lama, material pendukung video, dan dalam pengambilan gambar yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat. Disini peneliti tertarik menggunakan aplikasi faststone Capture untuk membuat video pembelajaran karena aplikasi ini sederhana dan mudah digunakan, dibekali editor gambar mempunyai screenshot dan rekam layar dan mempunyai atur kualitas perekam layar sesuai kebutuhan.

Oleh karena itu penulis tertarik melakukan penelitian dengan mengubah

model pembelajaran konvensional dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual dalam Pengembangan Media Pembelajaran pada mata pelajaran Mekanika Teknik jurusan BKP kelas X SMK Percut Sei Tuan, untuk meningkatkan hasil belajar siswa di dikelas tersebut.

Dalam hal ini penulis tertarik mengembangkan media pembelajaran, dimana Media ini adalah berupa Video yang berisikan memaparkan penjelasan tentang Mata Pelajaran Mekanika Teknik, sehingga siswa akan tertarik untuk mengetahuinya. Karna ketika pembelajaran memiliki dimensi Audio - Visual, pesan yang diberikan akan lebih kuat karena sistem penyampaian kedua tersebut. Belajar tidaklah cukup hanya membaca dan mendengarkan, tetapi juga perlu melihat dan harus mempraktikkan. Agar dapat melihat, mendengar dan mempraktikkan, dibutuhkan media pembelajaran yang hanya tidak bisa dibaca namun juga bisa dilihat dan didengar. Menghadapi tantangan tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan menetapkan judul,

**“PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA
MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK JURUSAN BKP KELAS X DI
SMK NEGERI 1 PERCUT SEI TUAN”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat

diidentifikasi masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Kurangnya ketertarikan minat belajar siswa karna proses belajar yang monoton.
2. Hasil belajar Mekanika Teknik Siswa Kelas X Semester Genap Program Keahlian Bisnis Kontruksi dan Properti di SMK Negeri 1

Percut Sei Tuan belum tercapai dengan standar kelulusan yang telah ditentukan.

3. Terganggunya proses belajar mengajar di sekolah karena pandemi virus covid 19 yang membuat sekolah diliburkan.
4. Minimnya media pembelajaran yang digunakan sehingga proses pembelajaran terkesan monoton.
5. Belum ada media Video pembelajaran pada mata pelajaran Mekanika Teknik yang dapat membantu siswa dalam belajar mandiri dan semakin berkembang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, serta mempertimbangkan keterbatasan waktu dan dana serta luasnya cakupan masalah, maka masalah yang diteliti dibatasi sebagai berikut:

1. Video pembelajaran dikembangkan menggunakan ADDIE
2. Mata pelajaran Mekanika Teknik hanya pada kompetensi dasar macam macam tegangan dalam struktur bangunan.
3. Subjek Penelitian ini adalah Siswa Kelas X Semester Genap Program Keahlian Bisnis Konstruksi dan Properti di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
4. Penelitian ADDIE sampai pada tahapan Development.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka perlu dibuat perumusan masalah dengan tujuan akan membantu peneliti dalam usaha berikutnya. Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan video pembelajaran menggunakan ADDIE?

2. Bagaimana kelayakan Video Pembelajaran pada mata pelajaran Mekanika Teknik jurusan BKP kelas X Semester Genap di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah seperti diuraikan di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi Faststone Capture.
2. Mengetahui kelayakan Video Pembelajaran pada mata pelajaran Mekanika Teknik jurusan BKP Kelas X Semester Genap di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan

F. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Memberikan dampak positif pada peningkatan kualitas ilmu pengetahuan pada proses pembelajaran macam macam tegangan pada kontruksi bangunan sehingga dapat bermanfaat sebagai bahan kajian dan informasi bagi yang membutuhkan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan sebagai bahan evaluasi dalam proses belajar mengajar,

- b. Bagi Guru

Membantu guru dalam menjelaskan pembelajaran, terutama materi macam macam tegangan pada kontruksi bangunan, menambah wawasan guru pada alternative media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran, menjadi motivasi bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajarn yang lebih menarik.

c. Bagi siswa

sebagai sarana untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Mekanika Teknik dengan menggunakan media video pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media video pembelajaran yang berupa:

1. Media video pembelajaran pada mata pelajaran Mekanika Teknik.
2. Media video pembelajaran pada mata pelajaran Mekanika Teknik yang dikembangkan berisi tentang pembahasan materi macam macam tegangan pada konstruksi bangunan jurusan BKP Kelas X Semester Genap di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
3. Jenis video yang dikembangkan berbentuk Audio Visual

H. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidika dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan

dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

Maka pengembangan pembelajaran lebih realistic, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substansinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.

Penelitian pengembangan adalah suatu atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk baru melalui pengembangan.

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna sedangkan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggung jawabkan.

I. Asumsi Pengembangan

Asumsi yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan adanya media pembelajaran dalam video ini diharapkan dapat membantu guru mempermudah dalam penyampaian materi dan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada materi macam macam tegangan pada konstruksi bangunan.



THE
Character Building
UNIVERSITY