

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam mempengaruhi kualitas Sumber Daya Manusia. Pendidikan dilaksanakan guna menciptakan individu yang berwawasan luas serta membentuk peradaban bangsa yang bermartabat. Berdasarkan Undang-Undang 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) mendefinisikan 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.

Kualitas pendidikan bergantung pada proses pembelajaran yang terjadi antara guru dengan peserta didik secara efektif. Hal tersebut menunjukkan dalam proses pembelajaran dapat terselenggara dengan lancar, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran memiliki banyak faktor yang sangat berpengaruh di dalamnya, di antaranya faktor pendidik, fasilitas atau sarana dan prasarana, lingkungan belajar, kurikulum yang digunakan, dan input dari peserta didik itu sendiri. Fasilitas atau sarana dan prasarana sekolah terwujud dalam berbagai bentuk. Hal-hal yang termasuk di dalam fasilitas sekolah diantaranya adalah ruang teori, ruang praktik, perpustakaan, laboratorium, media

pembelajaran dan lain-lain. Untuk mencapai tujuan yang maksimal pada proses pembelajaran, maka setiap komponen fasilitas sekolah harus dalam kondisi yang baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kelompok teknologi industri merupakan bagian dari sekolah tingkat menengah yang akan menghasilkan lulusan yang siap kerja dan dituntut memiliki keterampilan atau keahlian yang berkualitas pada bidangnya. Keahlian bukan hanya dalam segi kajian (teori) tetapi juga dalam kemampuan (kompetensi) praktik yang menuntut siswa untuk bersikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan.

SMK Negeri 1 Lubuk Pakam 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 Lubuk Pakam memiliki tiga jenis mata pelajaran yang digolongkan menjadi: mata pelajaran Normatif, Adaptif dan Produktif. 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

produktif tersebut adalah Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah pada program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Dengan melihat tujuan SMK, diharapkan para siswa khususnya siswa SMK N 1 Lubuk Pakam dapat memahami dan menguasai mata pelajaran DDKBTPT.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada hari Kamis 16 Maret 2020 dengan salah satu guru bidang studi yaitu Ibu Nia Rahmayani S.Pd. dan penulis juga mengamati proses pembelajaran di kelas X DPIB diketahui bahwa guru mata pelajaran DDKBTPT masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang proses pembelajaran cenderung *teacher centered learning* atau hanya berpusat pada guru saja dan guru mata pelajaran belum sepenuhnya dalam menggunakan media berbasis video pembelajaran pada saat proses belajar mengajar sehingga proses pembelajaran kurang efektif.

Selama pelaksanaan observasi yang dilakukan peneliti diperoleh nilai hasil belajar seperti pada Tabel 1.1 berikut ini :

Tabel 1.1 Perolehan Nilai Hasil Belajar DDKBTPT Siswa Kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan SMK N 1 Lubuk Pakam.

Tahun Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase (%)	Keterangan
2019/2020	<70	14 Siswa	40,00	Tidak Kompeten
	70-79	18 Siswa	54,43	Cukup Kompeten
	80-89	3 Siswa	8,57	Kompeten
	90-100	-	-	Sangat Kompeten
Jumlah :		35 Siswa	100	

Sumber: Nilai Ulangan Harian Kelas Siswa Kelas X DPIB SMK N 1 Lubuk Pakam

Dari hasil belajar diatas terlihat jelas bahwa nilai siswa rendah atau belum optimal nilai hasil belajar siswa dari tahun 2019 ketahun 2020. Pada tahun 2019/2020,terdapat 40,00% (14 orang) tidak kompeten, 54,43% (18 orang) cukup kompeten, dan 8,57% (3 orang) kompeten. . Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar DDKBTPT masih rendah dan belum kompeten bagi beberapa siswa.

Upaya dalam meningkatkan mutu pembelajaran pada siswa salah satunya adalah dengan menyediakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dibagi ke dalam beberapa kelompok, di antaranya adalah media grafis, media audio, dan media audio visual yang memberi kemudahan bagi individu untuk memahami materi pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar lebih banyak. Pembelajaran dengan menggunakan media agar proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Dalam proses belajar mengajar, ada dua unsur yang penting yaitu, metode pengajaran dan media pembelajaran, kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar atau media pembelajaran tertentu akan mempengaruhi kemampuan belajar siswa.

Menurut Sudjana dalam Sumantri (2015 : 304) alasan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar adalah sebagai berikut : (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa, (2) bahan pembelajarannya akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-

mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap pembelajaran, (4) siswa banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Dalam situasi pandemi covid-19 seperti yang kita rasakan hingga pada saat ini telah mengubah dunia pendidikan mulai dari proses pembelajaran, dimana biasanya dilakukan di dalam kelas dengan tatap muka, namun sejak pandemi berlangsung sistem pembelajaran berubah menjadi pembelajaran daring (dalam jaringan). Guru, siswa dan orang tua dituntut untuk bisa menghadirkan pembelajaran yang efektif dan aktif walaupun dilaksanakan dari rumah masing-masing. Untuk dapat mengoptimalkan pembelajaran daring, diharapkan media video pembelajaran dapat memicu semangat dan antusias siswa untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik mengembangkan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran DDKBTPT untuk menarik perhatian dan minat belajar pada siswa. Dikarenakan video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak memiliki kelebihan yaitu mampu membantu memahami pesan 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. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan Penelitian Riset dan Pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan Dan Pengukuran Tanah Siswa Kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu :

1. Kurang maksimalnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran DDKBTPT kelas X DPIB SMK N 1 Lubuk Pakam.
2. Sistem pembelajaran tatap muka terhambat akibat pandemi covid-19.
3. Pentingnya penggunaan media video pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran.
4. Perlunya video pembelajaran pada mata pelajaran DDKBTPT dalam situasi belajar daring agar kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan memanfaatkan teknologi.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, perlu adanya pembatasan masalah agar pembahasan lebih terfokus dan terarah. Masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Video pembelajaran yang dikembangkan difokuskan pada materi pokok “Memahami Sifat dan Karakteristik Kayu” di kelas X DPIB SMK N 1 Lubuk Pakam.
2. Kelayakan video pembelajaran di validasi oleh orang yang ahli di bidangnya yakni, seorang Ahli Media dan 2 Ahli Materi.
3. Uji coba media pembelajaran ini hanya menggunakan 10 siswa kelas X DPIB SMK N 1 Lubuk Pakam.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang menarik menggunakan video pada mata pelajaran Memahami Sifat dan Karakteristik Kayu untuk siswa kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?
2. Apakah media pembelajaran yang dihasilkan telah memenuhi kelayakan sebagai media pembelajaran berbasis video dikelas X Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka tujuan pengembangan produk penelitian yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video pada materi pokok “Memahami Sifat dan Karakteristik Kayu” di kelas X DPIB SMK N 1 Lubuk Pakam.

1.6. Manfaat Penelitian Pengembangan

Manfaat pengembangan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran DDKBTPT antara lain :

1. Manfaat Teoretis

Memberikan dampak positif pada peningkatan kualitas ilmu pengetahuan pada proses pembelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan dan Pengukuran Tanah sehingga dapat bermanfaat sebagai bahan kajian dan informasi bagi yang membutuhkan.

2. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran yang layak untuk dipakai dalam proses pembelajaran dan dapat menjadi bahan kajian dan perbandingan sekaligus referensi dalam pengembangan media yang serupa.

3. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini mempunyai manfaat antara lain :

a. Membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran serta mengoptimalkan penggunaan video pada proses pembelajaran.

b. Menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menarik

4. Bagi siswa, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video

ini diharapkan mampu memahami isi materi yang disampaikan.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan berupa :

1. Media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran DDKBTPT yang dikembangkan pada mata pelajaran Memahami Sifat dan

Karakteristik Kayu dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan sebagai sumber pembelajaran bagi peserta didik.

2. Media dikemas berupa link video yang mendukung format video pembelajaran agar dapat dengan mudah diakses melalui hp dan perangkat lain.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoretis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan 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.

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

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

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggungjawabkan.



THE *Character Building*
UNIVERSITY